

PERNOT Benjamin



UNIVERSITE TOULOUSE 2 – JEAN JAURES –

DEPARTEMENT DOCUMENTATION ARCHIVES, MÉDIATHEQUE et

EDITION

- Master Information Documentation spécialisation Archives et Images –

Année universitaire 2019-2020

*Picto Info* : expérimentation d'un outil de  
communication et d'orientation par l'image dans une  
bibliothèque troisième lieu

Directeur de mémoire : Laurent Ausset



PERNOT Benjamin

UNIVERSITE TOULOUSE 2 – JEAN JAURES –  
DEPARTEMENT DOCUMENTATION ARCHIVES, MÉDIATHEQUE et  
EDITION

- Master Information Documentation spécialisation Archives et Images –

Année universitaire 2019-2020

*Picto Info* : expérimentation d'un outil de  
communication et d'orientation par l'image dans une  
bibliothèque troisième lieu

Directeur de mémoire : Laurent Ausset

A Sandra SEIGNAN

*Ça prend un village pour élever un enfant. Ca prend un enfant autiste pour éveiller la  
conscience du village*

Elaine Holl, Fondatrice et directrice créative de *The miracle Projet*

## Remerciements

J'adresse mes remerciements à tous ceux qui m'ont accompagné dans la rédaction de ce mémoire :

- A Monsieur Axel Clamens, directeur de l'Atelier de Pechbonnieu, pour m'avoir ouvert ses portes, pour avoir cru en moi et donné la chance de m'exprimer.
- A Kevin Ladret, Florian Maussac, Ludovic Chatillon, Amelie Lacroix et Karine Soucoure, pour avoir pris le temps de répondre à mes interrogations et pour m'avoir accompagné, soutenu et conseillé dans la réalisation de mon projet.
- A Djeloul, éducateur, pour m'avoir guidé et aidé dans la sensibilisation des personnes en situation de handicap.
- A Monsieur Ausset et Madame Moulis pour m'avoir suivi dans l'écriture de ce mémoire.
- A Monsieur Romain Madoyan pour m'avoir permis l'année dernière de commencer ma recherche sur le sujet et m'avoir guidé vers L'atelier de Pechbonnieu
- A ma famille pour leur soutien actif et leur bienveillance
- A Sandra Seignan ma neuropsychologue, à l'origine de ma rééducation qui a su me guider et m'accompagner dans l'acceptation de mon handicap.

## **Sommaire :**

<b>Introduction</b>	<b>9</b>
<b>I. L’atelier de Pechbonnieu : une médiathèque ouverte aux usagers en situation de handicap.</b>	<b>11</b>
<b>II. Mise en place d’un outil pour favoriser l’accueil et l’expérience des personnes en situation de handicap : le cas de Picto-Info.</b>	<b>45</b>
<b>III. Picto-Info, un nouvel outil de communication pour les personnes en situation de handicap : préconisations et futur de l’outil.</b>	<b>72</b>
<b>Conclusion</b>	<b>96</b>
<b>Bibliographie et Webographie</b>	<b>98</b>

## Lexique

**ABA** = Applied Behaviour Analysis  
**AAC** = Analyse Appliquée du Comportement  
**ADAPEI** = Association départementale des amis et parents d'enfants inadaptés  
**ADEPEDA** = Association départemental des parents d'enfants sourds  
**APAJH** = Association Pour Adulte et Jeune Handicapé  
**BDP** = Bibliothèque Départementale de prêt.  
**BEESAPT** = Brevet d'Etat d'Educateur Sportif Activités Physiques pour Tous.  
**BPI** = Bibliothèque Publique d'Information  
**BPJEPS** = Brevet Professionnel Jeunesse Education Populaire et Sport  
**CAA** = Communication Améliorée et Alternative  
**CAPVA** = Centre d'Activité et de Préparation à la Vie Autonome  
**CDAPH** = Commission des Droits et de l'Autonomie des Personnes Handicapées  
**CDD** = Classification Décimale de Dewey  
**CNFPT** = Centre National de Formation de la sélection Publique Territoriale  
**CREAI** = Centre Régional d'Etudes, d'Actions et d'Informations  
**DDASS** = Direction départementale des Affaires Sanitaires et Sociales  
**EHPAD** = Établissement d'Hébergement pour Personnes Agées Dépendantes  
**ENSSIB** = L'école nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques  
**ESAR** = Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles  
**ESAT** = Établissement et service d'aide par le travail  
**FAC** = Facile à lire et à comprendre  
**HAS** = Haute Autorité de Santé  
**IME** = Institut médico éducatif  
**INSEE** = Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques  
**MAS** = Maison d'Accueil Spécialisée  
**MeMo** = Médiathèque en mouvement  
**MDPH** = Maison  
**OMS** = Organisation Mondiale de Santé  
**PECS** = Picture Exchange Communication System  
**PPS** = Projet Personnalisé de Scolarisation  
**RESO** = Résilience Occitanie  
**TDAH** = Trouble Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité  
**TEACCH** = Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children  
**TED** = Trouble Envahissant du Développement  
**TSA** = Trouble du Spectre Autistique  
**TSARA** = Troubles du Spectre de l'Autisme et Recommandations aux Aidants.  
**ULIS** = Unité Localisée pour l'Inclusion Scolaire  
**UNAPEI** = Union Nationale des Associations de Parents, de Personnes Handicapées Mentales et de leurs Amis,

## Introduction

« *L'accès au savoir et à la culture est un élément primordial pour retrouver un sens à la dignité de soi* »<sup>1</sup>. Cette phrase prononcée par Michel Gillibert à l'occasion du colloque *Handicap, lecture et bibliothèque* ne faisait que traduire la prise de conscience qui venait d'émerger sur le thème du handicap. En 1975, les réflexions menées par l'Etat entraînent la reconnaissance officielle du handicap, marquant ainsi le passage d'une « *logique d'assistance à une logique de solidarité* »<sup>2</sup>.

En 2005, la loi de 1975 est modifiée et le handicap placé au centre des préoccupations. Ce changement de perspective entraîne l'édiction de normes à destination des établissements culturels qui adaptent leur médiation en faveur des publics spécifiques. Au Musée de l'Homme, à Paris, des tables interactives mêlant toucher et odorat voient ainsi le jour pour les publics malvoyants. Au théâtre Sorano, en 2015, la pièce de théâtre *Carmen* est jouée en langue des signes afin que les personnes atteintes de surdité puissent profiter du spectacle. Les bibliothèques s'intéressent également à la question du handicap. Des salles silence sont, par exemple, installées dans le Centre Ressources de Langues de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès afin de permettre aux usagers handicapés sensibles au bruit de pouvoir s'isoler et se ressourcer.

Comme les musées et salles de spectacle les bibliothèques ont aussi leur rôle à jouer dans l'intégration des usagers handicapés. En effet, elles ont su s'adapter et proposer des services innovants qui ont transformé leur manière de fonctionner. Progressivement, un nouveau concept naît des observations et des réflexions des bibliothèques : celui de tiers-lieu. Apparue pour la première fois en 1989 dans le livre *The Greet Good Place* de Ray Oldenbourg, la notion de tiers-lieu permet aux bibliothèques de centrer leur politique d'action sur le bien-être des usagers. Un tiers-lieu se doit d'être ouvert à tous et permet à l'utilisateur de se ressourcer et de se sentir « comme à la maison ». De plus, comme le mentionne Oldenbourg, ce sont les usagers qui, en formant une communauté, vont donner une orientation au tiers-lieu. Ainsi, les bibliothèques vont s'emparer de ce nouveau concept afin de l'utiliser pour leur politique d'inclusion des publics spécifiques.

---

<sup>1</sup> GILLIBERT, Michel. Discours d'ouverture : changer les mentalités. **In** : UNIVERSITÉ DE PARIS X. *Handicap, lecture et bibliothèques*. Paris : C.T.N.E.R.H.I, 1988

<sup>2</sup> DIDIER-COURBIN, Philippe., GILBERT Pascale. Éléments d'information sur la législation en faveur des personnes handicapées en France : de la loi de 1975 à celle de 2005. *Revue française des affaires sociales*, 2005, p. 207-227.

L'atelier de Pechbonnieu, où j'ai pu effectuer mon stage, est confronté à la même problématique. Cette médiathèque possède une démarche inclusive qui a su faire ses preuves auprès des usagers en situation de handicap. Véritable Maison de l'Humain, L'atelier est, depuis son ouverture en 2014, un tiers-lieu qui accueille tous types de publics. Présentant une transversalité autour de l'image, l'établissement culturel accueille des usagers en situation d'handicap cognitif qui, pour la plupart, viennent des instituts médico-sociaux implantés sur la commune.

Dans sa définition générale, le handicap est un trouble moteur, physique ou mental qui, au contraire de la maladie, ne peut être soigné mais peut faire l'objet d'une rééducation. Le handicap cognitif, qui ne touche que 2,6% de la population, est l'une des différentes catégories qui regroupe : l'autisme, la trisomie, les troubles dys, mais également les cérébrolésés et d'autres retards cognitifs non étiquetés. A cause de leurs troubles ces personnes peuvent ressentir des difficultés au niveau de la communication verbale. Ils seront également plus réceptifs à une information, si cette dernière leur est formulée sous forme d'image ou de schéma.

Le handicap cognitif, malgré sa richesse en termes de diversité, reste la catégorie la plus méconnue, ce qui entraîne une intégration difficile et lente. L'image pourrait alors jouer un rôle de liant entre ces différents troubles cognitifs et il serait intéressant de se demander : comment une bibliothèque pourrait utiliser l'image pour guider ses usagers en situation de handicap cognitif et les inclure ?

Dans la première partie de ce mémoire nous nous intéresserons à l'intégration des usagers en situation de handicap au sein de L'atelier. Dans une seconde partie, nous présenterons l'outil de communication *Picto-Info*, que j'ai créé durant le stage, et tenterons de voir comment il peut permettre l'inclusion des usagers handicapés en utilisant l'image comme médium de communication. Finalement, dans un dernier temps, nous donnerons des préconisations et analyserons le futur de ce nouvel outil.

Sera présente tout au long de ce mémoire la notion d'inclusion qui vise à donner à un individu une place dans la société afin d'en devenir acteur. Devenue aujourd'hui un enjeu important dans le monde des bibliothèques, elle va s'appliquer à tous et ne doit, sans doute, pas réduire l'individu à son seul handicap. Mais l'inclusion est importante, car elle permet de donner une chance à ceux qui n'en ont pas les moyens, de pouvoir s'exprimer, intégrés dans le tout que forme la bibliothèque.

# **I. L'atelier de Pechbonnieu : une médiathèque ouverte aux usagers en situation de handicap.**

## **Chapitre 1 : Présentation de L'atelier de Pechbonnieu**

### **1. L'atelier de Pechbonnieu, maison de l'Humain**

L'atelier est une bibliothèque inclusive qui a vu le jour en 2014. Ce lieu culturel polyvalent, qui s'étend sur 530 m<sup>2</sup>, s'est rapidement imposé en proposant un cadre de vie et des activités propices à l'épanouissement et à l'enrichissement culturel. Situé au cœur de la ville de Pechbonnieu, L'atelier profite des avantages liés à la Communauté des Communes des Coteaux Bellevues (la CCCB qui regroupe 7 communes et 20 000 habitants). Au même titre que les bibliothèques de Castelmaurou, Montberon, Labastide St Sernin et St Geniès Bellevue, L'atelier de Pechbonnieu s'inscrit dans un réseau de médiathèque, le réseau MeMo (Médiathèque en Mouvement). Composé d'un Point Jeune, d'une médiathèque, d'une ludothèque, d'un studio d'enregistrement, d'un café comptoir, d'un espace d'exposition, d'un pôle numérique, d'un théâtre de verdure et d'une salle de répétition, L'atelier accueille tous types de publics, y compris les plus éloignés de la culture.

L'établissement culturel que nous connaissons a connu plusieurs évolutions au cours de ces dernières années. Avant sa création, il n'existait sur la commune qu'un point jeune situé dans les locaux de la maison des associations. Axel Clamens, directeur actuel de L'atelier, gérait alors le lieu en proposant avec Monsieur Fabrice Sicard des activités sportives et culturelles pour les jeunes pechbonniliens (habitants de Pechbonnieu). Lorsqu'en 2012 les élus ont fait part de leur désir de construire une médiathèque sur la commune, l'intégration du point jeune au sein de ce futur lieu culturel est apparue comme une évidence. Lors de l'ouverture de L'atelier deux ans plus tard, l'établissement abritait donc déjà une partie médiathèque et un point jeune. En 2015, des réflexions et un travail ont été menés par la commission intergénérationnelle (Commission composée de 11 membre de 18 à 70 ans qui promeut, sur Pechbonnieu, la démocratie participative et les débats entre habitants de tout âge) permettant ainsi la création, à L'atelier, d'un studio d'enregistrement. La même année, un projet autour du jeu de société porté par Madame Geil-Gomez, la maire du village, a abouti à la création d'une ludothèque agrandissant, de fait, les offres culturelles que pouvait proposer l'établissement. Finalement en avril 2019,

grâce à l'obtention d'une subvention de la DRAC, un boudoir et une vidéothèque ont été construits. Encore aujourd'hui L'atelier ne cesse d'enrichir son offre culturelle avec la création, tout prochainement, d'un pôle jeux vidéo qui fera l'objet de séances de découverte et de sensibilisation.

Après avoir fait un historique de la structure, il serait intéressant de parler de ses missions. L'un des principaux objectifs de L'atelier est la création du lien social et plusieurs actions sont mises en place dans le but de favoriser une meilleure intégration des usagers en situation de handicap. Au-delà de cette mission L'atelier propose des activités ludiques, sportives et collectives (comme l'organisation de concerts et d'émissions de radio par exemple) qui sont proposées à tous les usagers de L'atelier. Ces dernières actions s'inscrivent dans un objectif particulier qui est celui de la promotion de la tolérance et de la création de contact avec tous les usagers. Cette diversité d'accueil semble donc bien correspondre à la volonté de l'Atelier d'être une "maison de l'Humain", un établissement ouvert à tous et pour tous.

Le deuxième objectif de cette médiathèque consiste à favoriser l'épanouissement et le développement de la créativité du public. Les neuf animateurs issus du milieu associatif permettent à leurs usagers, s'ils le souhaitent, de sublimer leur créativité et leur originalité à travers l'élaboration de projets. Ainsi, à l'initiative d'une habitante de la commune qui, par la suite, deviendra bénévole, une soirée spéciale sur le thème d'Harry Potter a pu récemment être organisée. Cet argument figure d'ailleurs sur la charte d'établissement qui stipule que : « *La participation des publics est incontournable pour favoriser le développement du lien social* »<sup>3</sup>. Mais la première participation des usagers à la vie de L'atelier remonte à sa création car l'établissement s'est construit conjointement avec les Pechbonniliens qui ont exprimé leurs désirs et leurs attentes. Avec l'architecte et l'équipe de ce qu'allait devenir L'atelier, les habitants ont pu donner des idées et aiguiller les réflexions : une bonne manière de s'approprier les lieux

Suite à mon immersion professionnelle sur le terrain j'ai pu être en mesure d'identifier les acteurs dirigeants de la structure. L'atelier est composé d'un directeur, Axel Clamens, qui a obtenu un DUT Carrière Sociale et un Master en sciences de l'éducation. Viennent ensuite les employés de la médiathèque qui sont tous au même niveau

---

<sup>3</sup> CLAMENS, Axel. L'atelier. In : *L'atelier de Pechbonnieu* [en ligne]. (2014). Disponible sur : < <https://www.latelierdepechbonnieu.fr/leprojet/> > (page consultée le 2 juin 2020).

hiérarchique. L'équipe de l'atelier se compose de six animateurs ou éducateurs dont chacun a la charge d'un espace de l'établissement. La partie bibliothèque est gérée par un médiathécaire qui a déjà été en poste à la bibliothèque José Cabanis et d'une assistance médiathécaire qui n'a pas suivi d'études en rapport avec sa profession. La partie ludothèque est gérée par un ludothécaire qui n'a, lui non plus, pas suivi d'études en rapport avec son métier. La partie vidéothèque et vidéo-club de l'Atelier est gérée par un animateur qui a obtenu un diplôme de BPJEPS (Brevet Professionnel Jeunesse Education Populaire et Sport). L'équipe comprend aussi une médiatrice jeunesse qui a fait des études de sociologie et un éducateur sportif détenteur d'un BEESAPT (Brevet d'Etat d'Educateur Sportif Activités Physiques pour Tous). L'Atelier, en plus de son équipe, prend en charge plusieurs bénévoles qui viennent à L'atelier afin d'aider les professionnels dans leurs tâches quotidiennes.

En termes de propositions d'actions culturelles, L'atelier propose un large choix d'activités qui se renouvellent le plus possible. Mensuellement, des ateliers d'écriture sont proposés par le sculpteur Christian Glace et des soirées jeux sont organisées à raison de deux ou trois fois par an. L'établissement culturel propose aussi des rencontres d'auteurs et des cafés bricoles, des ateliers durant lesquels des bricoleurs enseignent aux usagers les bonnes pratiques à avoir afin de réparer par eux-mêmes certains objets mécaniques. Plusieurs fois dans l'année L'atelier propose également des expositions temporaires sur des thèmes culturels ou humanistes. Récemment, c'est une exposition sur l'histoire et les spécificités de la Bande Dessinée que l'établissement culturel a proposée, pendant plus de trois mois, à ses usagers. Finalement L'atelier de Pechbonnieu fait également des actions hors les murs en collaboration avec la mairie. Depuis quelques années déjà, la bibliothèque a participé au festival *Festi Bout' Chou* et à l'événement des *ExtraTerrasses* qui se tiennent chaque année sur la commune. Nous pouvons donc conclure que L'atelier, à l'image de l'AlphaB, la bibliothèque de Castelmaurou, est donc un lieu ouvert sur la ville qui n'hésite pas à aller au contact de ses usagers.

Cette diversité d'offres culturelles, permise grâce à tous les pôles que nous venons d'évoquer, est ce qui différencie L'atelier des autres établissements culturels du réseau. La médiathèque de Saint Geniès Bellevue n'est composée que d'un espace adulte, un espace jeunesse et un espace musique et film qui ne proposent que des documents physiques (documents que l'on peut manipuler tels que les livres, les CD, les jeux de société). Il n'y a

donc pas de café comptoir et aucun film n'est d'ailleurs projeté, contrairement à L'atelier qui propose la diffusion de courts-métrages ou films d'animation en continu dans sa vidéothèque. La médiathèque de Labastide St Sernin ne propose aussi que des documents physiques. Cependant, cette différence de diversité des offres culturelles proposées peut, en partie, s'expliquer par la taille des établissements. La médiathèque de Saint Geniès Bellevue est 4 fois moins grande que L'atelier avec seulement 150 m<sup>2</sup> de surface. Seule l'AlphaB, la bibliothèque de Castelmaurou qui s'étend sur 540 m<sup>2</sup>, égale notre bibliothèque en termes d'offres culturelles. Composée d'une médiathèque, d'une véranda, d'un patio, d'une loge, d'une galerie d'exposition et d'une salle "Alpha" qui sert pour les réunions cette bibliothèque propose, comme L'atelier, de nombreuses offres culturelles.

Ainsi L'atelier est un établissement culturel inclusif qui rend possible la création de liens sociaux. Il présente également une transversalité autour de l'image qui lui permet de se démarquer des autres médiathèques. C'est ce que nous allons voir dans ce deuxième point.

## **2. La place de l'image dans les différents espaces de L'atelier**

Au sein de L'atelier de Pechbonnieu il existe une réelle transversalité autour de l'image. Si cette dernière peut être matérialisée par des documents physiques elle est également présente dans plusieurs activités et espaces de la bibliothèque.

### **2.1 Des documents physiques imagés**

La bibliothèque est un lieu où l'image a une grande importance. En effet cette dernière est partout, que ce soit sur un site Internet ou à travers des activités culturelles. Il existe également des documents physiques tels que les Bandes Dessinées et les albums qui mettent en avant l'image, considérée alors comme vecteur de communication.

Ces ouvrages illustrés sont communs à toutes les bibliothèques et permettent aux enfants ou aux personnes qui sont moins à l'aise avec la lecture de pouvoir comprendre et découvrir une histoire. A L'atelier de Pechbonnieu ces documents occupent, à eux seuls, 75 m<sup>2</sup> sur les 530 m<sup>2</sup> que mesure l'établissement. Les albums sont placés dans l'espace "petite enfance" (30 m<sup>2</sup>) qui est meublé d'un fauteuil et d'un tapis afin de permettre une

lecture confortable, même assis sur le sol. Les BD, Comics et Manga sont, eux, placés dans un espace appelé “jardin d’hiver” (45 m<sup>2</sup>) qui dispose de son propre espace de lecture.

Ce type d’ouvrage illustré permet de montrer l’importance de l’image fixe pour la compréhension d’une histoire. De l’avis de plusieurs professionnels, la partie iconographique d’un document peut parfois être plus enrichissante que le contenu lui-même. Sophie Van DerLinden montre cependant dans son ouvrage *Lire L’album*, le lien de complémentarité qui peut exister entre l’image et le texte au sein d’un même album. Pour Julie Azema, cette notion de collaboration serait inhérente. Dans son mémoire *La relation texte/image dans les albums jeunesse* elle explique que :

*Dans l’album contemporain, le texte collabore avec les images, c’est d’ailleurs l’élément central de la définition de l’album, et il apparaît évident que les illustrations influencent l’auteur lors de la rédaction de l’histoire. Sophie Van DerLinden affirmait que les descriptions de personnages et de lieux sont généralement absentes de ces textes qui comptent sur la collaboration de l’image<sup>4</sup>.*

Ainsi l’image et le texte construisent bien souvent un récit dont le sens final ne pourra être appréhendé qu’après lecture de ces deux médias de communication. Au cours de mon stage à L’atelier, j’ai pu assister à plusieurs séances d’heure du conte où il existait, bien souvent parmi les albums sélectionnés, cette notion de complémentarité entre texte et image. L’histoire lue à voix haute faisait souvent écho à l’illustration qui l’accompagnait et cette dernière finissait de poser l’action que la partie textuelle avait avancée. Ce type de pratique peut être intéressant pour des usagers ayant des difficultés avec l’apprentissage du langage. Ces derniers pourraient avoir accès à l’histoire par l’intermédiaire de ces conteurs et bénéficier d’une offre culturelle plus grande malgré leurs handicaps. La lecture de ces outils (BD, album, manga, romans graphiques) pourrait, dans un certain point, être vecteur d’intégration sociale.

Il existe également à L’atelier des Bandes Dessinées où l’image est omniprésente. C’est par exemple le cas d’*Anuki* dans lequel l’image va venir stimuler l’imagination du lecteur en offrant une lecture qui ne serait que visuelle. Ce type d’ouvrage est intéressant car il montre que la narration peut se passer de texte. A l’aide des illustrations et des onomatopées (sons matérialisés sous forme écrite), l’enfant va mettre en scène sa propre

---

<sup>4</sup> AZEMA, Julie. *relation texte/image dans les albums jeunesse* [en ligne]. Mémoire de Master 2, Métiers de l’Education et de la Formation. Montpellier : Faculté d’Éducation, Université de Montpellier, 2016, 84 p. Disponible sur : < <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01585609/document> > (page consultée le 25 mai 2020).

histoire. C'est l'activité que deux bibliothécaires de L'atelier ont proposée à des jeunes élèves dans le cadre des accueils de classe, à savoir : écrire un dialogue fictif en accord avec la situation imagée tirée des illustrations d'*Anuki*.

Les Kamishibai pourraient, eux aussi, représenter un intérêt. Ce type de conte japonais est, dans son sens littéral, un théâtre d'images composé de plusieurs planchettes qui, regroupées, forment une histoire visuelle. Chaque dessin proposé aux enfants représente une action de l'histoire et un texte au verso, lu par un conteur, donne des éléments de contextualisation. L'atelier de Pechbonnieu propose rarement des activités autour des Kamishibai. Pourtant, leur utilité dans l'inclusion de public spécifique a été prouvée et un développement de cette offre culturelle pourrait permettre aux bibliothécaires d'enrichir leurs actions sur l'intégration.

Un autre type de document présent à L'atelier faisant intervenir l'image est le jeu de société. Cette offre culturelle est très appréciée par les usagers de l'établissement culturel qui possède sa propre ludothèque. La plupart des jeux proposés sont divisés en plusieurs catégories : les jeux familiaux, les jeux solo, les jeux deux contre deux, les jeux de rapidité, les jeux experts et les jeux pour enfants. Cette offre culturelle, qui favorise la création du lien social, va parfois donner à l'image une place centrale. Le *Timeline*, par exemple, s'articule autour d'une série de cartes qu'il faut ranger dans l'ordre chronologique en fonction de la date de création de l'objet représenté. Ce jeu peut se jouer avec ou sans texte. Un enfant ou une personne en situation de handicap n'ayant pas les capacités intellectuelles suffisantes pour décrypter le nom de l'objet pourra alors aisément l'identifier à travers l'illustration de la carte. D'autres jeux de société comme *Bazar Bizarre* ou le *Jungle Speed* donnent également une place importante à l'image. Sans elle, ces jeux qui mêlent rapidité et attention ne pourraient exister. Pour les personnes en situation de handicap, ce type d'offre culturelle présente un intérêt. De par l'absence du texte et grâce à une communication visuelle fluide, ces jeux conviennent très bien à des usagers présentant des troubles cognitifs. En témoignent les résultats obtenus avec les structures médico-sociales de la commune qui viennent à L'atelier pour faire du jeu de société. Cependant, nous ne développerons ce point que dans le chapitre suivant.

## 2.2 Des espaces avec image fixe et animée

En plus des documents physiques, l'image présente au sein de L'atelier une véritable transversalité que l'on retrouve dans tous les espaces.

### 2.2.1 La vidéothèque

Dans les bibliothèques contemporaines de plus en plus de services et d'activités sont mis en place autour du cinéma. Depuis quelques années, certaines médiathèques ont vu l'implantation de vidéothèques ou de vidéo-clubs au sein de leurs établissements. L'atelier de Pechbonnieu fait partie de ces bibliothèques innovantes qui ont su créer une dynamique autour du septième art. La vidéothèque a été créée en 2019 grâce à la subvention exceptionnelle que la DRAC a accordée à l'établissement. Le vidéo-club propose aux usagers différents types de films divisés en plusieurs catégories : du cinéma de science fiction, d'horreur, des comédies, des comédies humoristiques, des films d'auteurs, des thrillers, des documentaires, des séries et, pour les plus petits, des films d'animation. Autant d'offres qui répondent ainsi à la curiosité de tous les publics

Des affiches de films sont accrochées à l'entrée de la pièce. L'image ici, renvoie à la culture cinématographique et prépare l'utilisateur au thème de cet espace. Au centre de la pièce, deux fauteuils de cinéma ont été installés devant un grand écran de télévision qui sert pour certaines projections de films. Au cours du stage, nous avons pu voir que certains courts-métrages étaient diffusés en continu et que plusieurs enfants ou adultes venaient s'installer pour les regarder. La bibliothèque, par le biais de la vidéothèque, peut s'inscrire dans une démarche de tiers-lieu car elle propose des offres culturelles transversales qui vont l'amener à devenir un véritable lieu de vie.

Chaque court-métrage ou film d'animation projeté dans la vidéothèque est choisi parmi les offres du catalogue cinéma de la médiathèque. L'atelier ne propose pas d'accès aux vidéos à la demande par Internet pour maîtriser cette consommation cinématographique qui risquerait de réduire ces choix à une consommation trop commerciale. Cette politique prend en compte les observations d'Alicia LEON Y BARELLA qui explique qu'il existe un réel inconvénient bibliothéconomique car la vidéo à la demande peut représenter un risque si : « *les bibliothèques [...] se contentent de proposer des accès pour devenir de simples relais d'offres commerciales* »<sup>5</sup>. En général,

---

<sup>5</sup> LEON Y BARELLA Alicia. *La Vidéo à la demande en bibliothèque : Bilan et perspectives* [en ligne]. Diplôme de conservateur de bibliothèque. Lyon : Université de Lyon. Disponible sur : < <https://www.enssib.fr>

les films projetés sont libre et ne sont soumis à des interventions lorsqu'ils s'inscrivent dans le cadre d'animation.

### 2.2.2 Les diffusions de films encadrées

Dans sa partie Boudoir, L'atelier propose à ses usagers des animations et des projections de films encadrées. Ces séances, prévues dans le programme culturel de l'établissement, sont commentées et font l'objet d'interventions des bibliothécaires. Emmanuel Ariza, qui s'est intéressé à la place du cinéma dans les bibliothèques, disait que la valeur ajoutée de ces diffusions tient :

D'une part, à ce qu'elles ne sont pas soumises à l'actualité des sorties; d'autre part, que les projections qu'elles (les bibliothèques) organisent participent d'une démarche générale de diffusion des connaissances, en particulier lorsque les films sont présentés dans le cadre d'une thématique et apportent un éclairage sur tel ou tel sujet, en complément de livres<sup>6</sup>.

Ainsi, toute projection commentée fait l'objet d'un travail précis qui s'organise comme suit. En amont de la présentation, Florian Maussac, le médiathécaire en charge du pôle cinéma, choisit la thématique de la soirée. Dernièrement, c'était un sujet autour des "Monstres au cinéma" qui était à l'honneur. Après cette première étape, vient la sélection des films qui seront projetés. Pour correspondre à la thématique, *La nuit du chasseur* et *Trois Brigands* ont été retenus et visionnés par le bibliothécaire qui a, par la suite, analysé une de leurs scènes.

Lors des séances de diffusion programmées, le film est précédé d'une courte présentation qui met en évidence son genre et son contexte historique. A la fin du visionnage, le bibliothécaire repasse au public la scène sélectionnée et propose un débat précédé par une analyse de sa part. Cette dernière va appuyer l'importance de l'image pour la compréhension et la narration de l'histoire. Elle va s'intéresser à ses couleurs, aux contrastes qu'elle produit, au mouvement qu'elle dessine. Elle va révéler sa richesse et tenter de montrer que l'image est un véritable vecteur d'idées et d'émotions. Cette méthode insiste bien sur le côté art de l'image dans le cinéma. Ici, chaque élément a son importance et est porteur de sens. Les cinéastes s'amuse avec la profondeur de champ, avec les

---

[r/bibliotheque-numerique/documents/60376-la-video-a-la-demande-en-bibliotheque-bilan-et-perspectives.pdf](https://bibliotheque-numerique/documents/60376-la-video-a-la-demande-en-bibliotheque-bilan-et-perspectives.pdf)  
> (page consultée le 26 mai 2020)

<sup>6</sup> ARIZA, Emmanuel. Animer les images. In : HUCHET, Bernard et al., L'action culturelle en bibliothèque. 2008, p. 123-131.

symboles. Dans le film *Oedipe Roi* de Pasolini, les usines peintes en rouge sont, par exemple, la symbolisation du marxisme. La photographie, elle, joue avec l'image, elle la sublime, elle la façonne en fonction du sens qu'elle veut lui donner. En fonction de la prise de vue, de l'emplacement de l'appareil photo ou de la caméra, l'image pourra donner au spectateur un message et des valeurs différentes. Roland Barthes disait de l'image qu'elle est polysémique et mettait en avant, dans ses réflexions, l'importance de la symbolique (ou iconique codé) qui touche à tout ce qui est relatif aux objets, aux motifs ou aux couleurs socio-culturellement significatives.

C'est principalement ce qui touche à ce signifiant qui va être décrit dans l'analyse cinématographique faite par le bibliothécaire de L'atelier. Au cours de ce moment, les usagers vont être invités à débattre et à donner leur avis sur l'interprétation de la scène sélectionnée. L'image, ou plus précisément l'analyse filmique, joue ici un rôle de création de lien social permettant les interrogations et le débat.

En dehors du cadre établi de la programmation, sont proposées des animations ponctuelles avec les établissements scolaires au moment des accueils des classes. Les activités proposées changent tous les mois et mettent en avant différentes offres culturelles que propose la bibliothèque. En février c'est autour de la thématique du cinéma que les écoliers ont pu travailler. Toujours selon Emmanuel Ariza :

Les projections pour le jeune public peuvent s'appuyer sur une double légitimité : proposer des contenus alternatifs à la télévision, notamment dans le domaine du film d'animation, mais pas uniquement ; et jouer sur la complémentarité ou les partenariats avec les établissements scolaires, avec des objectifs communs d'éducation à l'image<sup>7</sup>.

Ici, les activités sont différentes. En plus de l'analyse filmique des présentations d'outils ou d'objets liés au domaine du cinéma sont proposées. Florian Maussac, le bibliothécaire en charge de la partie cinéma a reproduit, pour l'occasion, une roue sur laquelle figurait une même action décomposée et fractionnée en seize illustrations. À l'aide d'un trou creusé dans un carton relié à la roue, le jeune usager pouvait porter son regard vers les images qui, une fois mises en mouvement, s'animaient. A travers cette expérience, l'enfant pouvait comprendre le fonctionnement de l'image cinématographique.

---

<sup>7</sup> ARIZA, Emmanuel. Animer les images. In : HUCHET, Bernard et al., L'action culturelle en bibliothèque. 2008, p. 123-131.

### 2.2.3 Expositions et autres médias imagés

En plus des documents physiques et des projections de films, le recours à l'image peut être traité par les expositions thématiques. Ce type d'action culturelle est régulièrement proposé aux usagers de la bibliothèque et peut faire l'objet d'ateliers pratiques lors des accueils de classe. Les expositions organisées à L'atelier permettent de mettre en valeur l'image qui joue, ici encore, un rôle de communiquant. Au cours de mon stage, j'ai pu voir la mise en place d'une exposition s'articulant autour de l'histoire et des spécificités de la Bande Dessinée. Elle était composée de planches tirées de la BD *L'atelier de Jojo et Yvan* de Jean-Yves Duhoo, reproduites pour l'occasion en grand format (cf. Annexe IV). À travers cette exposition, l'image tenait donc une place centrale et permettait à l'accrochage d'être adapté à tous les publics. La mise en page des planches rappelait la construction d'une bande dessinée, le texte était vulgarisé et les illustrations venaient accompagner, soutenir et même jouer avec le propos. L'interaction conjointe de l'image et du texte simplifié rendaient l'exposition accessible à tous et notamment aux personnes en situation de handicap qui pouvaient comprendre un propos simple mais cohérent. Enfin, l'une des particularités de cette exposition résidait dans sa mise en scène. En effet, les différentes affiches étaient dispersées un peu partout dans les différents espaces en fonction du parcours naturel des usagers. Le premier document avait été installé à l'entrée de L'atelier, un passage obligé pour tous les publics de la bibliothèque. La deuxième affiche était, quant à elle, positionnée à côté des Jeux de société, l'un des premiers espaces traversé par l'utilisateur de L'atelier lors de sa visite dans l'établissement. Le parcours continuait jusqu'au "jardin d'hiver", la fin logique de l'exposition, puisque cet espace est consacré à la Bande Dessinée.

En plus des expositions, l'image est également traitée à travers les affiches informatives présentes au sein de l'établissement. Dans la partie "café comptoir" de L'atelier les affiches des différentes activités culturelles proposées sur Pechbonnieu y sont accrochées. Avec cet affichage, la médiathèque relaie les événements culturels présents sur la commune. L'image à L'atelier est également présente à travers les posters humoristiques et détournés, affichés au sein des différents espaces. À titre d'exemple, nous pouvons citer un poster satirique critiquant la classification décimale de Dewey. On y voit John Dewey suivi de la phrase "*Monsieur Dewey...ouais*" (cf. Annexe IV) qui tendrait à montrer le peu d'intérêt qu'accorde la bibliothèque à ce type de rangement. Il est à noter que L'atelier

n'utilise pas cette classification afin d'organiser leurs documents dans la bibliothèque. A travers cet exemple nous pouvons voir que l'image peut ici faire l'objet d'un détournement.

En parallèle, la bibliothèque met en valeur les résultats d'actions culturelles passées. C'est par exemple le cas des photos du *Projet Licorne* (cf. Annexe IV) affichées dans la partie Accueil de L'atelier. Cette activité, née grâce à l'initiative d'adolescents de Pechbonnieu, détourne certains endroits emblématiques de la commune. Les images mises en avant sont la preuve de l'importance que la bibliothèque accorde aux projets proposés par ses usagers. Le but étant de pouvoir mettre en lumière la créativité des habitants de Pechbonnieu en leur permettant de s'exprimer. Prochainement L'atelier de Pechbonnieu a le projet de mettre en place un espace dédié à l'art et à l'exposition d'œuvres créées par des usagers de la commune. Ce nouveau concept, qui n'a pas encore de titre, permettra sans doute de renforcer l'envie de la bibliothèque de promouvoir la culture pour tous et par tous.

L'image s'exprime donc à travers les expositions et les affiches présentes à L'atelier. Cependant, nous pouvons également la retrouver dans le jeu vidéo, une offre culturelle que la bibliothèque va proposer et que nous allons maintenant présenter.

### 2.3 Le jeu vidéo, la découverte à travers l'image

Selon une étude du GFK réalisée pour le compte du SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs)<sup>8</sup>, le jeu vidéo est devenue aujourd'hui, après la littérature, la deuxième plus grosse industrie culturelle française. Pratiqué, en 2015, par 53 % de la population (homme et femme confondu) ce nouveau type de médium, peu développé dans le monde des bibliothèques, est pourtant très intéressant de par l'importance que ce dernier tend à donner à l'image. Cette nouvelle offre culturelle, qui fait régulièrement l'objet de travaux de recherches, est proche du cinéma d'un point de vue image. Considérée, selon le philosophe Gilles Deleuze, comme une "image mouvement", elle peut être rattachée à un certain cadre numérique comme le suggère Michaël Crevoisier, auteur de l'article *La nouveauté de l'image vidéoludique*. Ce dernier avance d'ailleurs qu'autrefois l'image dans le milieu du jeu vidéo et du cinéma :

---

<sup>8</sup> GFK. *Les Français et le Jeu Vidéo*. [en ligne] Paris : SELL, 2015. Format PDF. Disponible sur : < [https://www.sell.fr/sites/default/files/EJV\\_10\\_2015\\_FR.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_10_2015_FR.pdf) > (page consultée le 24 juin 2020)

Ne donne ni à penser ni à croire mais seulement à réagir comme s'il était évident que nous croyions déjà ce qu'elle signifie. [...]. Les couches d'informations qui la constituent [...] sont une agrégation de signaux séparés les uns des autres, paramétrés pour véhiculer des ordres. [...] En ce sens, l'image n'est plus à contempler, mais est constituée de symboles dont la dimension esthétique est secondaire.<sup>9</sup>

En 2013, les études de Péreny<sup>10</sup> ont permis la naissance de réflexions centrées autour du concept d'image vidéoludique ayant pour enjeu de se baser davantage sur l'aspect lisibilité de l'image. Celle-ci n'est pas que numérique et la cantonner uniquement à cette catégorie serait réducteur. Franck Cormerais et Jacques Athanase Gilbert mettaient en avant dans leurs travaux<sup>11</sup> la nature manipulable de cette "image hybride". Bien que numérique, cette dernière est également un renvoi au réel grâce aux textures des décors ou aux mouvements des personnages des jeux vidéo. C'est ce que l'on peut voir dans *Uncharted*, une série de jeux d'aventures créée par *Naughty Dog* où les graphismes gagnent en précision et en réalisme à chaque nouvel opus. Cette hybridité de l'image amène Michaël Crevoisier à conclure que l'image vidéoludique n'est pas si différente de l'image cinématographique. Cette dernière va donc pouvoir être un témoignage d'une réalité favorisée par la richesse des décors.

Cette offre culturelle voit progressivement le jour au sein de L'atelier et les jeux vidéos proposés auront une visée pédagogique. L'intérêt serait de proposer aux usagers des jeux vidéo encadrés qui prôneraient des connaissances et des réflexions par l'intermédiaire du médium image. Comme nous l'avons dit la partie illustration dans les jeux vidéo a pour ambition de renvoyer une image du réel. Elle trouve d'ailleurs son importance dans les reconstitutions de lieux patrimoniaux en péril. La conférence *Toulouse patrimoine en devenir* de 2017 mettait en évidence l'importance de l'image dans la reconstitution historique. Par exemple, l'exposition virtuelle *La Conciergerie fait sa Révolution* permettait de visiter la dernière demeure de Marie-Antoinette telle qu'elle était en 1930. L'image permettait ici de redonner vie à un lieu aujourd'hui grandement transformé et revêtait donc un caractère historique. Les jeux vidéo mettant en scène des moments de

---

<sup>9</sup> CREVOISIER, Michaël. La nouveauté de l'image vidéoludique. *Sciences du jeu* [en ligne]. 2019, 24 p. Disponible sur : < <https://journals.openedition.org/sdj/> > (page consultée le 27 mai 2020)

<sup>10</sup> PERENY, Etienne. *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris : Questions théoriques, 2013, 288 p.

<sup>11</sup> CORMERAIS, Franck., GILBERT Jacques-Athanase. Introduction. *Etudes digitales*, 2016, n°1, p. 11-16.

l'histoire ne sont pas rares. L'atelier va d'ailleurs se procurer très prochainement les *discovery tour* (circuit découverte) des jeux *Assassin's Creed Origins* et *Odyssey* développés par *Ubisoft* qui présentent l'Égypte et la Rome Antique à travers les yeux d'un personnage fictif qui évolue dans l'Histoire. Sur la carte, des points d'intérêt sont indiqués au joueur qui doit alors s'y rendre pour avoir des explications sur un fleuve ou une citée qu'il a devant ses yeux grâce à la reconstitution historique de ces bâtiments par l'image. L'atelier, en proposant ce type de jeux vidéo, peut mettre en avant le côté ludique de l'image qui va conditionner l'utilisateur via un cadre visuel afin de lui permettre l'acquisition plus efficace de certaines notions culturelles.

L'atelier permet donc une véritable transversalité autour de l'image. Cette dernière permet au lieu de s'inscrire encore plus dans une logique de tiers-lieu qui offre à ses usagers un cadre de vie confortable et innovant dans une ambiance quasi-familiale. Depuis 2019 l'Etat a lancé le Label *Comme à la maison* que L'atelier vient d'obtenir.

### **3. Reconnaissance et légitimation : obtention du Label “Comme à la maison”.**

Ce label qui est le résultat de réflexions menées par le Conseil Départemental de la Haute-Garonne depuis 2015 ont permis de récompenser les préoccupations et efforts fournis par L'atelier en faveur de l'inclusion sociale des usagers en situation de handicap. Ayant donné une place prépondérante à l'accès à la culture parce qu'elle présentait, selon eux : « *des forces d'émancipation personnelle, de partage et de développement territorial* »<sup>12</sup> le Conseil Départemental a concrétisé son projet en 2019. Le label *Comme à la Maison* a pour objectif de récompenser les établissements culturels à l'intérieur desquels l'utilisateur va se sentir bien et où il profitera d'un certain confort qui l'incitera à revenir. Les établissements lauréats devront donc être de véritables lieux de vie.

Le label présente des avantages intéressants pour ces bibliothèques. En effet les établissements culturels qui l'auront obtenu seront présentés sur le site Internet et sur les réseaux sociaux du Conseil Départemental de la Haute Garonne. Cette reconnaissance à l'échelle départementale permettra aux établissements culturels d'être mieux reconnus,

---

<sup>12</sup> HAUTE-GARONNE. *Appel à candidature Label Comme à la Maison*. In : *Conseil Departemental Haute-Garonne.fr* [en ligne] (2019). Disponible sur : < [https://drupal7.haute-garonne.fr/sites/default/files/reglement\\_-\\_appel\\_a\\_candidature\\_label\\_comme\\_a\\_la\\_maison.pdf](https://drupal7.haute-garonne.fr/sites/default/files/reglement_-_appel_a_candidature_label_comme_a_la_maison.pdf) > (page consultée le 26 mai 2020)

entraînant ainsi la venue et l'adhésion de nouveaux usagers. Le logo du label devra en contrepartie être affiché sur le site internet et les plaquettes de présentation de la structure.

L'obtention du Label propose également d'autres avantages. Les bibliothèques lauréates pourront voir certaines de leur initiatives figurer dans la programmation culturelle du Conseil Départemental. Ce dernier pourra également réquisitionner les lieux labellisés afin qu'ils fassent office de lieu d'accueil pour certaines manifestations culturelles ce qui va forcément drainer un nouveau public. Enfin, d'un point de vue financier, les établissements peuvent prétendre à des aides pour la mise en place des activités favorisant l'accueil et l'accessibilité. Le montant défini en fonction du projet peut atteindre 10 000 €.

Afin d'être éligible au Label l'établissement culturel doit répondre à plusieurs critères. Le premier concerne la programmation culturelle qui devra être diversifiée afin que chaque usager puisse s'y retrouver. À travers la pluralité de ses offres, la bibliothèque peut montrer sa motivation à vouloir accueillir tous les publics quel que soit leur âge ou leur centre d'intérêt. À L'atelier ces activités culturelles sont variées, l'établissement proposant des concerts, des pièces de théâtre et des activités autour du conte et du jeu. La médiathèque possède également des instruments de musique mis à libre disposition des usagers. Des ateliers d'écritures et des cafés philo sont organisés et une webradio a été mise en place afin d'inciter les jeunes Pechboniliens à s'intéresser à la culture.

Le deuxième critère d'éligibilité concerne la présence, au sein de l'établissement, d'un coin café ou restauration. En effet, ces espaces sont très utiles afin de rendre le lieu convivial et chaleureux. L'atelier possède un café comptoir servant gratuitement du café, du thé et d'autres boissons à ses usagers. Très régulièrement, les personnes en visite à la bibliothèque s'arrêtent dans cet espace prolongé d'une terrasse extérieure. Parfois certaines viennoiseries ou autres pâtisseries sont également proposées.

La dernière préconisation obligatoire afin de prétendre à l'obtention du label concerne le confort et la convivialité émanant du lieu culturel. L'atelier de Pechbonnieu répond là aussi à ce critère. Plusieurs infrastructures, comme une ventilation insonorisée ou un toit végétal qui produit de la chaleur, ont été mises en place afin d'offrir un confort maximal. Des fatboys, fauteuils et canapés ont également été installés afin que les personnes puissent profiter de plus de confort. Les seules chaises présentes sont utilisées pour les grandes tables réservées pour le dessin et le jeu de société.

Au-delà de ces critères principaux, la validation de certains critères secondaires favorise l'obtention du label. Le premier point auquel le comité d'études du dossier va porter son attention est la présence d'une certaine polyvalence du lieu. Il faut que l'établissement puisse regrouper, en son sein, différents espaces consacrés à des offres culturelles variées telles que le cinéma ou encore la cuisine. Ces critères apparaissent comme importants dans les résultats d'une enquête faite auprès des citoyens pour connaître leur définition d'un lieu culturel parfait. L'atelier de Pechbonnieu propose plusieurs de ces services attendus parmi lesquels : des projections de films, des ateliers cuisines, tricots ou *Do it Yourself*, de la musique, des spectacles vivants ou encore du jeu vidéo. Des activités sportives sont également proposées et des sorties hors-les-murs organisées dans des musées. Finalement, la bibliothèque organise des ateliers d'écriture et des cafés philo.

Le deuxième critère secondaire touche, quant à lui, à la participation des usagers. Il faut que ces derniers puissent prendre une part active à la vie de l'établissement en participant à des actions visant à aider au fonctionnement du lieu. Ce point est très présent à L'atelier qui a été créé avec la participation active des habitants de la commune qui ont fait part de leurs désirs et de leurs attentes. Bien que les décisions soient prises par l'équipe des bibliothécaires, chaque projet d'animation au sein de la médiathèque est pris en compte, débattu et, dans la plupart des cas, adopté toujours dans cet objectif d'amélioration du cadre de vie commun.

Un troisième critère secondaire concerne l'interaction que l'établissement culturel peut avoir sur la commune où il est implanté. Ces projets peuvent soit faire l'objet d'un partenariat, soit d'un déploiement hors-les-murs des activités du lieu culturel. C'est le cas de L'atelier qui a tissé des liens étroits avec les instituts médico-sociaux implantés sur la commune depuis 2001. Avec eux, il a entamé des actions visant à favoriser l'intégration des publics en situation de handicap. L'atelier participe également à quelques festivals comme *Festi Bout'chou* ou Les Extraterrasses organisés par la mairie de Pechbonnieu. La bibliothèque travaille également avec le collège Jean Dieuzaide avec lequel elle a beaucoup de contacts. Les activités sportives du lieu culturel se déroulent au sein du gymnase de l'établissement scolaire et la classe ULIS (Unité Localisée d'Inclusion Scolaire) vient régulièrement à l'Atelier avec des élèves en situation de handicap.

La dernière exigence du Label *Comme à la Maison* concerne d'ailleurs l'accessibilité. Le Conseil Départemental est sensible à cette question d'inclusion sociale et

sera regardant sur les actions culturelles favorisant l'accessibilité pour tous, menées par les établissements culturels. L'atelier de Pechbonnieu répond aussi à ces critères, l'intégration faisant partie de ses principales missions. Les locaux ont été aménagés afin que des personnes à mobilité réduite puissent se déplacer. Les étagères ne sont pas trop hautes et les espaces ont été pensés afin qu'un fauteuil roulant puisse circuler en toute simplicité. D'autres infrastructures, spécifiques aux handicaps cognitifs, ont également vu le jour et des temps privilégiés ont été mis en place afin de recevoir des usagers handicapés. Finalement, même si L'atelier est un lieu culturel gratuit, il faut néanmoins adhérer pour pouvoir emprunter les quelques 5000 documents disponibles au prêt. Les cotisations s'élèvent à 5€ ou 7€ (en fonctionnement de l'appartenance à la CCCB ou non) pour les adultes et enfants, à 15€ ou 20 € pour un abonnement familial et à 10 € pour l'inscription au Point Jeune. Pour les étudiants et demandeurs d'emploi la cotisation est gratuite. Au cours de notre stage, certaines personnes étaient en recherche d'emploi ou attendaient la confirmation de leur embauche. Elles ont pu ainsi bénéficier de cette gratuité.

L'atelier, qui répond à tous les critères demandés, a obtenu en juillet 2019 l'obtention du Label Comme à la maison. Nous avons pu voir, grâce au dernier point d'éligibilité secondaire, que les bibliothécaires accueillent sur la structure des personnes en situation de handicap. Leur intégration est également l'une de leur principale action. Nous allons maintenant analyser, dans ce nouveau chapitre, la politique d'accueil des personnes en situation de handicap à L'atelier de Pechbonnieu.

## **Chapitre 2 : La politique d'inclusion des publics spécifiques**

### **1. Une inclusion favorisée par l'environnement social : le cas des partenariats**

Les bibliothécaires de L'atelier ont été sensibilisés aux questions d'inclusion et d'handicap et des activités hebdomadaires avec certains centres médico-sociaux présents sur la commune ont été mises en place. En 2001, des réflexions menées par les élus avaient souligné l'importance de pareilles structures pour le domaine de l'emploi. En effet : « *avec environ 1,7 million de salariés, le champ social et médico-social apparaît comme un*

*secteur majeur de l'économie* »<sup>13</sup>. Le champ social représentait à l'époque une promesse de création d'emplois et permettait l'accueil, sur Pechbonnieu, des personnes en situation de handicap. Dès l'ouverture de L'atelier, en 2014, des partenariats avec les structures médico-sociales ont vu le jour. Aujourd'hui il accueille les instituts intéressés par l'offre culturelle qu'il propose et monte, avec certains, des activités propices à l'intégration sociale. Parmi eux, nous pouvons compter l'IME CAPVA, Le MAS Marquiol, Le Foyer de vie Ernest Boue, la classe ULIS et la clinique Marigny que nous allons maintenant présenter.

### 1.1 IME/CAPVA

L'IME CAPVA (Institut Médico Educatif) est implanté sur la commune de Pechbonnieu depuis 2005. Il a pour objectif d'accueillir quotidiennement des enfants ou adolescents qui présentent un handicap intellectuel ou cognitif.

L'IME a une mission à dimension éducative qui se veut spécialisée en fonction des différents handicaps pris en charge par la structure. Au sein de l'établissement, les adolescents handicapés sont accompagnés par une équipe composée d'éducateurs spécialisés, de médecins généralistes et de neuropsychologues. Ces derniers vont, à travers des activités de mises en situation, guider les jeunes en situation de handicap en les préparant à leur vie d'adulte.

En termes de handicap, l'établissement accueille majoritairement des personnes atteintes d'autisme. Anciennement Trouble Envahissant du développement (TED), les personnes avec TSA perçoivent différemment les stimuli qui les entourent. Leurs réactions peuvent alors paraître inadaptées. Les autistes vont également éprouver de la difficulté à entrer en communication avec leurs pairs et tout changement peut entraîner chez eux un sentiment d'angoisse. Ils vont communiquer plus facilement lorsque le discours est dit avec des images et à L'atelier, ce type de public va venir soit librement, soit dans le cadre d'activités autour du jeu de société. Plusieurs bibliothèques tant publiques qu'universitaires ont déjà mis en place des dispositifs afin de favoriser leur inclusion.

---

<sup>13</sup> ERNST, Bernard. Le champ social et médico-social : une activité en forte croissance, des métiers qui se développent et se diversifient. *Repères et Analyses* [en ligne]. Mai 2012, n°44, 11 p. Disponible sur : < [https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Reperes\\_et\\_analyses.pdf](https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Reperes_et_analyses.pdf) > (consultée le 18 mai 2020)

## 1.2 La MAS Marquiol

La MAS Marquiol est une Maison d'Accueil Spécialisée qui a ouvert ses portes en 2012. Elle est née suite à une demande de la DDASS (Direction départementale des Affaires Sanitaires et Sociales) passée à l'APAJH (Association Pour Adulte et Jeune Handicapé) afin de « *répondre au besoin en place pour personnes polyhandicapée ou lourdement handicapées* »<sup>14</sup>.

La MAS a pour objectif premier d'accueillir les personnes en situation de handicap en leur offrant un lieu de vie agréable et sécurisé qui correspond à leurs attentes. L'équipe médico-éducative organise pour ses pensionnaires différentes activités culturelles, sportives et même rééducatives.

Les usagers accueillis au sein de l'établissement sont majoritairement cérébrlésés. Une personne est dite cérébrlésée lorsque cette dernière présente, suite à un accident, des séquelles cognitives irréversibles entraînant bien souvent une difficulté d'élocution et de concentration. En effet, elle peut rapidement éprouver une lourde fatigue lorsqu'elle est soumise à une trop grande sollicitation intellectuelle. De par leur handicap lourd, les personnes cérébrlésées vont être plus réceptives aux informations imagées. Lorsqu'elles ne se déplacent pas avec l'institut médico-éducatif, elles viennent librement à L'atelier, accompagnées par un éducateur. Les pensionnaires de la MAS vont, eux, venir sur l'établissement culturel, dans le cadre d'organisation d'exposition culturelle.

Appartenant à l'association RESO (Association Resilience Occitanie) la structure a pu, avec le temps, tisser des partenariats avec L'atelier et avec le Foyer de vie Ernest Boue.

## 1.3 Le Foyer de vie ERNEST BOUE

Le Foyer de vie Ernest Boué existe sur la commune de Pechbonnieu depuis 1991. Cette structure médico-sociale a pour vocation d'accueillir une quarantaine d'adultes handicapés en internat et d'assurer la prise en charge de 30 adolescents en accueil de jour.

Le foyer accueille des personnes en situation de handicap présentant déjà une certaine forme d'autonomie. L'un des principaux objectifs de cet espace de vie est donc d'éviter la régression de l'autonomie des pensionnaires. Pour ce faire, l'établissement

---

<sup>14</sup> MAIRIE DE PECHBONNIEU. Les établissements médico-sociaux. **In** : *Ville de Pechbonnieu* [en ligne]. (Mars 2018). Disponible sur : < <http://www.ville-pechbonnieu.fr/social-et-solidarite/les-etablissements-medico-sociaux/> > (page consultée le 18 mai 2020)

organise des activités quotidiennes stimulantes touchant aux domaines artistiques, sportifs et intellectuels.

Parmi les pensionnaires se rendant à L'atelier, il est possible d'identifier des personnes porteuses de trisomie 21. Également appelé syndrome de Down, ce handicap est dû à une anomalie chromosomique, caractérisée par des troubles physiques et mentaux. Les personnes porteuses de ce handicap vont avoir des retards cognitifs couplés à des problèmes d'élocution, des problèmes d'autonomie et un comportement souvent inadapté. Le recours à l'image pour communiquer avec ces personnes est conseillé, les personnes pouvant ne pas comprendre des consignes écrites ou orales. Pour L'atelier, cet handicap cognitif est difficile à gérer mais des projets d'expositions sont cependant montés avec les résidents du Foyer de vie Ernest Boue.

Dans le milieu scolaire les handicaps cognitifs, dont fait partie la trisomie, sont pris en compte dans des structures comme les ULIS.

#### **1.4 Les classes ULIS**

La classe ULIS du collège Jean Dieuzaide fait l'objet d'un partenariat avec L'atelier de Pechbonnieu depuis 2019. Anciennement CLIS (classes pour l'inclusion scolaire), ces classes spécialisées prennent en charge des élèves présentant des handicaps cognitifs ou moteurs.

L'objectif premier des classes ULIS concerne l'accompagnement personnalisé d'élèves handicapés. À raison de quelques heures par semaine, ces derniers vont pouvoir acquérir des notions qui, de par leur lenteur, n'auront été maîtrisées. Ces cours sont adaptés en fonction du handicap et du PPS (projet personnalisé de scolarisation) de l'élève.

Lors de leurs déplacements à L'atelier, la majorité des enfants des classes ULIS présente des troubles dys. Composé entre autre de la dyslexie et de la dyspraxie, ce type d'handicap se manifeste par des difficultés de lecture ou de motricité. Pour les enfants porteurs de ces troubles, une communication par l'image permettra une compréhension plus fluide, car visuelle, de l'information. Les enfants venant à L'atelier avec la classe ULIS vont faire des activités autour du jeu de société. Ils vont être plus réceptifs aux informations imagées, la communication visuelle étant une bonne alternative pour pallier à leurs difficultés liées à la lecture.

Malgré les prises en charge, il peut arriver que certains élèves handicapés se retrouvent en décrochage scolaire. Ainsi des centres d'aides spécialisés comme la clinique Marigny ont été ouverts pour les aider.

### **1.5 La clinique Marigny**

La clinique Marigny se situe dans la commune de Saint Loup Cammas et a ouvert ses portes en 1995. Elle est pour l'instant l'unique institut médico-social fréquentant L'atelier qui ne soit pas situé à Pechbonnieu. Composé de six unités, l'établissement a pour vocation d'accompagner ses pensionnaires vers un retour à la vie normale.

Chaque pôle de l'institut médico-social possède son propre objectif. L'unité Cassiopée a pour mission de prendre en charge et d'améliorer le quotidien des personnes souffrant de dépression et d'anxiété. Les unités Andromède, Boréale, Pégase et Scate vont, elles, s'occuper d'adultes et d'adolescents présentant des troubles psychiatriques. Ce service accompagne ses patients en préparant leur réintégration dans les milieux scolaires, professionnels ou familiaux.

L'unité Orion qui prend en charge des personnes en hôpital de jour est le dernier service de la clinique Marigny. En partenariat avec L'atelier, elle accueille des adolescents souffrant de phobie-scolaire. Cet handicap cognitif va créer chez les personnes touchées une sensation d'angoisse lors de leur séjour à l'école. Ces jeunes, qui viennent majoritairement du secondaire (lycée) vont, le matin, travailler dans leur établissement scolaire en suivant un emploi du temps spécialisé. L'après-midi ils sont pris en charge à la Clinique Marigny et font, chaque jeudi, des activités ludiques avec L'atelier.

Les structures que nous venons de présenter travaillent en collaboration avec L'atelier. D'autres instituts médico-sociaux sur la commune viennent à L'atelier mais ces derniers le font librement, sans prise en charge ou partenariat. Si le lieu culturel reçoit autant de centres dédiés au handicap c'est également parce qu'il tient une place centrale dans la ville de Pechbonnieu. En effet huit des neuf structures médico-sociales entourent L'atelier et bénéficient d'une très grande proximité géographique (cf. Annexe V). Comme cela est le cas avec la Clinique Marigny, la bibliothèque peut également attirer des partenariats plus lointains. Nous pouvons donc conclure que L'atelier propose des avantages (en termes d'accueil, d'activités, de personnel...) que n'ont pas forcément

d'autres bibliothèques. Les bibliothécaires désireux d'offrir à leurs usagers un espace accessible et inclusif font de L'atelier un lieu privilégié pour l'intégration de publics en situation de handicap.

## 2. Actions entreprises avec les structures médico-sociales

La majorité des activités proposées dans le cadre de l'accueil des structures médico-sociales tourne autour du jeu de société, une offre culturelle, vecteur d'intégration sociale. Ludovic Chatillon, le ludothécaire de l'établissement qui encadre et prépare les activités tient son expérience du milieu associatif où il organisait des sessions de jeux de rôle et de jeux de société. Spécialisé sur le public petite enfance il a, par la suite, suivi des stages, majoritairement au CNFPT (Centre de Formation de la sélection Publique Territoriale) où il a pu se spécialiser sur : l'évolution de l'enfant à travers le jeu, sur l'aménagement d'une ludothèque, sur le jeu vidéo et sur l'handicap dans le jeu de société. Bien qu'il ne l'ait pas mise en place, pour l'instant, le ludothécaire de L'atelier a également suivi une formation autour de la méthode de rangement ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles) qui vise à : « *décrire, décomposer et comprendre les compétences du joueur et les objets du jeu, afin de répondre le mieux possible aux besoins et intérêt de celui qui joue* »<sup>15</sup>. Il est divisé en 4 catégories. La première concerne les jeux s'articulant autour de compétences motrices et sensorielles. La seconde va regrouper les jeux qui vont permettre à l'enfant de travailler autour du mimétisme et vont l'amener à créer des scénarios ou à intégrer un personnage dans le cadre de jeux de rôle (tel que *Donjon et Dragon* par exemple). La troisième catégorie de jeux que la méthode ESAR distingue va se concentrer autour des jeux de construction en deux ou trois dimensions mais également aux jeux scientifiques et virtuels. Finalement, la quatrième catégorie concerne les jeux d'associations, de séquences de stratégies, de hasard, d'énigmes et de questionnaires. Le choix de L'atelier de proposer des activités autour de cette offre culturelle semble donc pertinent. Chaque jeudi après-midi, les classes ULIS, la Clinique Marigny et l'IME CAPVA viennent donc sur la structure.

---

<sup>15</sup> CÉGEP DE SAINTE-FOY. ESAR en 4 lettres. In : *Système ESAR* [en ligne]. (2020). Disponible sur : < <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QEy6DwkDGw0J:https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/esar-cest-quoi/+&cd=3&hl=fr&ct=clnk&gl=fr&client=safari> > (page consultée le 29 mai 2020).

Avec la clinique Marigny, ce sont des jeux de sociétés coopératifs qui vont être proposés (cf. Annexe III). Les pensionnaires qui viennent à L'atelier vont souvent manquer de confiance en eux à cause des situations d'échec auxquels ils sont confrontés au quotidien. Le jeu coopératif pourrait donc s'avérer intéressant car, à travers lui, il est possible de montrer à ces usagers qu'ils sont capables d'avancer et de créer ensemble. Dans ce type de jeu de société il n'y a pas de compétition et donc pas, ou peu, d'infériorité entre les participants. C'est notamment ce qu'avance Isabelle Malo qui travaille pour Hizi, une plateforme créée par Handicap International, en disant que : « *Pour certains enfants, perdre à un jeu peut être mal vécu. Les jeux coopératifs sont particulièrement intéressants car ils permettent à l'enfant de jouer [...] sans notion de compétition, de gagnant et de perdant* »<sup>16</sup>. Les échanges que nous avons pu avoir avec la psychologue et l'infirmière qui les accompagnaient ont confirmé l'aspect coopératif de ces jeux. Au cours du stage nous avons été amenés à assister à plusieurs séances de travail entre le ludothécaire de L'atelier et la clinique Marigny. Ces dernières ont révélé que les activités autour du jeu de société avaient vraiment leur intérêt pour les personnes en situation de handicap qui, à travers la coopération, reprenaient progressivement confiance en eux. Le temps d'une partie ils pouvaient alors oublier les problèmes de la vie quotidienne. Car c'est aussi de cela qu'ont besoin les personnes en situation de handicap. Elles ne souhaitent pas être définies uniquement par leur spécificité et cherchent leur reconnaissance dans ce qui les rend exceptionnelles. Les séances de jeux de sociétés peuvent aider ces personnes différentes à s'évader d'une réalité parfois trop pesante et à profiter de moments où elles seraient enfin vues comme des usagers lambda. C'est en tout cas ce qui est ressorti d'un échange avec l'un des usagers en situation de handicap de la structure médico-sociale.

Avec les classes ULIS, les jeux de société utilisés seront davantage tournés vers des supports imagés. Parmi ceux proposés au cours du stage, un a particulièrement attiré notre attention : il s'agit du jeu *Cardline*. Ce dernier est intéressant car étant basé sur la lecture d'images, il convient très bien aux usagers en situation de handicap cognitif. Au cours des séances de jeux, les élèves ont parfois eu du mal à déchiffrer les mots écrits sur certaines cartes. Le fait que ces usagers soient principalement dyslexiques ou autistes permet

---

<sup>16</sup> MALO, Isabelle. Des jeux pour apprendre avec handicap : les recommandations d'une psychologue. In : Hizi [en ligne]. (5 février 2020). Disponible sur : < <https://hizy.org/fr/apprentissages/scolaires/des-jeux-pour-apprendre-les-recommandations-d-une-psychologue-> > (page consultée le 29 mai 2020)

d'expliquer les difficultés rencontrées par certains. Dans le cadre de *Cardline*, sept cartes étaient distribuées à chaque élève qui devait classer différents animaux en fonction de leur taille. L'une des difficultés était que l'image représentait un animal mais n'affichait pas, à côté de lui, un élément de comparaison qui aurait pu donner un indice sur sa taille. Lorsqu'il était connu de l'enfant, ce dernier réalisait l'exercice facilement, aidé par l'illustration. Cependant lorsque l'animal était exotique ou inconnu de l'élève, comme le colibri par exemple, certains ont longuement hésité sur sa taille avant de le placer, bien souvent, à la mauvaise place. Au fur et à mesure des parties, une amélioration a pu être constatée. Le temps de réflexion était plus court, les erreurs moins fréquentes et ceux qui pouvaient se sentir frustrés de par la difficulté que pouvait présenter pendant un temps l'exercice, ont commencé à s'amuser.

Enfin, avec l'IME CAPVA, les activités autour du jeu de société étaient également tournées vers l'utilisation de l'image. A cause des handicaps cognitifs lourds que certains résidents peuvent avoir, des jeux coopératifs semblent être plus adaptés. C'est le cas du jeu *Potomac* qui propose aux enfants de sauver des animaux de la forêt avant que le loup ne les dévore. Au cours d'une partie, les six animaux qu'il faut secourir appartiennent à tous les joueurs. En observant le déroulement du jeu et le comportement de chaque usager spécifique, plusieurs conclusions ont pu être tirées. Un des problèmes avec le groupe de l'IME CAPVA concerne la diversité et les différents degrés de handicap. Bien que ces usagers captifs soient majoritairement porteurs de TSA et que les groupes soient composés d'enfants du même niveau intellectuel, certains peuvent se sentir à l'écart. Lors de la séance de jeu de société, l'un des participants a refusé de jouer, préférant passer à chaque fois son tour malgré l'insistance de l'animateur. Cette réaction pourrait s'expliquer par le fait que la personne ne soit pas à l'aise avec les jeux coopératifs. Elle préférera alors se replier sur elle-même, plutôt que de se mettre en danger en jouant avec ses camarades. Une autre explication serait que le jeu soit trop compliqué pour elle. Toujours selon Isabelle Malo : « *Il est important de choisir des jeux qui ne mettent pas l'enfant en échec mais l'aident au contraire à se sentir valorisé* »<sup>17</sup>. D'autant plus que le jeu, bien que grandement imagé, a été compliqué pour plusieurs joueurs en situation de handicap. Le ludothécaire de

---

<sup>17</sup> MALO, Isabelle. Des jeux pour apprendre avec handicap : les recommandations d'une psychologue. In : *Hizy* [en ligne]. (5 février 2020). Disponible sur : < <https://hizy.org/fr/apprentissages/scolaires/des-jeux-pour-apprendre-les-recommandations-d-une-psychologue-> > (page consultée le 29 mai 2020)

L'atelier a dû, à plusieurs reprises, intervenir auprès d'eux afin de les accompagner dans leur réflexion et le déplacement de certaines pièces.

L'atelier de Pechbonnieu fait également des actions avec la MAS Marquiol et le Foyer de vie Ernest Boue. Avec ces organismes l'axe privilégié est celui de l'art visuel que L'atelier, en prêtant ses locaux, présentera sous forme d'exposition. Les pensionnaires vont apprécier peindre afin de montrer leur savoir-faire et de pouvoir exprimer leur mal-être à travers le dessin. En cela, les travaux réalisés sur la peinture-thérapie nous montrent qu'elle va venir en aide aux personnes qui ont des difficultés avec la parole. A travers cette méthode psychothérapeutique les personnes présentant des troubles cognitifs vont pouvoir exprimer les difficultés qu'elles ne peuvent oraliser, les paralysant dans leur vie quotidienne. Un article publié par Perrine, la chef de projet d'*Hop Toys*, un blog et web magazine spécialisé sur les enfants en situation de handicap montre bien l'importance de la peinture comme moyen d'expression et de communication. Elle explique qu' :

En peinture-thérapie, utiliser les couleurs en phase avec le ressenti du moment revient souvent à traduire des émotions à l'état pur, avant même que des mots ne viennent les traduire. Les traits et les formes expriment également les émotions, mais par le biais de la gestuelle. Tracer une courbe ne traduit pas la même émotion que tracer des lignes brisées. La colère ou l'amour ne se traduiront pas par les mêmes tracés. En dessinant ses lignes et en posant ses couleurs sur la toile, le patient non seulement exprime ses émotions mais reçoit une influence de sa production picturale<sup>18</sup>.

A travers la peinture-thérapie, le but est que les personnes en situation de handicap soient plus créatives parce que moins sensibles au formatage éducatif ou scolaire. Les œuvres produites peuvent ainsi faire l'objet d'expositions au sein des bibliothèques ce qui, certainement, aiderait à rehausser l'estime de soi de ces artistes en herbe. L'atelier propose régulièrement des expositions d'œuvres réalisées au sein de la MAS et du Foyer de vie. Au cours de déplacements physiques sur les instituts médico-sociaux, les bibliothécaires vont sélectionner, avec le concours des éducateurs, les peintures qui feront l'objet d'expositions. Une rencontre avec les personnes handicapées qui ont produit les œuvres lauréates permet aux animateurs de L'atelier de pouvoir mieux saisir les intentions et le message caché derrière la peinture. Avec l'accord des participants, ils vont pouvoir rédiger des cartels en

---

<sup>18</sup> PERRINE. La peinture-thérapie. In : *HopToys* (26 avril 2015). Disponible sur : < <https://www.bloghoptoys.fr/la-peinture-therapie> > (page consultée le 29 mai 2020)

expliquant les sujets que l'oeuvre doit dégager. Ces actions sociales entreprises avec la MAS et le Foyer de vie Ernest Boue, s'inscrivent donc dans la politique d'intégration de L'atelier. Elles ont pour but de produire des effets bénéfiques pour les résidents qui présentent des troubles cognitifs dans l'espoir que cette vitrine puisse leur apporter la reconnaissance et renforcer l'estime de soi. L'atelier va encore plus loin en proposant aux volontaires qui ne redouteraient pas le regard des autres, d'être présents aux côtés de leurs oeuvres. Ils pourraient être ainsi acteurs de leurs créations jusqu'au bout en répondant aux éventuelles questions des usagers de L'atelier, s'interrogeant sur leur vécu durant ce parcours créatif. La médiathèque, en proposant ce type d'initiative avec les résidents de la MAS et du Foyer de vie Ernest Boue, pourrait participer à leur processus de rééducation. Ils jouent un véritable jeu d'accompagnement qui a su porter ses fruits.

Enfin, L'atelier prête également ses locaux à des instituts médico-sociaux avec qui ils ne font pas forcément d'opérations conjointes. C'est le cas des ESAT (Établissement et service d'aide par le travail), un autre établissement médico-social présent sur la commune. Ces établissements sont spécialisés pour les travailleurs en situation de handicap. Ces derniers perçoivent un salaire fixe, soit provenant de l'ESAT, soit grâce à leurs entreprises personnelles qu'ils ont réussi à développer. Ces travailleurs sont relativement autonomes et peu d'entre eux sont placés dans des centres. L'institut médico-social prend également en charge des jeunes adolescents présentant des troubles autistiques et va se déplacer à L'atelier dans le cadre d'activités autonomes. La médiathèque prête donc ses espaces à cette structure et met à sa disposition les différentes offres culturelles qu'elle dispose. L'éducateur qui va encadrer le groupe va proposer, en tenant compte du niveau intellectuel de chacun, un travail en trois étapes. Au cours de la première, il va tenter de développer les potentialités du jeune à travers de la motricité fine, de l'imagerie mentale ou de l'imitation. Dans un deuxième temps, l'éducateur va s'intéresser à l'interaction sociale de l'enfant en situation de handicap et l'amener à travailler avec ses pairs par le biais du jeu. Finalement, la troisième étape va être d'adapter l'enfant à un environnement inconnu. Au cours de ces phases d'apprentissage les bibliothécaires de L'atelier peuvent intervenir lorsque l'éducateur ou l'enfant en fait la demande.

### 3. Des espaces et des services propices à l'accueil d'utilisateur en situation de handicap cognitif.

#### 3.1 - Créations de salles silences

Comme nous l'avons dit en introduction, l'aménagement des espaces est très important pour les personnes en situation de handicap. Un environnement ouvert et inclusif permettra à ces publics spécifiques, de s'approprier le lieu plus rapidement et plus efficacement. Certaines personnes présentant des troubles cognitifs vont souffrir de problèmes d'hypersensorialité, une particularité qui les rend vulnérables aux nuisances sonores. En effet, en se basant sur l'exemple d'un enfant autiste, Stéphan Courteix conclut :

*La multiplication des sources sonores, que la personne autiste ou présentant des TED ne sait bien souvent ni localiser efficacement, ni discriminer, contribue à façonner un univers sonore à la fois pénible et potentiellement terrifiant pour elle.<sup>19</sup>*

Lors d'une visite en bibliothèque, une personne handicapée peut vite se retrouver submergé par les stimuli produits par l'environnement. Les voix des autres usagers ou encore le son de la pluie sur le toit de la bibliothèque peut rapidement devenir, pour elle, une source de stress. Elle adoptera alors des comportements d'autoprotection qui, aux yeux de la société, peuvent paraître inadaptés. Dans ces cas là, certains usagers en situation de handicap vont avoir tendance à se boucher les oreilles tandis que d'autres, en proie à une réelle souffrance due à leur hypersensorialité, vont se rouler par terre. A L'atelier de Pechbonnieu, certains usagers en situation de handicap ont déjà adopté ce genre de comportement bien que la conception de l'infrastructure générale vise à proposer des espaces les plus insonorisés possible.

Le casque anti-bruit peut, en soi, représenter une solution face aux nuisances sonores. Le port de ce matériel a d'ailleurs fait ses preuves en résolvant, à L'atelier, les problèmes hypersensoriels du jeune Matteo (nom modifié), un enfant autiste dont le père fait partie d'une association de parents d'enfants handicapés. Cependant certains usagers en situation de handicap peuvent ne pas pouvoir supporter le contact du casque sur leurs

---

<sup>19</sup> COURTEIX, Stéphan. *Troubles envahissants du développements et rapports à l'espace* [en ligne]. Lyon : Laboratoire d'Analyse des Fromes - Ecoles Nationale Supérieure d'Architecture de Lyon, 2009. 35 p. Disponible sur : < <https://docplayer.fr/24526260-Troubles-envahissants-du-developpement-et-rapports-a-l-espace.html> > (page consultée le 24 mai 2020)

oreilles. Il est donc nécessaire de leur proposer des espaces calmes pour qu'ils puissent se ressourcer, à l'abri du brouhaha ambiant de la bibliothèque.

L'une des solutions les plus intéressantes concerne la mise en place de salle-silence ou salle de calme-retrait. Cette dernière a pour fonction, selon l'HAS (la Haute Autorité de Santé), de permettre : « *la mise en oeuvre de mesures préventives et de protection pour éviter d'arriver à une crise* »<sup>20</sup>. Ces espaces doivent permettre à une personne atteinte d'handicap de pouvoir se mettre à l'écart afin de se ressourcer et doivent tenir compte de ses besoins spécifiques. Les aménagements se feront donc en collaboration avec l'utilisateur concerné.

Afin de répondre aux attentes de ces publics spécifiques l'équipe de L'atelier a mis en place ce genre de salle-silence. Cette dernière a vu le jour en 2018 suite à la validation d'un stage professionnalisant pour une personne cérébrolésée. Cette dernière, de par son handicap, se fatiguait très vite, noyée par la surcharge cognitive et ressentait le besoin de se ressourcer dans un endroit calme et reposant. Aucune pièce silence n'ayant, jusqu'alors, été créée à L'atelier, le studio d'enregistrement a été réquisitionné. Ce dernier, construit à base de béton, est très isolant et coupe la personne qui y est à l'intérieur du reste du monde. C'est un endroit calme où Rachel (nom modifié), la personne cérébrolésée qui travaillait avec l'équipe, a pu se reposer, installée dans des fatboys mis à disposition. Ces poufs permettent de donner un cadre confortable et propice à la relaxation. Rembourrés à base de trois millions de billes, ces fatboys s'adaptent aux contours du corps et sont facilement transportables. Soigneusement agencés, les poufs sont disposés côte à côte, offrant ainsi la possibilité à la personne en situation de handicap cognitif de s'allonger et de se ressourcer (voir Annexe II). La mise en place de cette salle silence à L'atelier a montré de nettes améliorations dans les comportements des personnes autistes, trisomiques et cérébrolésés. En ressortant, ces dernières réintégraient les espaces communs avec plus de sérénité et profitaient mieux des offres culturelles que propose la bibliothèque.

La création d'une salle silence n'est pas la seule action que L'atelier a mis en place pour accueillir les personnes en situation de handicap. Il a également aménagé des temps d'accueil pour les publics spécifiques.

---

<sup>20</sup> ANESM. *Personnes handicapées, recommandations de bonnes pratiques professionnelles*. Paris : ANESM, 2017. Format PDF. Disponible sur : < [https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2018-03/rbpp\\_les\\_espaces\\_de\\_calme\\_retrait.pdf](https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2018-03/rbpp_les_espaces_de_calme_retrait.pdf) > (page consultée le 24 mai 2020)

### 3.2 - Création de temps protégés

En plus des espaces silences aménagés à L'atelier, des temps protégés ont été mis en place. Ces moments spécifiques se déroulent en dehors des horaires d'ouverture de la bibliothèque et permettent les accueils collectifs. Selon Nelly Godonou-dossou :

Les accueils collectifs sont des temps privilégiés pour permettre à tous les enfants de découvrir et d'explorer la bibliothèque. Un objectif constant de ces accueils est de donner envie à l'enfant de la fréquenter seul. Mais il ne faut pas oublier qu'il est, en général, obligé de venir avec le groupe et de participer aux activités proposées. Il faudra donc être attentif à ne pas le saturer par trop de visites collectives obligatoires au risque de faire disparaître l'envie de venir individuellement<sup>21</sup>.

Les groupes qui viennent à L'atelier durant ces temps dits "protégés" sont les classes du collège Jean Dieuzaide et les résidents des différentes structures médico-sociales. L'atelier propose donc cet accueil spécialisé à ses usagers en situation de handicap. La bibliothèque étant fermée au public, les professionnels vont accueillir ces usagers spécifiques dans l'espoir qu'ils puissent, à travers l'investissement des espaces, s'épanouir dans un environnement qui ne les rejette pas. Les enfants présentant des troubles cognitifs risquent d'éprouver des difficultés à s'épanouir dans un environnement classique. Ils peuvent être angoissés par le monde autour d'eux et par les nuisances sonores intenses au moment de fortes fréquentations de la bibliothèque. Bien que les salles silences existent pour pallier ce genre de difficultés, cette solution ne permet pas à l'enfant une totale intégration. La mise en place de cette offre de temps d'accueil spécialisés pourrait être une solution à court terme afin de guider l'enfant vers une bonne acclimatation du lieu culturel. En effet, L'atelier propose également ces moments dans l'espoir qu'ils ne soient que temporaires et qu'à travers eux les personnes handicapées puissent se déplacer à la bibliothèque de leur propre initiative en temps d'accueil normal.

En plus de la création de salles silences et de l'aménagement de temps d'accueil pour les publics spécifiques, L'atelier propose également des offres culturelles adaptées aux spécificités de ces usagers exceptionnels.

---

<sup>21</sup> GODONOU-DOSSOU, Nelly. *L'accueil de l'enfant à la bibliothèque*. Veyras : imprimerie Alpha, 2014, 26 p

### 3.3 - Des offres culturelles adaptées

Parmi les autres aménagements mis en place à L'atelier afin de favoriser l'intégration de publics spécifiques, nous pouvons citer la mise à disposition d'offres culturelles adaptées. Nous avons parlé, dans le premier chapitre, de documents physiques, tels les Kamishibaïs (théâtre d'images composé de plusieurs planchettes), qui donnaient à l'image une place centrale. Le kamishibai est souvent utilisé dans les I.M.E à destination du public en situation de handicap. Comme pour la lecture d'albums sans texte, les planches illustrées des kamishibaïs permettent, à elles seules, de comprendre l'histoire. Bien que les récits présents dans ce théâtre d'images ont pour vocation d'être lus par un conteur, ils pourront être, dans les I.M.E, photocopiés et distribués. Au cours de l'année des lectures avec kamishibai sont proposées aux enfants venant des instituts médico-sociaux. Cependant, cette activité n'entre pas dans le contrat passé avec les structures, et est proposée uniquement en supplément lors d'événements spécifiques en lien avec la lecture.

Une autre offre intéressante mise à disposition est la sculpture *Chaosmos*. C'est une structure musicale très appréciée par le public présentant des troubles cognitifs. Fonctionnant avec capteurs sismographiques implantés, cette création originale du sculpteur Christian Glace transforme les vibrations produites par le toucher en des notes musicales. A mi-chemin entre l'oeuvre d'art et l'instrument de musique, cette sculpture produit des sons apaisants que l'utilisateur peut modifier en variant les endroits, les fréquences et l'intensité du toucher. *Chaosmos* a pu, à certaines reprises, aider les personnes atteintes d'autisme. C'est en effet le cas du jeune Matteo, passionné de musique, qui a su trouver, en la sculpture, l'apaisement et l'offre culturelle permettant le début de son intégration. Lorsque son père, Michel (nom modifié), vient pour la première fois à la bibliothèque, il le fait dans le cadre de temps protégés. Faisant tester la sculpture à son fils, il se rend compte de l'apaisement qu'elle procure à Matteo qui d'ordinaire se roule par terre au moindre bruit. A partir de ce jour le jeune enfant et son père viennent à L'atelier pendant les temps d'accueils normaux. Aujourd'hui Mateo participe aux concerts de musique organisés par la médiathèque, assis dans le public, au milieu des autres enfants. La sculpture *Chaosmos* a donc permis l'intégration d'utilisateurs présentant des troubles cognitifs, entraînant de fait une sensibilisation du handicap. Les usagers habituels de la bibliothèque peuvent ne pas connaître forcément toutes les particularités de ce public spécifique. Généralement, dans

notre société, nous avons tendance à occulter le handicap, encore trop stigmatisé ou mal connu. L'intégration d'usagers en situation de handicap dans les bibliothèques sert aussi cet intérêt.

### 3.4 - Jeu vidéo et handicap, une offre potentielle à développer

L'atelier est en train de développer pour ses usagers une offre de jeux vidéo. Bien qu'aucune animation ou projet spécifique n'ait été mis en place pour le moment, des réflexions sont en cours afin d'encadrer cette nouvelle pratique. Le jeu vidéo semble être bénéfique pour les personnes en situation de handicap qui, à travers ce médium, vont pouvoir jouer librement sans avoir peur du regard de l'autre. Selon Flavien Gelly, créateur de la chaîne *Just one Hand* et Youtuber, qui souffre d'une atrophie du bras droit, les bienfaits du jeu vidéo ont déjà été confirmés. Dans un hôpital de Bordeaux, par exemple, les jeux vidéo *Iko* et *Super Mario Bros 2 et 3* ont permis la création du dialogue entre un enfant autiste et le personnel hospitalier. Au cours de la conférence *Jeux vidéo et Handicap* du 30 septembre 2019, les experts ont évoqué les besoins des personnes en situation de handicap par rapport à ce type de jeu numérique. Lorsqu'une question a amené les participants à s'intéresser au type de jeu vidéo qui pourrait convenir à ces joueurs, les éléments de réponses se sont orientés vers la pratique de jeux *sandbox* (ou bac à sable en français) tels que *Minecraft*. Ce dernier, est un jeu de construction libre où le joueur va pouvoir créer, seul, son propre monde. L'intérêt de *Minecraft*, selon les scientifiques présents à la table ronde, est qu'il permettrait aux *gamers* (joueurs): « *d'avoir une maîtrise totale, s'ils voulaient inviter des gens ils le faisaient, sinon ils restaient dans leur monde. C'est une manière pour eux d'avoir un environnement totalement maîtrisé* »<sup>22</sup>.

Au-delà du simple intérêt qu'il peut avoir pour ces publics spécifiques, le jeu vidéo peut aussi permettre la sensibilisation du handicap. Le YouTuber de la chaîne *Just one hand* avait déjà insisté sur cette question lors d'une de ses vidéos. En effet, il trouve qu'il serait intéressant de valoriser à l'avenir des personnages principaux en situation de handicap dans les jeux vidéo. C'est un point très intéressant qui permettrait aux

---

<sup>22</sup> CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE. Conférence "jeux vidéo et handicap" [en ligne]. YouTube, 30/09/2019 [consulté le 6 décembre 2019]. 1 vidéo, 2 heures. < <https://www.youtube.com/watch?v=5GowEp8ftK8> >.

bibliothèques utilisant cette offre, de communiquer avec leur public valide sur les particularités du handicap. Une sensibilisation à travers le jeu vidéo ? Cela a déjà été constaté auparavant. Il existe plusieurs applications mobiles développées afin de parler du handicap. Nous pouvons citer *The Unstoppables*, un jeu de plateforme et d'enquête policière mettant en scène quatre protagonistes en situation de handicap ; *Extreme Wheelchairing* qui place le joueur dans la peau d'un homme en fauteuil roulant ou encore *A blind Legend*, un jeu sensoriel sensibilisant au handicap visuel.

Parmi le fonds déjà constitué par L'atelier, aucun jeu ne tend vers la sensibilisation du handicap. Suite à une discussion avec Ludovic Chatillon, en charge de la partie ludothèque, nous avons appris qu'une réflexion allait être menée autour de ce sujet. Afin de l'aider dans ses recherches, nous lui avons présenté l'application mobile *TSARA* qui aurait sa place à L'atelier.

Le jeu *TSARA* (Trouble du Spectre de l'Autisme et Recommandations aux Aidants) est un *serious game* développé en 2012. Suite aux recommandations de bonnes pratiques édictées par l'HAS à destination des aidants, la société CREAI (Centre Régional d'Etudes, d'Actions et d'Informations) Aquitaine a décidé de créer un jeu vidéo pour mobiles. Le but est de vulgariser les recommandations afin qu'elles puissent être comprises par les parents ou les aidants. L'application nous permet de suivre l'histoire d'un jeune autiste du nom de Adam, de son enfance jusqu'à sa vie d'adulte. Le jeu nous propose d'incarner, au choix : un enseignant, un parent, une fratrie, ou un adulte qui va devoir gérer certaines situations problèmes que l'on peut rencontrer au contact des personnes avec autisme. A travers des sujets tels que l'école, la récréation, la maison, les transports en commun, les relations parents/fratrie et le civisme, les joueurs vont pouvoir acquérir la bonne attitude qu'ils pourront, c'est le but, réinvestir au quotidien. Chaque niveau commence par le visionnage d'une vidéo posant le cadre de la situation problème dans laquelle Adam va se sentir perturbé ou va adopter un comportement inadapté. Le jeu prend, par la suite, la forme d'un quizz où figurent 4 propositions de comportements à adopter en rapport avec la vidéo. Finalement, *TSARA* va indiquer celui recommandé par l'HAS. Ce jeu permet donc de vulgariser les bonnes pratiques à avoir, dans l'espoir que l'aidant puisse mieux comprendre les comportements de l'enfant autiste qu'il côtoie au quotidien.

Ainsi, L'atelier fait plusieurs actions en direction des personnes en situation de handicap en les accueillant et en leur proposant des offres culturelles adaptées. Mais

l'établissement va encore plus loin dans sa volonté d'inclure les publics spécifiques en leur proposant des stages.

#### **4. Politique d'inclusion : action auprès de stagiaires en situation de handicap**

Afin de continuer le travail d'intégration de L'atelier, Axel Clamens, le directeur de la bibliothèque a décidé de prendre en stage des personnes en situation de handicap. En 2017, avec L'union Cépière Robert Monier (une unité d'évaluation de réentrainement et de réorientation scolaire et professionnelle), L'atelier a accueilli Rachel, une jeune femme cérébrolésée suite à un accident. Âgée de 30 ans elle paraît, en apparence, tout à fait normale. Cependant à certains moments de la journée, épuisée par les sollicitations cognitives, elle va ressentir de grands moments de fatigue. Afin de lui permettre d'évoluer dans des conditions de travail adaptées les bibliothécaires de L'atelier ont dû aménager son emploi du temps en tenant compte des spécificités de son handicap. Le but étant qu'elle puisse évoluer en situation professionnelle ordinaire. Afin de lui permettre de prendre des pauses pour se ressourcer, une salle silence a été installée. Dès que Rachel sentait venir la saturation intellectuelle, elle allait dans le studio confortablement aménagé. Ce travail de collaboration est une pratique généralisée aujourd'hui en bibliothèque. Selon l'ouvrage *Accessibilité universelle* : « Consulter les publics, pour connaître leurs pratiques [...] est une démarche de plus en plus répandue en bibliothèque. Ce dispositif prend toute sa force s'il est totalement ouvert [...] Les personnes en situation de handicap doivent pouvoir y être associées »<sup>23</sup>.

Le cas de Rachel a été, pour L'atelier, la première prise en charge d'un stagiaire en situation de handicap. Avant cela, les bibliothécaires de l'établissement ont hésité à prendre des personnes à mobilité réduite ou présentant des troubles cognitifs. En effet, aucun animateur ou éducateur de l'établissement n'a suivi de formation pour l'accueil de ce type d'utilisateurs. L'une de leur principale crainte était de ne pas savoir comment les guider et répondre à leurs besoins spécifiques. Or, selon Axel Clamens, un lieu comme L'atelier qui se dit maison de l'humain se devait de favoriser l'inclusion professionnelle des publics spécifiques (cf. Annexe I).

---

<sup>23</sup> FONTAINE-MARTINELLI, Françoise (dir.), MAUMET, Luc. *Accessibilité universelle et inclusion en bibliothèque*. Paris : ABF, 2017, 197 p.

Suite à cette première action positive, L'atelier a décidé de travailler autour de l'aménagement des espaces permettant l'accès aux personnes à mobilité réduite. Souhaitant continuer leur action entamée avec Rachel, le directeur de la bibliothèque a décidé d'établir un contrat de stage avec une personne en fauteuil roulant. Bien que sa prise en stage n'ait pas été avantagée en raison de son handicap physique, sa présence a permis à L'atelier d'améliorer l'aménagement de ses espaces en vue de les rendre accessibles pour ces publics. C'est une démarche intéressante car les personnes en situation de handicap savent, mieux que quiconque, leurs besoins en termes d'aménagement. Selon Marie-José Poitevin : « Grâce à leur capacités [...] les personnels handicapés peuvent avoir une compétence appréciable et recherchée : langue des signes française, maîtrise du braille, compétence en information adaptées aux déficients visuels, etc... »<sup>24</sup>. Les stages avec personnes handicapées présentent donc un intérêt et la bibliothèque sait tirer profit de ces expériences professionnelles enrichissantes.

Enfin L'atelier a récemment pris en stage un jeune lycéen que l'on appellera Fabien, atteint de troubles dys. Connu par les bibliothécaires de L'atelier depuis qu'il venait au Point Jeune, il présentait des problèmes d'élocution et des difficultés dans l'écriture le faisant souffrir et le complexant. Fabien n'avait donc pas confiance en lui, ce qui l'empêchait de mettre en oeuvre les projets qu'il souhaitait développer. Une activité autour de la photographie lui a donc été proposée afin de mettre en avant sa passion. Le but sous-jacent étant qu'à travers ce médium, Fabien retrouve une plus grande estime de soi. Emanuelle Ringot, en parlant de la thérapie-photo précise que : « la confrontation avec sa propre image doit aider le patient à prendre conscience de lui-même, à se magnifier et à retrouver l'estime de soi »<sup>25</sup>. Avec le concours d'autres jeunes de la commune, L'atelier a créé avec Fabien le concours *Hashtag* auquel il a participé. Cette première approche n'était donc pas trop violente et le rôle confié au stagiaire semble l'avoir poussé à se révéler. Sur la photo sur laquelle il apparaît, Fabien adopte une posture droite qui montre l'assurance qu'il a pu gagner grâce à l'organisation du concours photo. Il met en valeur, dans la photo,

---

<sup>24</sup> ANDISSAC Marie-Noëlle (dir.), POITEVIN Marie-José (dir). *Handicap et bibliothèque*. Paris : ABF, 2009, 175 p.

<sup>25</sup> RINGOT Emmanuelle. La thérapie-photo, une méthode efficace pour oublier ses complexes. *Marie Claire* [en ligne]. 2015, 1 p. Disponible sur : < <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:1lbcj6hUB1wJ:https://www.marieclaire.fr/la-therapie-photo-une-methode-efficace-pour-retrouver-l-estime-de-soi.731133.asp&client=safari&hl=fr&gl=fr&strip=0&vwsrc=0> > (page consultée le 31 mai 2020)

des éléments qui lui sont chers, qui le caractérisent et le définissent. L'initiative culturelle a réellement eu un impact positif sur Fabien. Lui qui était timide et ne s'aimait pas a même reconnu se trouver beau en se voyant sur la photographie du concours *Hashtag*. Alors qu'il se dénigrait constamment, il a commencé à se trouver des qualités et a animé des projets qu'il réalise avec L'atelier. Ainsi, il s'est lancé dans la *webradio* dans laquelle il fait des interviews politiques. Lui qui avait des problèmes d'élocution a su surmonter son handicap et s'est longtemps préparé afin de pouvoir, au final, mener lui-même des entretiens. Le travail fait avec L'atelier semble donc l'avoir aidé à retrouver une meilleure estime de soi. Le but initial a même été dépassé puisque Fabien anime aujourd'hui des cafés philo à la bibliothèque et dans son association. Cette expérience professionnelle permet de montrer que l'on peut intégrer les personnes en situations de handicap à la bibliothèque, grâce à la photo et la photothérapie.

Ainsi nous avons pu voir dans cette première partie que L'atelier présente une transversalité autour de l'image. Les jeux de sociétés, les albums et les événements autour de la photographie qui donnent à l'image une place centrale, peuvent, nous l'avons vu, permettre l'intégration des usagers spécifiques. Travaillant avec des instituts médico-sociaux qui viennent avec des usagers en situation de handicap, L'atelier propose aussi des aménagements adaptés comme les salles silences ou des temps protégés. Nous avons finalement vu que des offres culturelles adaptées étaient proposées et que certains de leurs usagers spécifiques avaient été pris en stage. Cette dernière a permis un aménagement des locaux en faveur de l'inclusion de ce type de public. Mais cet exemple n'est pas unique en termes de réussite. Car souvent, aidées et accompagnées de gens compétents (neuropsychologues, éducateurs ou animateurs) les personnes en situation de handicap peuvent, à la longue, en fournissant des efforts qui ne sont pas négligeables, non pas guérir mais progresser dans l'acceptation et dans le contrôle de leur différence. Certaines, même, arrivent à sublimer leur handicap pour réfléchir et proposer des aménagements pertinents afin de répondre aux besoins et aux difficultés que peuvent rencontrer certains de leurs pairs. C'est dans cette optique que je me situe. Etant moi-même atteint d'un handicap cognitif, et après avoir été aidé dans ma progression (les remerciements en début de mémoire en témoignent), mon souci a été de venir en aide aux autres personnes en situation de handicap en construisant un nouvel outil de communication que j'ai nommé *Picto Info* et que nous allons présenter dans cette deuxième partie.

## **II. Mise en place d'un outil pour favoriser l'accueil et l'expérience des personnes en situation de handicap : le cas de Picto-Info.**

Dans le cadre du stage à L'atelier nous avons pu créer et mettre en place un outil de communication pour personnes en situation de handicap cognitif appelé *Picto Info* (cf. Annexe XII). Ce nouvel outil de communication s'inscrit dans la logique d'inclusion sociale que la bibliothèque développe au sein de ses locaux et donne à l'image une place centrale. *Picto Info* a pour ambition de permettre à l'utilisateur en situation de handicap de communiquer avec ses pairs à travers l'utilisation de pictogrammes. Notre outil se présente sous la forme d'un panneau sur lequel sont conceptualisés des pictogrammes représentant les activités ou espaces composant L'atelier. Les idéogrammes sont aimantés et les enfants en situation de handicap peuvent les prendre afin de les porter au médiathécaire qui les mène ensuite vers l'activité ou l'espace souhaité. En dessous des pictogrammes un élément textuel, à destination des bibliothécaires de L'atelier, permet de confirmer leur signification exacte. Au dessus, un texte est rédigé pour informer les parents ou accompagnants (cf. Annexe VI). L'utilisation de l'outil de communication *Picto Info* comporte trois phases. La première va concerner la découverte de l'outil par l'enfant avec le soutien d'un accompagnant. Pour la deuxième, la personne en situation de handicap va prendre elle-même l'initiative de demander l'objet de son désir. La troisième étape de *Picto Info* consiste à amener l'utilisateur vers une certaine autonomie afin qu'il puisse acquérir une bonne utilisation de l'outil.

Cette deuxième partie s'articulera autour de quatre chapitres. Le premier traitera de la genèse du projet. Le deuxième présentera le benchmark et le travail de réflexion mené autour de *Picto Info*. Le dernier chapitre sera consacré à la conception et la réalisation de ce nouvel outil de communication.

## Chapitre 1 : La Genèse de *Picto Info*

### 1. Une forte demande

A notre arrivée à L'atelier de Pechbonnieu, nous avons rapidement remarqué la transversalité existant autour de l'image. Désireux de travailler sur l'image et l'intégration sociale, nous avons étudié les pratiques des usagers en situation de handicap à la bibliothèque. Grâce à Axel Clamens, le directeur de L'atelier, nous avons appris que plusieurs structures médico-sociales venaient sur l'établissement. Ces dernières constatations nous ont confortés dans l'idée que la bibliothèque de Pechbonnieu serait l'établissement idéal pour la mise en place d'un outil tel qu'allait le devenir *Picto Info*. Nous pensions au départ proposer un plan imagé de L'atelier afin que les usagers handicapés puissent se repérer plus facilement. Cependant, les échanges avec certains usagers et parents d'enfants autistes ou trisomiques, ont mis en lumière la forte demande qui existe autour de la communication. Les enfants atteints de troubles cognitifs peuvent avoir des difficultés à entrer dans le langage et le recours à l'image pourrait être une alternative intéressante. Plusieurs parents ont très vite adhéré à l'évocation de la possible conception d'un dispositif de communication inclusif qui pourrait s'articuler autour de l'image, mais qui n'était encore, pour nous, qu'au stade embryonnaire.

De nouvelles investigations auprès d'instituts médico-sociaux présents sur la commune et d'éducateurs spécialisés ont également été menées dans l'espoir d'acquérir une plus grande connaissance des besoins des usagers handicapés qui viennent à L'atelier. Les différents échanges ont permis d'étoffer notre réflexion et nous ont guidés vers de nouvelles sources d'inspirations qui nous ont servis dans l'élaboration de *Picto Info*.

Nous avons appris dans la première partie que L'atelier était un lieu propice à l'accueil des personnes en situation de handicap ; qu'il propose des offres culturelles adaptées, montrant sa volonté d'aller à la rencontre du public spécifique ; que l'image y tient une place transversale. Tous les critères étaient donc remplis pour la création de *Picto Info*. A travers l'expertise obtenue grâce aux jeux de société nous avons compris que la communication à travers l'image était efficace. Riches de ces conclusions et des échanges cités plus haut, nous avons commencé à faire des recherches préliminaires. Intéressés depuis longtemps par le handicap nous avons commencé par trouver une première source

d'inspirations dans les travaux entamés les années précédentes et que nous allons maintenant présenter.

## 2. Un travail préliminaire

### 1.1 Dossier transversal

Dans le dossier transversal intitulé *L'autisme dans les bibliothèques : l'enjeu de demain ?* que nous avons rédigé l'année précédente, nous nous étions intéressés à un handicap particulier, celui de l'autisme. A l'intérieur nous abordions les aménagements physiques qui devaient être mis en place pour ce type de public et les activités afin de favoriser son intégration. Nous nous sommes également intéressés aux difficultés encore existantes dans ce milieu culturel tout en proposant des solutions pour y pallier. Dans ce dossier transversal, l'intérêt que nous accordons aujourd'hui à l'image pour aider les enfants en situation de handicap à mieux communiquer et se repérer était déjà présent. Afin de donner un cadre professionnel à notre écrit, nous sommes allés à la rencontre de plusieurs bibliothécaires qui ont pu nous renseigner sur les pratiques mises en place.

Faisant à l'époque partie du dispositif *Construire une université Aspy Friendly*, parrainé par Josef Schovanec, nous nous étions rendus à la journée *Vivre l'autisme autrement* dans le cadre de la *Journée Mondiale de l'autisme*. Au programme, une conférence sur la sensibilisation à cet handicap suivie d'un entretien avec les étudiants faisant partie du dispositif *Aspy Friendly*. A l'issue de cette interview nous avons eu l'occasion de rencontrer Melina Dell'Armi une enseignante à l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès. Intéressée par l'association et spécialisée sur les troubles du spectre autistique elle a accepté notre demande d'entretien. Au cours de l'échange, la question de l'image et plus précisément des pictogrammes en bibliothèque a été évoquée. Melina Dell'Armi nous a alors expliqué que, selon elle, ces idéogrammes seraient une très bonne chose et qu'ils permettraient un repérage dans l'espace plus efficace au sein des bibliothèques. Elle nous a également fait part de son désir de voir un jour, à l'entrée de l'un de ces établissements culturels, la présence d'un plan clair et imagé de ce dernier. Les images sont, ajoute t-elle, plus compréhensibles pour les personnes autistes.

## 1.2 Travail à la médiathèque départementale

Le dossier transversal que nous avons pu réaliser a donc permis de tisser les prémices de notre projet. Plus tard dans l'année, nous avons réalisé un stage à la Médiathèque Départementale de la Haute Garonne. Étant intéressés par l'impact que les bibliothèques pouvaient avoir sur la société, nous avons donc travaillé sur un projet s'articulant autour de cette thématique. Après la lecture d'un compte-rendu du Ministère de la culture intitulé *Comment apprécier les effets de l'action des bibliothèques publiques ?* nous avons créé une grille d'évaluation à destination de cette BDP (Bibliothèque Départementale de Prêts). A l'intérieur nous avons mis en lumière quatre grands blocs : Le développement personnel et/ou collectif, l'Intégration sociale et/ou éducative, Vers une autonomisation de l'utilisateur et Actions à visée sociétale.

A l'intérieur de ces différents blocs, nous avons réparti les 12 critères édictés par le Ministère de la Culture qui permettent aux bibliothèques d'avoir un impact optimal sur la société. Plusieurs d'entre eux ont évoqué l'importance d'inclure, au sein de ce type d'établissement culturel, les personnes en situation de handicap.

Dans le point *Densification des réseaux de partenariats*, le Ministère de la Culture mettait en évidence l'importance de la mise en relation de publics fragilisés avec des acteurs sociaux. Selon lui, l'intégration de ce type d'utilisateurs handicapés, précaires ou allophones est un enjeu essentiel si la bibliothèque veut avoir un impact important sur la société.

Le point *Citoyenneté* mettait quant à lui en évidence l'intérêt d'accueillir tous les publics en rendant les locaux accessibles à leurs besoins et attentes. Pour cela, l'accueil devra être organisé à travers les différents espaces composant la bibliothèque. Selon le Ministère de la Culture, intégrer ce type de public permettra d'améliorer le tissu social d'un territoire, de travailler sur la capacité à être ensemble et sur la promotion de la solidarité.

Finalement, le rapport soulevait une dernière compétence que les bibliothèques devaient acquérir : les *Littératies*. Les littératies sont les aptitudes à comprendre et exploiter une information dans la vie quotidienne. Elles se basent sur le principe d'autonomisation de l'utilisateur et tissent un lien entre une information lambda et les différents contextes sociaux culturels. Les littératies mettent en évidence l'importance de l'accès et de l'accompagnement de tous les publics et plus particulièrement des usagers en

situation de handicap. Les bibliothèques, en suivant ce principe, doivent permettre l'identification rapide du besoin d'information et valoriser leurs fonds en proposant des documents adaptés à tous.

La grille d'évaluation que nous avons créée a pu nous conforter dans l'idée que l'inclusion du public en situation de handicap dans les bibliothèques était une préoccupation actuelle. Les médiathécaires interrogés se sont également rangés en faveur de cette conclusion. Nous avons décidé d'étudier trois types de bibliothèques : urbaine, périurbaine et rurale. Pour ce faire, les médiathèques de Ramonville, de Castelmaurou et de L'Isles-en-Dodon ont répondu favorablement à notre demande d'entretien. A l'issue de cette expérience professionnelle, nous avons souhaité aller encore plus loin dans notre réflexion sur les publics en situation de handicap et leur inclusion dans les bibliothèques. Ayant déjà en tête l'idée de mettre en place un dispositif de communication tel que *Picto Info*, nous en avons parlé avec Monsieur Madoyan, le directeur de la Médiathèque Départementale. Au fil de l'échange et au regard des attendus de la grille d'évaluation, L'atelier de Pechbonnieu s'est avéré comme un lieu idéal pour développer un pareil outil. Lorsqu'au cours de cette année de Master 1 nous avons dû trouver un nouveau lieu pour réaliser notre stage, nous avons tout de suite pensé à cet établissement. C'est donc à notre arrivée à L'atelier, que *Picto Info* a réellement commencé à se concrétiser.

Ainsi dans ce premier chapitre nous avons expliqué la genèse de *Picto Info*. Nous allons maintenant, dans ce deuxième chapitre, détailler les différentes sources d'inspiration évoquées.

## **Chapitre 2 : Des systèmes de communication par l'image**

L'image a toujours tenu une place importante pour les personnes en situation de handicap. Déjà, en 2006, Yoder et Stone, deux chercheurs anglo-saxons avaient mis en évidence l'importance de l'iconographie dans la compréhension et l'expression. Selon eux, les représentations imagées et symboliques pourraient être bénéfiques dans l'apprentissage du langage. Ce qu'ils appelaient représentation symbolique pourrait, selon le document *Collateral Effects of Pecs Training on Speech Development in Children with Autism*, être défini comme suit : « *The possibility of being able to represent something (object, concept,*

*action, etc.) by means of a differentiated referent serving only for that representation* »<sup>26 27</sup>. Trouvant dans ce concept un moyen permettant aux personnes en situation de handicap d'entrer dans le langage, de nouvelles méthodes de communication visuelle ont vu le jour grâce aux travaux de scientifiques en science de l'information et de la communication. Parmi celles qui ont été une source d'inspiration pour *Picto Info*, nous pouvons citer la méthode PECS (Picture Exchange Communication System), la méthode TEACCH (Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped CHildren) et la méthode Makaton. Tous ces systèmes de communication basés sur l'utilisation de l'image répondent aux principes évoqués par l'approche pyramidale ou ABA Fonctionnelle (Applied Behaviour Analysis) que nous allons tout d'abord présenter .

### 1. L'ABA Fonctionnelle

L'ABA, également appelée AAC (Analyse Appliquée du Comportement) est un domaine scientifique s'intéressant aux : « *comportements qui ont une importance sociale* »<sup>28</sup>. Ce sujet qui fait l'objet d'une foisonnante recherche scientifique (environ 800 publications par an à travers le monde) a su montrer son importance dans la compréhension des comportements humains. Pourtant, en France, cette science n'est que très peu étudiée, en témoignent les deux uniques formations qui en proposent l'enseignement. L'ABA divise les comportements en deux catégories : ceux appropriés (dont elle va favoriser l'augmentation) et ceux non appropriés (dont elle va tenter la diminution). Au même titre que la méthode Denver développée dans la première partie, l'ABA est reconnue, selon l'HAS, comme étant de grade B. Ce dernier permet aux approches comportementales de recouvrir un caractère de présomption scientifique.

L'ABA va s'articuler autour de trois critères : l'antécédent (signal initial), le comportement (réponse au stimulus) et les conséquences (situation finale). Cette science va s'intéresser principalement aux deux derniers en mettant en avant la relation de causalité qui peut exister entre eux. En effet lorsqu'une action va entraîner des conséquences

---

<sup>26</sup> CARSON Lynn, MOOSA Taslim, THEURER Julie *et al.* The Collateral Effects of PECS Training on Speech Development in Children with Autism. *Canadian Journal of Speech-Language Pathology and Audiology*, 2012, vol.36, n°3, p.182-185.

<sup>27</sup> "la possibilité de pouvoir représenter quelque chose (objet, concept, action, etc.) au moyen d'un référent différencié servant uniquement à cette représentation"

<sup>28</sup> CANAL AUTISME. *Présentation de l'ABA - Partie 2 : Définition de l'ABA* [en ligne]. YouTube, 14/04/2014 [consulté le 12 mai 2020]. 1 vidéo, 30 min 36. < <https://www.youtube.com/watch?v=DLvm-2tUg-U> >.

positives, on pourra noter une reproduction du comportement qui va y être associée. A l'inverse, si la conséquence d'une action est neutre ou négative alors il peut y avoir, derrière, abandon du comportement. Un point intéressant que soulève la vidéo *Présentation de l'ABA - Partie 2 : Définition de l'ABA* et qui a été l'un des points essentiels dans la conception de notre outil, concerne les antécédents. Ces derniers vont conditionner le comportement qu'il peut y avoir derrière. Si l'attendu n'est pas clair, l'enfant ne va pas vouloir tester l'outil. Il faudra donc que le médiathécaire ou l'éducateur explique bien les attendus aux personnes en situation de handicap cognitif qui vont être amenées à utiliser *Picto Info*.

De cette Analyse Appliquée du Comportement va apparaître une sous-branche, l'ABA Fonctionnelle, aussi connue sous l'appellation d'Approche Pyramidale de l'Education. Cette dernière a été développée par le Dr Andy Bondy qui a établi un système d'apprentissage basé sur les principes énoncés par l'ABA. Comme nous pouvons le voir sur l'article *L'approche Pyramidale de l'éducation* publié sur le site *BA-eService*, les éléments structurels forment la base de cette méthode. Schématisée sous forme de pyramide nous allons retrouver, à sa base, tout ce qui concerne les activités fonctionnelles, les récompenses, la communication fonctionnelle et le ciblage des comportements inappropriés. Le sommet de la pyramide est, quant à lui, composé des éléments pédagogiques qui mettent en scène la généralisation, le format de cours, les stratégies d'enseignement et la correction des erreurs liées à la communication. L'ABA Fonctionnelle montre donc vraiment son importance car elle : « *met l'accent sur le «Pourquoi» de l'apprentissage et sur le «Comment» enseigner plutôt que simplement sur «Quoi» enseigner, permettant ainsi que le programme [...] soit adapté individuellement à ses objectifs d'apprentissage* »<sup>29</sup>.

De cette Approche Pyramidale de l'Education vont découler plusieurs méthodes qui ont déjà fait leur preuve. En effet, les enfants handicapés ayant bénéficié de leur aide ont pu commencer à entrer dans le langage et développer des compétences et comportements adaptés socialement. Grâce aux pictogrammes qu'utilisent les différentes méthodes, ils ont pu commencer à identifier leurs désirs et communiquer avec leurs pairs. La première

---

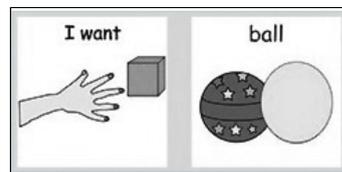
<sup>29</sup> PYRAMID FRANCE. Qu'est-ce que l'ABA Fonctionnelle (Approche Pyramidale de l'Education) ? **In** : *ABA Fonctionnelle* [en ligne]. Disponible sur : < <https://pecs-france.fr/aba-fonctionnelle/> > (page consultée le 12 mai 2020)

méthode naît de l'ABA Fonctionnelle est le PECS, souvent utilisée chez les personnes atteintes d'autisme et que nous allons maintenant présenter.

## 2. La méthode PECS

La méthode PECS, créée aux Etats Unis en 1985 par le Dr Bondy et l'orthophoniste Lory Frost, est une Communication Améliorée et Alternative (CAA) qui met en avant le médium image comme moyen de communication. Le but de cette méthode est de permettre à l'enfant qui éprouve des difficultés dans l'apprentissage du langage de pouvoir utiliser l'outil afin de pallier à son handicap. A travers le couplage de l'image et du texte, l'utilisateur va pouvoir identifier l'objet de son désir et va faire part de son envie à la personne qui l'accompagne ou qui s'occupe de lui. Ayant à sa disposition des illustrations scratchées dans un classeur aménagé en conséquence, l'enfant va d'abord prendre les pictogrammes "je veux", "c'est", "j'ai" et "j'entends" puis va y associer l'objet de son désir dont il déscratch l'image (sur l'exemple ci-dessous : "le ballon").

30



Lorsque nous réfléchissons à la conception de *Picto Info*, cette alliance entre texte et image est ce qui, dans le PECS, a tout d'abord retenu notre attention. Nous souhaitons mettre en place un outil de communication où ces deux médias seraient en interaction. Notre intérêt s'est également porté sur une nouvelle interaction, à savoir l'échange qui pouvait se créer entre l'enfant en situation de handicap et l'adulte accompagnant.

Selon le document *A Clear Picture : The Use and Benefits of PECS*, l'un des avantages du PECS est qu'il ne demande pas de compétences préalables. Toute personne présentant un retard dans l'apprentissage du langage peut l'utiliser et progresser. Les enfants souffrant de troubles cognitifs vont cependant davantage prétendre à l'utilisation du PECS. Il est possible que certains adultes aux déficiences intellectuelles plus lourdes, comme les personnes cérébrolésées, soient intéressés par cette méthode afin de pouvoir

<sup>30</sup> CARSON Lynn, MOOSA Taslim, THEURER Julie *et al.* The Collateral Effects of PECS Training on Speech Development in Children with Autism. *Canadian Journal of Speech-Language Pathology and Audiology*, 2012, vol.36, n°3, p.182-185.

dialoguer avec leurs pairs. L'autre importance de cette approche communicationnelle est qu'elle ne présente pas un frein à l'apprentissage du langage, bien au contraire. Selon Andy Bondy et Lory Frost, les deux concepteurs de la méthode PECS, cette dernière permettrait de développer l'apprentissage du langage. De plus, d'autres études scientifiques menées sur le sujet ont démontré qu'elle tendrait vers cet objectif.

Parmi les six phases d'apprentissage qui constituent la méthode PECS, quatre d'entre elles ont particulièrement retenu notre attention. La première est la phase 1. C'est ici que l'enfant va vraiment apprendre à communiquer avec les pictogrammes qu'il aura devant lui. Selon le document *Collateral Effects of Pecs Training on Speech Development in Children with Autism* la personne en situation de handicap va, dans cette étape, apprendre à donner à l'adulte le pictogramme représentant l'objet qu'il souhaite. En retour ce dernier donnera à l'enfant l'objet désiré. La deuxième étape qui a retenu notre attention est la phase 2. Son objectif va être d'amener l'enfant à aller chercher lui-même son classeur PECS afin de piocher les pictogrammes qui représentent l'objet de son désir. La troisième étape qui a servi de source d'inspiration pour la création de *Picto Info* est la phase 4. Ici, la personne présentant des troubles cognitifs va apprendre à former des phrases plus complexes grâce aux idéogrammes qui représentent des actions, des objets et même des espaces. Pour l'instant la dualité objet/espace n'est pas encore présente dans *Picto Info*. Cependant elle pourrait faire l'objet d'améliorations de l'outil dans une potentielle version 2. Finalement la dernière étape du PECS ayant retenu notre attention est la phase 5. Contrairement à la phase 2 où l'enfant devait aller chercher son classeur d'images lorsqu'il souhaitait communiquer, il va devoir, ici, répondre à la question "que veux-tu?". Comme dans l'étape deux il va aller chercher son outil de communication et identifier les pictogrammes correspondant à son désir.

Bien que le PECS soit la méthode de communication visuelle la plus connue, elle n'est pas la seule à trouver ses sources d'inspiration dans les principes de l'ABA fonctionnelle. C'est ce que va démontrer l'étude de la méthode TEACCH que nous allons maintenant présenter.

### **3. La méthode TEACCH**

La méthode TEACCH a été créée aux Etats Unis. En 1971, en Caroline du Nord, Eric Schopler invente un nouveau moyen communicationnel en accord avec les principes

de l'ABA Fonctionnelle. Contrairement à cette dernière de grade B, la méthode TEACCH est classée comme étant de grade C (niveau de preuves scientifiques faibles) par la Haute Autorité de Santé. Elle n'est pas une science mais n'en reste pas moins un outil de moyen de communication efficace pour les personnes atteintes d'handicap.

Au départ prévu comme une thérapie pour enfants handicapés et parents accompagnant, le TEACCH est rapidement devenu une unité universitaire qui offre, encore aujourd'hui, ses services aux personnes atteintes d'autisme. A la différence du PECS la méthode TEACCH ne va pas s'occuper de la communication mais va plutôt s'intéresser à l'adaptation de la personne en situation de handicap dans son milieu de vie. Elle va agir sur les espaces, les activités, la planification d'une journée afin de donner un cadre de vie adapté et inclusif.

Les services proposés par le programme TEACCH vont s'articuler autour de quatre grands points. Le premier va être le repérage dans le temps. Il n'est pas rare, aujourd'hui, de retrouver dans certaines salles de classe ou à l'intérieur de certains foyers des emplois du temps imagés. Planifiant la journée, ils permettent de donner un cadre visuel qui rassurera l'enfant handicapé en lui évitant d'être confronté à des nouveautés qui pourraient l'angoisser. Des outils comme le *Time Timer* vont aussi permettre le repérage dans le temps. Présenté sous forme d'un minuteur interactif il va permettre, grâce à une languette rouge, de visualiser l'écoulement du temps. Au fur et à mesure, la partie rouge va diminuer. Arrivé à 0 le *Time Timer* se met à sonner, indiquant ainsi la fin de l'activité.

En plus du repérage dans le temps la méthode TEACCH va également favoriser le repérage dans l'espace. Dans les établissements ou les maisons, il est possible que les différentes pièces soient identifiées à l'aide de pictogrammes. Sur la porte des cantines des écoles maternelles ou primaires, un idéogramme représentant une assiette imagée peut, par exemple, être affiché. Cette idée de repérage dans l'espace grâce aux pictogrammes a réellement été une source d'inspiration pour nous dans la création de *Picto Info* et nous a amenés à réfléchir sur la place que notre outil pourrait prendre au sein de L'atelier. Nous avons donc pensé que *Picto Info*, pareillement aux images présentes à L'atelier, pourrait investir les différents espaces et ajouter une nouvelle dimension à l'outil de communication que nous imaginions, au départ, mettre en place.

Enfin, la méthode TEACCH va permettre la création d'espaces de travail individuels et isolés afin que les élèves en situation de handicap puissent travailler sans que

leur attention ne soit troublée. Des coins silences ont pu alors être aménagés au sein de certaines classes. Lorsque l'espace ne le permettait pas, des panneaux noirs collés sur le bureau servaient de cloison empêchant l'élève d'être dérangé par une pollution visuelle.

Tous ces aménagements sont faits dans le but que l'enfant puisse acquérir une plus grande autonomie. Selon le document *Vers une communication alternative : outil d'évaluation pour l'orientation de personnes non-verbales avec autisme* :

Le programme TEACCH repose sur un enseignement structuré dont le but est le développement de l'autonomie dans plusieurs domaines : l'autonomie dans le travail, dans la vie quotidienne, dans les loisirs, l'aptitude à construire une vie sociale ainsi que la gestion du comportement. La structuration et l'apprentissage de la communication permettrait de contourner le déficit neurologique : structuration de l'environnement, de l'horaire et du travail<sup>31</sup>.

Ce programme propose, de fait, un accompagnement qui se veut le plus individualisé possible. Il est important de rappeler qu'au sein d'une même pathologie, il n'y a pas un mais plusieurs handicaps. Chaque personne concernée va avoir des attentes et des besoins spécifiques qui vont varier en fonction de l'importance de leurs troubles cognitifs. Pour cela une collaboration avec les parents semble inévitable car ce sont eux qui connaissent le mieux les besoins de leur enfant.

En plus de ces deux méthodes communicationnelles nous nous sommes également appuyés sur une troisième, le *Makaton*, que nous allons voir dès à présent.

#### 4. La méthode Makaton

La méthode Makaton a vu le jour en 1972 au Royaume Unis. Créé par **M**Argaret Walker, **K**Athy Johnston et **T**ONy Cornforth, il aura fallu attendre 1995 avant que cette méthode n'arrive en France. Tout comme le PECS il va, lui aussi, s'intéresser à la communication verbale de l'enfant. Contrairement au TEACCH, Le Makaton va prendre en compte les besoins d'autres personnes en situation de handicap tels que la trisomie, par exemple.

---

<sup>31</sup> CARLIER, Jutine., MARTINEZ, Julie. *Vers une communication alternative : outil d'évaluation pour l'orientation de personnes non-verbales avec autisme* [en ligne]. Mémoire en vue de l'obtention du Certificat de Capacité d'Orthophonie. Lille : Université Lille 2, 2013, 103 p. Disponible sur : < <https://pepite-depot.univ-lille2.fr/nuxeo/site/esupversions/8cc97491-8ec3-41f1-9484-2e53f5256de3> > (page consultée le 8 mai 2020).

Selon l'HAS la méthode Makaton représente un intérêt dans la rééducation des personnes en situation de handicap. La particularité de cette approche communicationnelle va concerner sa diversité d'interaction. Des signes, des images, des mots et du texte vont ainsi servir pour interagir avec toute personne présentant un handicap cognitif, voir auditif. La diversité de ces canaux de communication font du Makaton une approche qui se veut "augmentative"<sup>32</sup>.

Ce qui nous a intéressé dans le Makaton est principalement sa capacité à être utilisé par toutes personnes en situation de handicap cognitif. En effet bien que le TEACCH et le PECS présentent un intérêt à plusieurs niveaux, ils sont ciblés vers les besoins d'un seul handicap en particulier. Or le Makaton est plus universel et permet donc de mieux répondre à nos attentes. Par conséquent, c'est ce dernier qui semble le plus pertinent pour nous accompagner dans la conception de *Picto Info* qui doit pouvoir être utile à toutes les personnes en situation de handicap de L'atelier. Lors de la phase de réflexion nous avons porté beaucoup d'attention à cette approche communicationnelle et avons tenté de voir comment elle pouvait fonctionner, quelles étaient ses spécificités et comment cette méthode pouvait revêtir un caractère si universel.

La méthode Makaton a plusieurs objectifs comme l'amélioration de la compréhension et de l'intégration sociale ainsi que l'établissement d'une communication qui se veut la plus fonctionnelle possible. L'un des principaux enjeux de cette méthode est de pouvoir être appliquée dans un cadre qui ne soit pas seulement éducatif. Son utilisation dans la vie quotidienne doit permettre à la personne présentant des difficultés dans l'élocution ou dans la formation du langage, de pouvoir dialoguer de manière plus complète et efficace. Au début de l'utilisation d'un outil ou d'une prise en charge utilisant la technique du Makaton, il est intéressant d'élire des concepts qui soient : iconiques, motivants, répétitifs et connus de l'utilisateur au quotidien. Pour *Picto Info* les pictogrammes sélectionnés correspondent à des activités que l'on peut faire au sein de L'atelier. Les idéogrammes utilisés illustrent bien des concepts iconiques, motivants et répétitifs car les illustrations représentent les activités les plus courantes des usagers de la bibliothèque.

---

<sup>32</sup>MONTOYA, Delphine., BODART, Sandrine. Le programme Makaton, auprès d'un enfant porteur d'autisme : le cas de Julien. *Développement* [en ligne]. 2009, n°3, p. 15-26. Disponible sur : < <https://www.cairn.info/revue-developpements-2009-3-page-15.htm> > (page consultée le 8 mai 2020).

Le Makaton permet, comme la technique PECS, de favoriser l'apparition du langage. Plusieurs études scientifiques menées sur les bénéfices de cette approche ont démontré que les enfants utilisant le Makaton étaient plus susceptibles de développer la parole. Cette méthode prône donc de l'importance à l'apprentissage du vocabulaire qui va s'articuler autour de trois grands principes : la familiarisation d'un vocabulaire de base mettant en scène plus de 400 items, une acquisition progressive du vocabulaire complémentaire et une adaptation du vocabulaire pour chaque enfant.

Ainsi nous avons vu dans ce deuxième chapitre les méthodes PECS, TEACCH et Makaton qui ont chacune servi de source d'inspiration pour *Picto Info*. Nous avons vu que ces trois approches communicationnelles avaient leur intérêt car elles utilisaient l'image afin de favoriser la création du langage. Après cette première étape nous allons à présent nous intéresser à la seconde phase de réflexion concernant la création de *Picto Info* en présentant la matière existante et en établissant un état des lieux.

## **Chapitre 3 : Benchmark, les prémices de l'outil.**

### **1. La matière existante**

Lorsque nous avons débuté l'élaboration de *Picto Info* au cours du stage à L'atelier, des recherches ont été réalisées afin d'identifier ce que d'autres bibliothèques proposaient en termes de communication par l'image. Les résultats de ces investigations ont fait remonter le cas de trois bibliothèques mettant en place des dispositifs qui rejoignent bien l'initiative qui nous occupe aujourd'hui.

#### **1.1 Matière existante externe**

La première bibliothèque ayant retenu notre attention est la médiathèque *La Grande Passerelle*, située à Saint Malo. Elle a la particularité de proposer, depuis 2019, une signalétique articulée autour de pictogrammes, initiative née d'une association entre la bibliothèque et l'établissement *Livre et Lecture* de Bretagne. Cette institution culturelle a, depuis 2014, lancé un projet nommé *Pictogramme en bibliothèque* en partenariat avec l'ADAPEI 35 (Association départementale des amis et parents d'enfants inadaptés) et l'ADAPEDA 35 (Association départemental des parents d'enfants sourds). Concrétisée en

2019, la bibliothèque *La Grande Passerelle* a été l'une des premières à utiliser les pictogrammes confectionnés. Au nombre de 27, ces vecteurs imagés sont divisés en trois catégories distinctes : les actions (regarder une vidéo, emprunter...), les espaces (Accueil d'information, médiathèque, espace ados...) et les documents (DVD, jeux de société, tablettes...). Ces pictogrammes avaient déjà fait l'objet, en 2018, d'un test dans certaines bibliothèques s'étant portées volontaires pour l'opération. A la bibliothèque de Saint Malo, les pictogrammes sont affichés à l'entrée, un peu à la manière d'un plan de l'établissement imagé. On les retrouve ensuite un peu partout au sein des différents espaces, disposés face aux rayons ou aux objets qu'ils incarnent. Inspirés par cette expérience nous avons très vite senti que notre projet *Picto Info*, au départ pressenti à être uniquement un outil de communication, devait s'enrichir d'une dimension de repérage.

La deuxième bibliothèque proposant une matière existante intéressante pour notre projet est la médiathèque de Moréac. A destination d'un public qui présente des troubles du langage, des albums traduits en langage Makaton font aujourd'hui partie des offres culturelles proposées. Dans ce type d'ouvrage le texte à l'intérieur est conservé mais des pictogrammes vont venir s'ajouter, créant un livre hybride où langage écrit et visuel sont mélangés. Ainsi l'enfant en situation de handicap cognitif pourra venir lire l'histoire à travers les phrases imagées, proposées par la méthode Makaton. Selon un article paru dans la *Gazette*<sup>33</sup>, des activités autour des contes illustrés ont pu voir le jour grâce à ce projet inclusif porté par Marie-Laure Guillermo et Patricia Escalier. Ces albums pictogrammés sont très importants car une personne ne sachant pas lire va pouvoir profiter d'une histoire en toute autonomie. Lorsque la lecture de récits imagés apparaît comme la seule alternative à la découverte d'un récit de fiction, elle peut représenter des désavantages pour les personnes en situation de handicap. Ce type d'usager peut alors se sentir frustré et va perdre confiance en soi, se croyant inadapté dans une bibliothèque qui le rejette. Car une médiathèque ne proposant pas d'offres culturelles adaptées ne ferait que renvoyer ces derniers à leur condition d'adulte ou d'enfant handicapé. Lorsque des aménagements à visée inclusive voient le jour il faudrait toujours veiller à ce que leur utilité avérée ne

---

<sup>33</sup> RÉDACTION LOCMINE. A la médiathèque de Moréac, on pose des pictogrammes pour vaincre les troubles de communication. *La Gazette* [en ligne]. Novembre 2019, 2 p. Disponible sur : < [https://actu.fr/bretagne/moreac\\_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-pictogrammes-vaincre-troubles-communication\\_29143288.html](https://actu.fr/bretagne/moreac_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-pictogrammes-vaincre-troubles-communication_29143288.html) > (page consultée le 5 juin 2020)

tourne pas à la stigmatisation du public intéressé. Au cours de notre stage à L'atelier, nous avons eu l'occasion d'évoquer avec certains parents, dont les enfants étaient autistes ou trisomiques, la création de ce nouvel outil que pourrait être *Picto Info*. Bien que cette idée parut les enthousiasmer et qu'ils montraient un intérêt réel pour l'utilisation de ce nouvel outil, une petite réserve est apparue : le risque que *Picto Info* pourrait donner à l'image une place trop importante au sein des différents espaces de L'atelier. Cette petite inquiétude affichée a permis de nourrir notre réflexion et de continuer à construire ce projet en tenant compte du fait que l'outil devait aider les personnes en situation de handicap, mais seulement jusqu'à un certain point. L'idée n'est pas de mettre des pictogrammes sur tous les livres, armoires, boîtes ou mobiliers de L'atelier. L'intérêt de *Picto Info* serait de pouvoir offrir une alternative à la communication afin que l'utilisateur puisse s'exprimer malgré ses difficultés. Plus tard l'outil lui permettra de se déplacer au sein des différents espaces à l'aide des pictogrammes présents, sans que ces derniers ne prennent une place trop envahissante.

Au Québec, plusieurs bibliothèques utilisent le programme *Biblio Visuel*, une méthode de classement créée par le groupe Biblio Expert. Ici aussi, le pictogramme est à l'honneur et va trouver son intérêt dans le rangement d'ouvrages pour enfant. Conforme à la CDD, *Biblio Visuel* se compose tout d'abord d'une grande affiche qui fait office de plan de la bibliothèque. Sont représentées dessus, les différentes catégories et sous-catégories de la CDD, chacune possédant un code couleur précis. A titre d'exemple, les 000 - *Généralités* seront représentées en violet tandis que les 500 - *Sciences naturelles et mathématiques* auront un code couleur orange. Chaque catégorie ou sous-catégorie est représentée par un pictogramme que l'on va retrouver sur la tranche des livres et sur les rayons. En plus du code couleur *Biblio Visuel* va utiliser les formes pour différencier certains types d'ouvrages. Le carré va désigner les livres documentaires, le rond sera le symbole de la fiction et le triangle regroupera les autres catégories de livres. La matière existante dans les bibliothèques de Québec, permise grâce à *Biblio visuel*, a nourri les réflexions qui ont permis l'élaboration de *Picto Info*. Fort de cet exemple, nous avons pensé à différencier les pictogrammes en fonction de codes couleurs que nous expliquerons plus tard, au cours du chapitre suivant.

## 1.2 Matière existante interne

En plus de cette matière existante externe nous nous sommes également intéressés à la matière existante interne à L'atelier. Il existe, au sein de l'établissement culturel, des idéogrammes apparents, placés sur le dos de certains livres. Ils servent à différencier les ouvrages de science fiction, les livres de fantasy et les romans d'épouvante. Pour la science-fiction, une image représentant un dragon a été choisie tandis que la fantasy possède un pictogramme qui représente une ville futuriste dans un globe de verre. Enfin, les livres d'horreurs sont représentés par une momie. Kevin Ladret, le médiathécaire à l'initiative de ce projet, s'était lui-même inspiré des travaux de la Médiathèque Départementale de la Haute-Garonne. Cette dernière proposait une fée pour représenter la fantasy et un fantôme pour montrer que le livre traite de thèmes horribles. Avant la mise en place de ce système de pictogrammes, des initiatives avaient déjà été prises, à L'atelier, afin de faciliter le traitement et le classement des documentaires. Des étiquettes catégories avaient alors été placées sur les côtes et couvertures des documents. Nous pouvions, par exemple, lire sur certaines, la mention : “*découverte du monde*” ou l'abréviation “*NAT*” suivie d'un smiley. La présence de l'émoticônes permet, ici, d'indiquer que le documentaire s'adresse aux enfants.

Cette initiative faisant intervenir des pictogrammes a déjà été testée et nous avons donc pu profiter des expertises de Kevin Ladret afin de voir son degré de réussite. Il a été observé que plusieurs usagers qui avaient du mal à différencier les trois genres d'ouvrages ont pu facilement trouver l'objet de leur désir et faire leur recherche en toute autonomie. Cette démarche fut une grande source d'inspiration et nous a confortés dans l'idée qu'un outil de communication à travers l'image tel que *Picto Info* pourrait être pertinente dans un lieu inclusif comme L'atelier.

Après avoir réfléchi à la matière existante nous avons tenté de définir les objectifs et les publics qui pourraient potentiellement utiliser *Picto Info*.

## 2. Objectifs, faiblesses et public cible de *Picto Info*

### 2.1 Les objectifs

Les pictogrammes sont des éléments imagés qui favorisent l'inclusion social des publics en situation de handicap. Nous ne cessons de rappeler, depuis le début de cet écrit,

que l'information par l'image est beaucoup plus claire et accessible que les éléments textuels pour ce type de public. Marie-Laure Guillermo, relais local du Morbihan de l'Association Avenir Dysphasie, nous conforte dans cette idée en déclarant :

*Les signes et les pictogrammes illustrent l'ensemble des concepts. Ils offrent une représentation visuelle du langage, qui améliore la compréhension et facilite l'expression. La diversité des concepts permet rapidement de favoriser les échanges, en accédant à l'ensemble des fonctions de la communication : dénommer, formuler une demande ou un refus, décrire, exprimer un sentiment, commenter<sup>34</sup>.*

Le premier des quatre objectifs de l'outil de communication *Picto Info* est de favoriser un premier contact avec les espaces et les professionnels de L'atelier en donnant à l'image, et plus précisément aux pictogrammes, une place centrale.

Le deuxième objectif de *Picto Info* est de permettre aux bibliothécaires de prolonger ce contact avec leurs usagers en situation de handicap. Nous avons vu que la majorité des personnes présentant des troubles cognitifs peut se murer dans le silence tandis que d'autres vont communiquer en présentant des problèmes d'interaction sociale. Il peut donc être difficile pour les bibliothécaires d'identifier leurs besoins et leurs envies. *Picto Info* est un outil qui se veut inclusif et vecteur de communication. Grâce à lui, les bibliothécaires de L'atelier vont pouvoir aller à la rencontre de leurs usagers en situation de handicap pour initier la communication. La particularité de ces personnes est qu'elles éprouvent des difficultés à créer du lien social. Lorsqu'elle est suivie par un accompagnant le problème se pose moins, la personne en situation de handicap étant supposée entretenir déjà des rapports sociaux réguliers avec lui. Cependant face à de nouveaux interlocuteurs, comme peuvent l'être au départ les bibliothécaires de L'atelier, elle risquerait de se renfermer sur elle-même et pourrait ne pas solliciter naturellement leur aide. Le professionnel va alors devoir établir le contact avec l'enfant en situation de handicap en allant à sa rencontre. Par l'intermédiaire du médium image, il va pouvoir montrer sa volonté de s'adapter en répondant aux besoins communicationnels spécifiques de l'enfant. Il aura ainsi l'espoir de susciter, en retour, un effort de la part de l'utilisateur spécifique. C'est

---

<sup>34</sup> REDACTION LOCMINE. A la médiathèque de Moréac, on pose des pictogrammes pour vaincre les troubles de la communication. *La Gazette* [en ligne]. Novembre 2019, 2 p. Disponible sur : < [https://actu.fr/bretagne/moreac\\_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-pictogrammes-vaincre-troubles-communication\\_29143288.html](https://actu.fr/bretagne/moreac_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-pictogrammes-vaincre-troubles-communication_29143288.html) > (page consultée le 5 juin 2020)

ce que nous confirment les psychologues en affirmant qu'à travers cette volonté d'adaptation portée par le bibliothécaire, les enfants en situation de handicap vont avoir tendance à communiquer plus aisément. Une relation de confiance peut alors se créer entre les deux parties. Cette initiative de communication intentée par le bibliothécaire va également permettre de faire connaître l'outil. Les enfants handicapés verront qu'il existe, au sein de l'établissement, un moyen pour eux de communiquer et de se faire comprendre.

Le troisième objectif de *Picto Info* est de permettre à la médiathèque de continuer à travailler sur l'inclusion sociale afin de permettre le renforcement de son image de Maison de l'Humain. Cet outil pourrait drainer de nouveaux usagers en situation de handicap à la bibliothèque. En utilisant *Picto Info* ils pourraient trouver, en L'atelier, un établissement inclusif prêt à s'adapter à leurs particularités. L'objectif étant que cet outil permette à ces usagers de se sentir acceptés et écoutés, ce que la société ne permet pas forcément dans toutes les situations. Bien que les articles de loi de 1975 et 2005 aient amélioré l'inclusion sociale des personnes handicapées, il existe encore des inégalités. Nombreux sont encore les enfants laissés pour compte qui, lorsqu'ils ne sont pas pris en charge et rééduqués, peuvent rencontrer encore plus de difficultés dans leur vie quotidienne. Ainsi des milieux comme les bibliothèques se doivent d'être inclusifs afin de leur permettre de pouvoir s'exprimer et s'épanouir, loin des préjugés. Avec *Picto Info* les usagers handicapés qui seront finalement compris par leurs pairs, pourront trouver leur place à la bibliothèque. De plus cet outil, qui se veut le moins stigmatisant possible, va également leur permettre d'oublier, pendant un temps, cette spécificité de leur personnalité qu'ils ont au quotidien. Les efforts fournis par l'établissement en vue de leur faciliter la communication vont être très bénéfiques. C'est d'ailleurs ce qu'avance le *Guide pratique de l'accessibilité* en disant : « *c'est parce que vous aurez fait des efforts que nous pourrons vivre avec et parmi les autres et sans que l'on nous rappelle que nous avons un handicap* »<sup>35</sup>.

Le quatrième et dernier objectif de *Picto Info* se veut d'avoir une incidence sur le long terme. Nous souhaitons qu'avec ce nouvel outil de communication, les usagers en situation de handicap puissent prendre possession du lieu en toute autonomie. Pour cela l'utilisation de repères pictogrammés semblerait une offre pertinente. Selon le livre *Activité universelle en bibliothèque* : « *les pictogrammes sont importants pour les enfants souffrant*

---

<sup>35</sup> NOUVEL Thierry. *Guide pratique de l'accessibilité*. Paris : UNAPEI, 2009, 76 p.

de dyslexie et faciles à utiliser pour chaque visiteur de la bibliothèque »<sup>36</sup>. Les idéogrammes devraient donc permettre l'autonomie de l'utilisateur en situation de handicap entraînant le développement d'automatismes pouvant être réutilisés à l'extérieur.

Maintenant que les objectifs de *Picto Info* sont explicités nous allons nous intéresser aux contraintes que cet outil peut représenter pour L'atelier de Pechbonnieu.

## 2.2 Les contraintes ou faiblesses éventuelles

Bien que *Picto Info* présente plusieurs avantages intéressants pour L'atelier, il est soumis à quelques contraintes qu'il est important de prendre en compte. A ce point de la conception nous avons pensé installer, dans les espaces de L'atelier, des panneaux sur lesquels seraient représentés les pictogrammes présents sur l'outil. Cela aurait permis aux personnes en situation de handicap de se repérer plus facilement dans la bibliothèque. Cependant la mise en place d'un tel dispositif aurait été spatiophage, empiétant alors sur l'espace de vie des autres usagers. Or notre outil se doit d'être inclusif tout en respectant l'expérience de visite des publics "normaux".

L'ajout de ces panneaux comporte un autre inconvénient. En effet ils pourraient rajouter un risque d'accident domestique pour les enfants, qui constituent une grande partie des usagers de L'atelier. Il serait préférable que ces panneaux puissent avoir des arêtes poncées et non tranchantes afin d'éviter tout accident. Il faut également faire attention qu'aucun élément manipulable (étiquettes, punaises...) ne soit dangereux pour l'enfant ou l'adulte en situation de handicap. Ces normes de sécurité sont aujourd'hui obligatoirement pensées et réfléchies par les muséographes. Par exemple, pour l'exposition *Mondo Minot*, qui s'est tenue il y a quelques années au Quai des Savoirs, le scénariste de l'exposition a évité de mettre des petites pièces qui auraient pu être ingérées. Il a également pris en compte le danger que pouvaient représenter les meubles de l'exposition et a entrepris de poncer leurs arêtes. Le muséographe a fait la même chose avec le sol évitant, pour les enfants, le contact avec une surface dérangeante. Ces normes, qui relèvent plus du bon sens que d'un aspect juridique propre, auraient nécessité pour L'atelier un trop gros aménagement. Conscients de ces contraintes (sécuritaires, matérielles et financières) nous

---

<sup>36</sup> PYRAMID FRANCE. Qu'est-ce que l'ABA Fonctionnelle (Approche Pyramidale de l'Education) ? In : *ABA Fonctionnelle* [en ligne]. Disponible sur : < <https://pecs-france.fr/aba-fonctionnelle/> > (page consultée le 12 mai 2020)

avons abandonné l'idée d'ajouter des panneaux au sein des différents espaces de L'atelier, le positionnement se limitant à l'accrochage des pictogrammes sur le plan imagé de la bibliothèque.

Enfin, l'une des contraintes prises en compte dans les réflexions menées sur *Picto Info* a été la possibilité que les personnes en situation de handicap pourraient ne pas comprendre le sens des pictogrammes. Un idéogramme se doit d'illustrer fidèlement un objet ou une action qu'une personne va alors pouvoir se représenter sans l'avoir sous les yeux. Le problème serait que les usagers présentant des troubles cognitifs puissent ne pas avoir la même vision des choses que nous. Ainsi un idéogramme qui nous semblera clair ne le sera peut-être pas forcément pour eux. Il faut donc que *Picto Info* soit construit conjointement avec les personnes concernées pour établir une symbolique commune adaptée à tous les publics cibles.

### 2.3 Les publics cibles

*Picto Info* a pour ambition de servir les intérêts de plusieurs usagers en situation de handicap. Le premier public cible qui pourra trouver une utilité à cet outil sera le public empêché présentant des troubles cognitifs. Parmi eux, nous pouvons retrouver : les personnes autistes, les personnes trisomiques, les usagers dys (dyslexie, dyspraxie, dyscalculie...) et les usagers cérébrolésés (suite à accident de voiture, AVC massif...).

Un deuxième public cible sera le public "captif", venant sur la structure par l'intermédiaire des instituts médico-sociaux. Comme présenté dans la première partie, la bibliothèque va accueillir l'IME CAPVA, la MAS Marquiol, le Foyer de vie ERNEST BOUE, la classe ULIS et la Clinique Marigny. Vont également venir sur la structure les pensionnaires des EHPAD (Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes), de la maison de retraite spécialisée Marie Louise, de l'ESAT-ELISA 31 et de la Maison des adolescents. Tous ces publics captifs peuvent être amenés à utiliser *Picto Info* afin d'avoir une meilleure expérience de visite.

Depuis 2010, en France, est apparu un nouveau concept : celui de la conception universelle. Selon la définition officielle du Conseil de l'Europe du 12 décembre 2007 :

La « conception universelle » (Universal Design) est une stratégie qui vise à concevoir et à élaborer différents environnements, produits, communications, technologies de l'information et services qui soient, autant que faire se peut et de la manière la plus indépendante et naturelle possible,

accessibles, compréhensibles et utilisables par tous, de préférence sans devoir recourir à des solutions nécessitant une adaptation ou une conception spéciale<sup>37</sup>.

La conception universelle est une stratégie conceptualisée par l'ONU afin de répondre aux problématiques rencontrées dans les musées par tous les types de publics (personnes atteintes de handicap, les familles, les personnes âgées, les étrangers...). Au-delà de la simple adaptation, la conception universelle propose de créer l'emploi d'un seul et même outil accessible pour tous et par tous. De plus, comme le soutenait Louis Grobois dans l'ouvrage *Handicap et bibliothèque « toute prise en compte des besoins des personnes handicapées apportait parallèlement une amélioration pour d'autres usagers »*<sup>38</sup>. Ce qui est également intéressant dans la création d'un outil universel c'est qu'il évite la marginalisation de la personne handicapée. Avec cet outil accessible pour eux mais aussi pour les autres il n'y a pas de stigmatisation, il y a seulement un partage culturel où la personne n'est pas renvoyée à son statut d'utilisateur spécifique. C'est donc une réelle opportunité d'innovation universelle.

Cette logique de conception universelle, nous pouvons la retrouver dans *Picto Info* qui cherche lui aussi à être utile pour tous les usagers de L'atelier. Au-delà des deux catégories de publics cibles précédemment présentées, les maternelles, les crèches ou les jeunes enfants pourraient également apprécier les avantages de l'outil. Chez ces derniers, le langage n'est pas encore totalement développé. Bien qu'ils commencent leur apprentissage du français par mimétisme, leur vocabulaire est très limité et ne leur permet pas toujours d'exprimer ce qu'ils désirent. Pour y remédier, une communication à travers l'image pourrait s'avérer intéressante. Les assistantes maternelles, au même titre que les éducateurs ou les parents, pourraient à l'aide de *Picto Info* cibler les besoins des jeunes enfants plus facilement et plus efficacement afin de mieux les accompagner dans leur expérience de visite.

Ainsi l'outil de communication *Picto Info* pourrait vraiment être intéressant, car il serait utile à presque tous les usagers de la bibliothèque comme par exemple, les enfants timides ou encore trop jeunes pour s'exprimer.

---

<sup>37</sup> APF. Conception universelle. In : *APF France Handicap*. [en ligne]. (Créé le 04/08/2011). Disponible sur : < <http://reglementationsaccessibilite.blogs.apf.asso.fr/tag/universal+design%3B+conception+universelle> > (page consultée le 12 juin 2020)

<sup>38</sup> ANDISSAC, Marie-Noëlle (dir.), POITEVIN, Marie-José (dir). *Handicap et bibliothèque*. Paris : ABF, 2009, 175 p.

Après avoir vu les différents objectifs et limites du projet et avoir présenté les différents publics cibles nous allons maintenant nous intéresser au processus de création de *Picto Info*.

## **Chapitre 4 : De la conception à la réalisation : le processus de création de Picto-Info.**

### **1. Réflexions sur les problèmes techniques**

Tout projet comporte des problèmes techniques qu'il faut prendre en compte afin de créer un outil le plus performant possible. Pour *Picto Info*, plusieurs contraintes tant matérielles que spatiales ont été prises en compte, nous amenant parfois à repenser l'esthétique de ce nouvel outil de communication.

Les enfants, en général, qui découvrent le monde, sont très souvent excités à l'idée de réaliser par eux-mêmes une tâche, qu'elle soit pour eux ou pour les autres. En découlera une certaine fierté qui va entraîner, de fait, le renforcement de l'estime de soi. Si dans le cas contraire les enfants en situation de handicap éprouvent du mal à faire les choses par eux-mêmes, alors on note une baisse de l'estime de soi. C'est ce que soutient Stéphanie Valeye en disant : « *Si aucune prise d'initiative n'est favorisée ou autorisée, l'enfant peut alors être en manque de confiance, se sentir dévalorisé, incapable d'accomplir un geste que pourtant, en tant qu'adulte, nous réalisons* »<sup>39</sup>. L'estime de soi, pour une personne en situation de handicap est primordiale car elle va venir balayer les stigmatisations liées à sa particularité. Si l'enfant handicapé peut gagner une plus grande confiance en lui en utilisant un outil de communication adapté il va, pendant un temps, oublier qu'il est différent. Pour autant ces conditions ne peuvent être rendues possibles que si l'outil en question lui est accessible en prenant en compte sa taille (pour des raisons ergonomiques), et ses capacités intellectuelles (pour des raisons de compréhension).

Le premier problème technique que nous avons dû prendre en compte dans l'élaboration de *Picto Info* est donc la hauteur du panneau. Il faudrait que ce dernier soit à hauteur de la personne en situation de handicap afin qu'elle puisse interagir elle-même avec l'outil. En la poussant à réaliser des actions par elle-même on favorise ainsi son

---

<sup>39</sup> VALEYE, Stéphanie. *L'autonomie comme premier pas vers l'estime de soi*. Mémoire professionnel, Diplôme d'Etat d'Educateur de Jeunes Enfants. Limoges : Polaris Formations, 2017, 61 p.

autonomie. Pour sa version Bêta l'outil est installé sur une armoire, dans la partie Accueil de L'atelier, haute de 186 cm (cf. Annexe XII). Les pictogrammes devront, quant à eux, être placés à 58,5 cm à partir du haut de l'armoire et s'étendre jusqu'à 112,5 cm. Ils seront alors compris dans une zone mesurant 54 cm de haut. Afin que les idéogrammes placés en hauteur puissent être manipulés par des jeunes enfants ils pourront être ajustés à leur taille, les pictogrammes aimantés étant, de fait, modulables.

La deuxième contrainte technique que nous avons dû prendre en compte dans la conception de *Picto Info* concerne l'emplacement de l'outil. Il faut que ce dernier soit visible dès l'entrée des usagers dans la bibliothèque. Pour l'instant l'emplacement choisi pour *Picto Info* est l'armoire située dans la partie Accueil de L'atelier. Bien que mis en lumière par des néons colorés, il serait préférable que notre outil soit directement installé dans le hall d'entrée de L'atelier. Nous avons au départ pensé à le placer à côté de la porte vitrée délimitant l'entrée de la partie médiathèque. Cependant, de par la disposition actuelle de l'Atelier, l'outil ne serait pas assez mis en valeur et peu accessible. Une autre solution aurait été de clouer le panneau sur le meuble d'exposition présent à l'entrée de l'établissement. Il répondrait ainsi aux normes demandées pour les personnes à mobilité réduite qui pourraient, elles aussi, à un moment de leur expérience, bénéficier des services *Picto Info*. Il serait néanmoins délicat de dégrader un meuble pour y installer notre outil qui ne serait, d'ailleurs, pas complètement mis en valeur. L'emplacement le plus propice à l'accueil de *Picto Info* serait le mur à côté du studio qui de par la configuration des lieux représenterait un emplacement stratégique. Lorsqu'un usager ouvre la porte de la bibliothèque, son regard est tout de suite porté vers cette partie d'infrastructure. Notre outil bénéficierait ici d'un emplacement idéal, propice à son épanouissement mais le tonneau placé contre le mur ne permet pas, pour l'instant, la mise en place de *Picto Info*. Un léger réaménagement de ce hall d'entrée permettrait de résoudre le problème.

L'outil possède également une troisième contrainte technique qu'il est important de prendre en compte : la fragilité des pictogrammes. Sachant que ces derniers sont amenés à être manipulés régulièrement, ils doivent être solides pour bénéficier d'une durée de vie optimale. Nous avons au départ pensé les imprimer sur du papier avec un grain moyen. Le gros grain aurait donné trop de relief au pictogramme et n'aurait pas été idéal pour sa lecture. Une plastification de ces derniers semble être un moyen judicieux afin de réduire considérablement leur fragilité lors de leurs manipulations.

Enfin, la dernière contrainte concerne l'installation d'un tel dispositif de communication. Nous nous sommes, à ce moment de la réflexion, demandés comment installer le panneau qui va accueillir les pictogrammes de *Picto Info*. Faudrait-il visser le panneau directement au mur ou serait-il préférable de l'accrocher via une cimaise ? Après réflexion aucune des deux solutions ne paraissait efficace. Le visser aurait nécessité des aménagements d'espace et de temps exagérés, au moins pour la V1 (version 1). La cimaise n'aurait pas, quant à elle, apporté à l'outil une stabilité suffisante. *Picto Info* doit permettre aux enfants en situation de handicap ou aux adultes de pouvoir interagir avec les pictogrammes. Si le cadre n'est pas assez stable, ils vont avoir du mal à attraper les idéogrammes et l'outil pourrait alors ne pas fonctionner. L'armoire qui accueille actuellement *Picto Info* offre une bonne stabilité et ne nécessite pas d'aménagement spatial ni de perforation murale qui, à long terme, serait la meilleure solution.

Une fois évoquées toutes ces considérations ergonomiques, nous avons par la suite réfléchi aux pictogrammes qui pourraient être présents sur l'outil de communication *Picto Info*.

## 2. Recherche et sélection des pictogrammes

Selon l'AFNOR, les pictogrammes sont considérés comme étant des : « *symbole graphique conçu pour fournir une information au grand public et dont la compréhension ne dépend pas, normalement, de connaissances relevant de spécialistes ou de professionnels* »<sup>40</sup>. Les pictogrammes qu'allait mettre en valeur *Picto Info* se devaient donc d'être les plus représentatifs possible. Au départ, nous avons pensé utiliser des photos ou peut-être même de véritables objets tangibles, certaines personnes en situation de handicap pouvant préférer avoir l'objet devant elles plutôt qu'une simple représentation imagée. L'idée des objets a été vite abandonnée pour éviter tout risque d'éventuel étouffement et nous nous sommes rapidement tournés vers le pictogramme. Nous avons alors entamé des recherches afin d'illustrer les espaces et les activités proposées à L'atelier.

Après étude des pratiques des personnes en situation de handicap, nous avons décidé de proposer, pour cette première version de *Picto Info*, 13 pictogrammes. Ces derniers vont représenter les activités et espaces suivants : jouer d'un instrument, jeux de

---

<sup>40</sup> ANDISSAC, Marie-Noëlle (dir.), POITEVIN, Marie-José (dir). *Handicap et bibliothèque*. Paris : ABF, 2009, 175 p.

société, musique, BD/Comics/Manga, Coin Enfant, Baby Foot, le Boudoir, Faire du sport, Jeux Vidéo, les Toilettes, le Bar, Lire un livre et DVD. En se rendant sur des banques d'images gratuites tels que *The Noun Project* et *Flaticon* nous avons sélectionné trois idéogrammes pour chacune de ces 13 catégories puis les avons insérés dans un tableau Excel (cf. Annexe VII)

En février 2018, la norme NF P96-105 a donné des recommandations relative à la conception des pictogrammes. Selon le document *La norme NF P96-105 décryptée. Tout savoir sur les pictogrammes* <sup>41</sup> les idéogrammes doivent répondre à 7 critères. Tout d'abord ils doivent être compréhensibles. Il est essentiel que l'utilisateur puisse identifier rapidement de quel objet ou activité il s'agit. Le deuxième critère est qu'ils doivent être mémorisables. Dans *Picto Info* les éléments choisis sont simples et les couleurs facilement identifiables. Le troisième critère va concerner la perspective. En effet, il ne faut pas que les pictogrammes proposés aient un jeu de profondeur. Ils doivent être plats afin d'éviter à l'enfant en situation de handicap tout problème d'identification. Certains dyslexiques, par exemple, peuvent avoir des difficultés avec la troisième dimension et les profondeurs. Si *Picto Info* proposait des pictogrammes en perspective les personnes présentant ce type de troubles cognitifs pourraient se sentir exclues. Les quatrième et cinquième critères édictés par la norme indiquent que les pictogrammes doivent être visibles et lisibles. Pour la visibilité, *Picto Info* est situé sous une lampe qui met en valeur les pictogrammes ainsi baignés de lumière. Quant à la lisibilité, notre outil de communication répond également à ces critères. Afin de donner aux usagers une lecture fluide des idéogrammes nous avons décidé de nous limiter à un seul élément par pictogramme. Cette contrainte supplémentaire a eu pour effet de nous compliquer grandement la tâche, devant trouver des éléments uniques parlant directement à l'utilisateur. Finalement le dernier critère à respecter pour mettre en place des idéogrammes de qualité est qu'ils doivent être contrastés. Là aussi *Picto Info* répond à ce critère, les pictogrammes sont noirs sur fond blanc ou, s'ils sont colorisés, ces derniers se démarquent du fond.

---

<sup>41</sup> OKEENEA. La norme NF P96-105 décryptée. Tout savoir sur les pictogrammes 1/2. In : Okeenea Produit. [en ligne]. (2018). Disponible sur : < <https://okeenea-produit.com/blogs/accessibilite-erp/norme-nf-p96-105-decryptee-conception-pictogrammes-partie-1> > (page consultée le 11 juin 2020).

En 1994, Jean-Louis Dufays mettait à jour ses réflexions relatives à l'interprétation des pictogrammes<sup>42</sup> en démontrant qu'elle allait être déterminée par le contexte socioculturel dans lequel va évoluer la personne. L'établissement où le pictogramme figurera va également avoir un impact sur sa signification. Si nous sommes dans une bibliothèque et que nous voyons l'image d'un fauteuil cela peut nous évoquer un coin lecture confortable proposé par l'établissement. En revanche, un pictogramme qui représente un sofa dans un magasin de mobilier va signifier tout autre chose. Dans son mémoire *L'interprétation des pictogrammes* Guillaume Duboisdindien soutenait que l'interprétation et le sens d'une chose pouvaient provenir d'un monde imaginaire créé par le lecteur où ses connaissances propres viendraient interagir avec les informations données par un texte ou une image. De plus, il estime qu' :

*Au moment où il aborde un pictogramme, l'enfant utilisant une communication alternative et augmentative par le mode pictographique a déjà expérimenté et pris connaissance de plusieurs signes graphiques. Ils sont en général inscrits dans une logique structurelle tant sur les plans graphique, iconique que syntaxique<sup>43</sup>.*

Lors de la création de *Picto Info* nous nous sommes, à notre tour, posé des questions sur la manière dont les usagers de L'atelier pourraient interpréter les idéogrammes. Au vu des réflexions menées par les chercheurs et scientifiques précités, l'interprétation d'un pictogramme est conditionnée par le milieu dans lequel il se trouve et le contexte socioculturel dans lequel a évolué la personne. Il faudrait donc que les idéogrammes choisis pour *Picto Info* soient le plus universel possible. Cependant notre outil s'adresse plus spécifiquement à des personnes en situation de handicap et ce type de public peut avoir une vision et une perception différente de la vie. Ils ne vont pas voir le monde de la même façon que nous. Ce qui nous paraît évident peut être pour eux une source

---

<sup>42</sup> DUFAYS, Jean-Louis. *Stéréotype et lecture : essai sur la réception littéraire*. Bruxelles : Mardaga, 1994, 374 p.

<sup>43</sup> DUBOISDINDIEN, Guillaume. *L'interprétation des pictogrammes. Statut linguistique et limites de l'utilisation des pictogrammes dans la réhabilitation langagière* [en ligne]. Mémoire de recherche, linguistique général et appliqué spécialité Fonctionnements Linguistiques et dysfonctionnements langagiers. Paris : Université Paris-Ouest Nanterre La Défense, 2013-2014, 100 p. Disponible sur : < <http://pontt.net/wp-content/uploads/2014/10/Mémoire-complet-Guillaume-.pdf> > (page consultée le 1 juin 2020).

d'incohérence. Ainsi sera-t-il nécessaire de travailler avec eux sur la sélection des idéogrammes.

Au cours de cette deuxième partie nous avons vu la genèse de *Picto Info* avant de présenter les sources d'inspiration (méthode *PECS*, *TEACCH* et *Makaton*) nous ayant servis dans l'élaboration de ce projet. Nous avons, par la suite, expliqué l'importance des pictogrammes pour les personnes en situation de handicap. Dans la troisième et dernière partie nous parlerons des recommandations et des préconisations pour une éventuelle Version 2.

### **III. Picto-Info, un nouvel outil de communication pour les personnes en situation de handicap : préconisations et futur de l'outil.**

#### **Chapitre 1 : Evaluation et mise en place**

##### **1. La création du questionnaire**

Contrairement à l'entretien qui valorise le qualitatif, le questionnaire a l'avantage d'adopter une approche quantitative. Il va généralement toucher de grands échantillons de populations et va s'articuler autour de deux méthodes : la méthode aléatoire et la méthode empirique. La méthode aléatoire est généralement peu utilisée dans les sondages contemporains car elle vise à élire des individus par hasard, de sorte que tous vont avoir la même chance de participer à l'enquête. La méthode empirique, quant à elle, est la plus utilisée dans l'hexagone. Ici, nous n'allons pas tirer au sort des personnes à interroger en particulier mais plutôt chercher à questionner le plus grand nombre de personnes possible. Le questionnaire a l'avantage de permettre une récolte rapide et conséquente des avis de l'opinion publique. Lorsqu'il crée un questionnaire, l'enquêteur doit tenir compte de l'éventuelle lassitude que pourra ressentir le sondé et proposer, de fait, une enquête qui ne s'étende pas trop sur la durée. Le risque étant que l'enquêté puisse répondre à des propositions qui ne reflètent pas ses opinions ou ses désirs. Le questionnaire doit donc être assez court avec au maximum une vingtaine de questions.

Dans l'enquête menée à L'atelier dans le cadre du projet *Picto Info*, un questionnaire a été créé afin de récupérer l'avis des personnes en situation de handicap (cf. Annexe VIII). Le panel cible comprenait une tranche d'âge allant de 12 à 50 ans. A notre avis, poser des questions à de plus jeunes enfants aurait été compliqué et leur attention volatile aurait pu ne pas permettre la récolte de résultats suffisamment pertinents pour exploitation. Nous disions à l'instant qu'un questionnaire court ne devait pas contenir plus d'une vingtaine de questions. Or, ce chiffre est valable pour les personnes ne présentant pas un handicap. Atteindre le plafond aurait pu engendrer chez certaines personnes cérébrolésées une trop grande surcharge cognitive. Or *Picto Info* s'inscrit aussi dans l'inclusion de ces types d'utilisateurs. Par conséquent il a été décidé de limiter le nombre de questions à 15. La bonne façon dont s'est déroulé l'enquête, nous a donné raison.

Au sein d'un questionnaire il est possible d'identifier quatre grands types de questions liées : aux comportements, aux opinions, aux motifs et à l'identité. Nous avons délibérément évité de poser des questions trop personnelles aux usagers afin de ne pas les embarrasser. Nous n'avions pas réellement besoin de connaître leur âge, ni leur sexe pour analyser les résultats, le questionnaire ayant pour but de savoir si les pictogrammes sélectionnés illustrent bien les espaces ou objets culturels qu'ils doivent représenter. Il aurait cependant été intéressant de demander, à la fin du questionnaire, si la personne présentait ou non un handicap. Mais là aussi cela aurait été délicat car certains usagers handicapés peuvent ne pas souhaiter évoquer leur différence. Dans les bibliothèques universitaires, il est très difficile de repérer un étudiant en situation de handicap, ce dernier décidant la plupart du temps de cacher sa spécificité par peur du regard des autres. Si nous avons posé une question trop personnelle, certains usagers concernés auraient pu honnêtement nous indiquer si oui ou non ils sont en situation de handicap, tandis que d'autres, peu à l'aise avec leur situation auraient pu refuser ou cacher leur spécificité, faussant alors les résultats. Afin de pallier à ce problème nous avons pu profiter de l'aide des bibliothécaires de L'atelier et des accompagnants pour nous renseigner réellement sur l'état de la situation du questionné.

Rajoutons que pour l'attractivité de notre questionnaire nous avons pris l'option de soigner son interface. Un bon questionnaire doit contenir formellement plusieurs critères. Tout d'abord il doit comporter une en-tête. Cette première approche du sujet est très importante car elle permet de contextualiser l'enquête en explicitant ses objectifs et ses attentes. Au cours de cette phase de présentation, il faut bien garder en tête que l'idée est d'introduire le sujet d'étude et non de l'expliquer. Dans le cas contraire, cela pourrait influencer l'enquêté, arrivant de fait à des résultats erronés et inutilisables. Voici comment nous avons amené le sujet : *“Dans le cadre de ma formation Information Documentation à l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès, j'ai souhaité travailler autour de la question du handicap et de la communication. Ayant, l'année dernière, déjà effectué une étude sur le sujet j'ai souhaité, pour mon stage, approfondir ma réflexion”*. Grâce à cette présentation de l'objet d'étude, l'enquêté pourra entrer plus facilement dans le sujet favorisant ainsi l'obtention de réponses efficaces et véridiques. L'en-tête doit également garantir l'anonymat des réponses et identifier clairement l'organisme d'étude qui va bénéficier des

résultats de l'enquête. Dans le texte que nous avons rédigé au début de notre questionnaire, L'atelier de Pechbonnieu est clairement identifié.

Un bon questionnaire doit soigner sa représentation stylistique et sa hiérarchisation des questions. A l'intérieur, l'enquêté doit pouvoir suivre un fil rouge qui va donner de la cohérence au questionnaire. Pour celui de *Picto Info*, nous avons choisi de poser les questions en fonction du parcours logique emprunté par l'utilisateur. En entrant à la médiathèque et après son passage par l'accueil, il se dirigeait souvent vers le coin bar. La première question portait donc sur cet espace de L'atelier.

En plus de ne limiter le questionnaire qu'à une quinzaine de questions nous avons également cherché à les varier afin d'éviter, là encore, de lasser l'enquêté. Pour ce faire, nous avons décidé d'alterner des questions fermées et des questions de choix du type échelles de mesure. Dans la première l'utilisateur devait choisir l'une des trois images proposées. Dans la seconde il devait noter de 1 à 5 la pertinence du pictogramme. Nous avons majoritairement utilisé l'échelle de Rickert dans notre questionnaire. Cette dernière doit inciter l'enquêté à indiquer son degré d'accord avec la phrase ou la représentation graphique qu'il a devant ses yeux.

Pour chaque question posée nous avons expliqué clairement les consignes et avons indiqué combien de propositions de réponses devaient être sélectionnées. Quant au langage utilisé, les mots employés étaient simples afin d'être compris par les personnes en situation de handicap. Lorsque du jargon technique était utilisé il était tout de suite explicité. Cela a d'ailleurs été le cas pour la question sur la partie "Boudoir". En effet, bien que les usagers soient des habitués, certains ne connaissaient pas le nom des différents espaces. Il s'est d'ailleurs avéré que plusieurs enquêtés ne savaient pas ce qu'était le Boudoir. Ainsi pour ne pas créer de confusion, nous avons pris en photo cet espace de L'atelier et l'avons incluse dans le questionnaire.

Finalement, pour inciter les gens à participer à notre enquête nous avons installé une table à côté du coin café comptoir. Lorsque nous allions à leur rencontre nous leur proposons de s'installer dans ce petit coin aménagé pour l'occasion et de répondre au court questionnaire le temps de préparer leur boisson. Cela a permis de donner un cadre confortable entraînant, de fait, la récolte d'un plus grand nombre de réponses. Durant la semaine où nous avons laissé le questionnaire, nous avons eu, en à peine deux jours, plus d'une vingtaine de réponses. Cet engouement constaté a mis en évidence le besoin ressenti

par les usagers de voir la mise en place d'un outil communicationnel tel que *Picto Info* nous confortant ainsi dans notre démarche.

## **2. Analyse des résultats et mise en place de l'outil.**

L'analyse des résultats a révélé les pictogrammes représentant le mieux les espaces ou offres culturelles que nous souhaitions illustrer. La partie "café comptoir" va être, sur l'outil, représentée par l'idéogramme d'une tasse. Les jeux-vidéo seront illustrés par une manette, les jeux de société par un dé, les DVD par un DVD et l'activité "lire un livre" par un lecteur qui lit un ouvrage. L'activité "écouter de la musique" va, quant à elle, être représentée par un homme portant un casque sur les oreilles. La partie Boudoir va être illustrée par un sofa rouge, l'activité "faire du sport" par un jeune footballeur, l'activité "jouer d'un instrument" par un guitariste et la partie BD/Comics/Manga par une simple bulle de BD (cf. Annexe IX). Parmi les 37 participants qui ont répondu à l'enquête, 7 d'entre eux étaient des personnes en situation de handicap et 2 des éducateurs spécialisés. Nous avons porté une attention plus particulière sur ces résultats, les réponses venant des principaux destinataires de notre projet, sans pour cela négliger le point de vue des autres sondés.

A la suite de cette enquête la création de l'outil a réellement débuté. Repensant aux contraintes techniques nous nous sommes lancés dans la fabrication des pictogrammes (cf. Annexe XII). Il était dit qu'ils devaient être solides pour que leur durée de vie soit optimale et souples afin que les enfants puissent facilement les prendre en main. Afin de remplir ces critères les pictogrammes seront plastifiés et imprimés sur du grain moyen pour une alliance entre solidité et souplesse. Quant à leur taille, elle sera équivalente à 9 x 9 cm. Avec ce format, les idéogrammes sont visibles facilement de loin et peuvent être manipulés aisément par les usagers de l'outil. Le fait que les pictogrammes soient identifiables facilement de loin, va permettre à l'outil de profiter d'une meilleure visibilité et d'une utilisation optimale. Afin de pouvoir tenir sur l'armoire, les pictogrammes seront collés sur un aimant aux dimensions inférieures. Par exemple si le pictogramme a une dimension de 9 x 9 cm, l'aimant, lui, devra avoir une dimension de 8 x 8 cm. Ce centimètre de différence va offrir une meilleure prise en main du pictogramme.

En dessous des idéogrammes, des étiquettes indiquant par écrit le nom de l'objet ou de l'activité que l'image illustre seront également aimantées. Ces dernières devront

mesurer 2,5 cm de largeur et 11 cm de longueur et être placées directement sous leur pictogramme correspondant. Au moins un espace d'1 cm entre le bas de l'étiquette et le haut du pictogramme placé sur la rangée suivante est recommandé.

Certains enfants en situation de handicap pourraient ne pas savoir lire. Or, chez *Picto info*, l'image et le texte sont complémentaires. Si l'utilisateur n'est pas en mesure d'associer l'objet représenté au mot correspondant, il lui sera difficile de remettre à sa place le pictogramme.

Pour pallier à cette contrainte nous avons décidé de mettre en place un système de code couleur. Selon le *Guide pratique de l'accessibilité* la couleur peut réellement avoir un impact positif pour le repérage dans l'espace. Selon lui, « un code couleur permet de se diriger vers l'endroit recherché, par exemple par l'utilisation de bandeaux directionnels colorés »<sup>44</sup>. Au sein de ce document de référence, plusieurs conseils sont donnés aux bibliothécaires désireux de proposer une signalétique et un repérage dans l'espace inclusif. Un des conseils donnés serait que les couleurs attribuées aux différents espaces d'une bibliothèque se retrouvent à l'intérieur et à l'entrée de chacun de ces espaces. Le guide conseille également d'installer des flèches de couleur afin que les personnes en situation de handicap puissent se repérer plus facilement. Elles doivent également changer de couleur en fonction des différents espaces. Pour les personnes dyslexiques ou autistes ce repérage dans l'espace à travers les couleurs est le plus approprié. En effet, ces deux types de handicaps vont donner à la couleur, au même titre que les images, une place plus importante que le texte. Lors d'un précédent entretien avec Madame Henriette de Daran, l'importance de la couleur avait été abordée. Les rayonnages de la bibliothèque universitaire de Paul Sabatier sont séparés en codes couleurs correspondant à une catégorie. Ici, la culture générale est symbolisée par le noir, les mathématiques par le bleu et la physique par le rouge.

Les résultats positifs qui ont émergé des enquêtes menées dans les bibliothèques prouvent que cette méthode fonctionne et permet un repérage dans l'espace plus aisé pour les personnes en situation de handicap. La couleur est d'autant plus importante pour les personnes en situation de handicap lorsqu'on sait que certains autistes développent des facultés de synesthésie.

---

<sup>44</sup> NOUVEL Thierry. *Guide pratique de l'accessibilité*. Paris : UNAPEI, 2009, 76 p.

La synesthésie (du grec *syn*, union, et *aesthesis*, sensation) est un phénomène qui consiste en un liage sensoriel inhabituel, dans lequel certains stimuli évoquent automatiquement une perception additionnelle. [...] Il s'agit par exemple d'une expérience colorée lors de la lecture d'une lettre imprimée en noir, d'une expérience gustative lors de la perception d'un mot ou encore de la vision de formes lors de la perception d'un goût<sup>45</sup>.

Pour *Picto Info* la mise en place d'un code couleur pourrait être bénéfique. Nous avons donc décidé que chaque pictogramme se verrait attribuer une couleur, représentée à l'aide d'une pastille. Cependant il n'y en aura sûrement pas assez et certaines étiquettes des idéogrammes vont alors avoir un mix de deux couleurs. Le choix de code couleur aurait pu être arbitraire ou copié sur des jeux de sociétés tels que le *Trivial Poursuite*. De par notre handicap nous avons la faculté de voir les lettres et les mots en couleur. Comme nous avons pu le vérifier de nombreuses fois dans notre expérience personnelle la synesthésie, propre mais également largement partagée par de nombreux autistes, semblait un choix pertinent.

Nous avons vu dans ce premier chapitre que le questionnaire a permis de révéler les pictogrammes que les personnes en situation de handicap trouvaient les plus significatifs. Dans ce deuxième chapitre nous allons nous intéresser aux préconisations d'utilisations d'utilisation.

## Chapitre 2 : Les préconisations d'utilisation

### 1. Sensibilisations des équipes

Intégrer les usagers en situation de handicap en bibliothèque n'est pas anodin. C'est une mission qui nécessite, en amont, une bonne sensibilisation des bibliothécaires. Sensibiliser les professionnels à l'accueil des personnes handicapées va permettre une meilleure prise en charge de ce type d'usagers. L'intérêt de cette initiative serait que les médiathécaires puissent mieux cibler les attentes et besoins des personnes handicapées. Pour ce faire, des formations continues dispensés par l'ENSSIB (Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques) et la CNFPT peuvent être proposées à certains professionnels désireux de se former sur le sujet. Cependant il est

---

<sup>45</sup> CASPAR, Emile A, KOLINSKY, Régine. Revue d'un phénomène étrange : la synesthésie. *L'année psychologique*, 2013, vol. 113, p. 626-666. Disponiblesur : < <https://www.cairn.info/revue-l-annee-psychologique1-2013-4-page-629.htm> > (page consultée le 12 juin 2020)

possible que par manque de temps ou d'envie, les bibliothécaires ne souhaitent pas avoir recours à ce type de formation. Ils vont alors sûrement privilégier des journées d'études ou des colloques permettant d'acquérir plus rapidement les compétences nécessaires à l'intégration des usagers en situation de handicap. En 2019, le *Centre Georges Pompidou* en partenariat avec la BPI, a proposé une journée d'étude sur les troubles dys intitulée : *Une société inclusive pour les dys ? Des droits pour tous !* Enfin il est également possible que les bibliothécaires puissent se sensibiliser aux besoins des personnes handicapées par l'intermédiaire de stages directement organisés sur site. Selon Marie-José Poitevin : « *Les stages de sensibilisation sur site peuvent être une très bonne formule pour motiver l'ensemble d'une équipe à l'accueil des publics handicapés. Ils font appel à plusieurs intervenants locaux et nationaux, spécialistes du handicap* »<sup>46</sup>. Avec cette rencontre les bibliothécaires vont avoir une formation plus pédagogique et profiteront de l'expertise de ces enseignants.

La formation des bibliothécaires sur le sujet du handicap présente donc un intérêt majeur. Les formations peuvent aider à mieux comprendre ce type de public afin que sa prise en charge se fasse plus aisément. Dès lors qu'un nouvel outil à visée inclusive va voir le jour, les bibliothécaires devraient être sensibilisés à sa pratique afin d'en devenir les premiers experts. A L'atelier de Pechbonnieu, tout nouveau projet fait l'objet d'un débriefing d'équipe qui se tient tous les mardis. Concernant le handicap, au fil des années, les bibliothécaires de L'atelier ont pu obtenir une expertise suffisante afin de prétendre aux compétences requises pour un accueil efficace des publics spécifiques. C'est ce que soutient Axel Clamens, le directeur de L'atelier, qui précise que les professionnels de la bibliothèque n'ont pas suivi de formation et qu'ils ont obtenu cette expertise grâce au temps et à l'expérience.

Comme nous avons pu le constater avec le projet *Picto Info*, il faut qu'une étape de sensibilisation soit mise en place. La première chose faite dans le but de bien communiquer autour de ce nouvel outil, est la présentation des différents publics cibles susceptibles d'utiliser *Picto Info*. Les attentes et spécificités de l'autisme, de la trisomie, des troubles dys et des personnes cérébrolésées ont ainsi été explicitées. Cette première définition

---

<sup>46</sup> ANDISSAC, Marie-Noëlle (dir.), POITEVIN, Marie-José (dir). *Handicap et bibliothèque*. Paris : ABF, 2009, 175 p.

pourrait permettre aux bibliothécaires d'acquérir, s'ils ne les avaient pas encore déjà de par leur expérience, des connaissances concrètes sur les publics cibles de *Picto Info*.

Présenter les publics cibles de l'outil et donner des informations concernant leur besoin est une étape importante. Cependant il faut aussi sensibiliser les professionnels de la bibliothèque à l'utilisation fonctionnelle de l'outil. Ce dernier, alors porté par l'équipe de l'établissement culturel, pourra continuer à vivre après le départ de son concepteur. Le but de cette sensibilisation est de permettre l'apparition de résultats qui vont venir témoigner de sa réussite. C'est ce que confirme le document *La sensibilisation du personnel à l'environnement...conseils pratiques* en affirmant que la sensibilisation doit permettre, au-delà de l'annonce d'un simple message, que : « *les personnes adoptent de nouveaux comportements. Dès lors, la réussite d'une campagne de sensibilisation ne s'évalue pas au nombre ou à la qualité des messages diffusés mais bien aux résultats atteints* »<sup>47</sup>. Dans le cadre d'une sensibilisation professionnelle à destination de bibliothécaires, les objectifs vont être les mêmes. Grâce à cette expertise, ils seront en mesure de s'approprier ce nouvel outil pour le mettre à la portée des publics empêchés et ainsi en devenir experts. Comme nous avons pu le voir sur le terrain avec le projet de *Picto Info*, l'outil de communication que nous avons conçu a été présenté aux bibliothécaires de L'atelier. Au cours d'un échange d'au moins une heure et après avoir expliqué les spécificités des différents handicaps, nous avons développé les enjeux et explicité le fonctionnement de *Picto Info*. Nous avons donc expliqué que cet outil allait s'articuler autour de trois phases d'apprentissage à l'intérieur desquelles la personne présentant des troubles cognitifs va pouvoir évoluer à son rythme. La première va s'intéresser à l'accompagnement de l'utilisateur en situation de handicap et à sa sensibilisation à l'outil de communication. La deuxième doit permettre un premier pas vers l'autonomie. La dernière étape va permettre l'autonomisation totale de l'utilisateur en situation de handicap qui pourra, à ce stade, se repérer seul dans la bibliothèque et rechercher l'objet ou l'activité de son désir. Pour permettre une bonne sensibilisation il ne faut pas hésiter à mettre les bibliothécaires en véritable situation de découverte et d'utilisation. Lors des conférences organisées autour du handicap, des jeux de rôles sont proposés aux participants qui seront mis en difficulté et poussés à ressentir les émotions et les craintes que peuvent éprouver les personnes

---

<sup>47</sup> LEBRUN, André. *La sensibilisation du personnel à l'environnement...conseils pratiques*. [en ligne]. Belgique: Cellule Environnement (UWE), 2018, 35 p. PDF. Disponible sur : < <https://environnement-entreprise.be/wp-content/uploads/2019/05/brochure-ce-sensibilisation-2019.pdf> > (page consultée le 12 juin 2020).

handicapées. Lors de notre présentation de *Picto Info* au personnel de L'atelier, nous avons également fait cet exercice de jeu de rôle. Tandis que l'un des membres de l'équipe jouait une personne en situation de handicap nous interprétions le rôle du bibliothécaire et le guidions à travers les différents espaces de L'atelier.

Après avoir présenté ce point de sensibilisation des équipes qui correspond à un vrai apprentissage tangible, nous allons à présent nous intéresser aux trois phases d'utilisation de l'outil de communication *Picto Info* auprès du public concerné.

## **2. Un accompagnement et une sensibilisation de l'outil**

La première étape du processus de *Picto Info* va consister à accompagner la personne en situation de handicap dans la découverte de l'outil de communication. Le bibliothécaire maintenant devenu expert va devoir, à son tour, sensibiliser l'utilisateur qui présente des troubles cognitifs. Dans le cas de *Picto Info*, le médiathécaire de L'atelier, conscient des attendus inclusifs de l'outil de communication, devrait aller à la rencontre du public spécifique. Une fois un premier contact établi, le travail du professionnel de la bibliothèque est d'amener la personne en situation de handicap vers l'outil afin que cette dernière puisse prendre connaissance de son existence. Le médiathécaire va alors lui présenter le fonctionnement de *Picto Info* tout en insistant sur ce qu'il attend d'elle. La communication autour de ce nouvel outil pourrait permettre de favoriser une reconnaissance plus rapide de *Picto Info*.

Si l'utilisateur en situation de handicap est accompagné par un tiers (parent, éducateur...), le premier contact entre les deux parties concernées peut se faire plus facilement. Le médiathécaire va ici s'adresser à l'enfant, lui montrer son envie de l'aider à mieux vivre son expérience en bibliothèque mais va également prendre à partie l'accompagnant. Ce dernier pourrait, ici, servir de médiateur entre le bibliothécaire et la personne en situation de handicap qui ne communique pas encore. Sachant que ce tiers est supposé entretenir déjà des rapports sociaux réguliers avec l'enfant handicapé, il sera plus à même de le comprendre et de communiquer avec lui. Lorsque le bibliothécaire va commencer la présentation de l'outil, il devra adapter son discours et vulgariser son propos. Comme pouvaient le dire Marielle Miribel et Françoise Hecquard dans leur article *Devenir Bibliothécaire formateur* :

Déconstruire, parcelliser le savoir professionnel est le seul moyen d'opérer la traduction des compétences existantes chez l'expert en compétences requises chez l'apprenant. À ce propos, Claire Deneker explore la question du « jargon » bibliothéconomique. S'il est indispensable aux professionnels pour s'accorder sur leur culture commune, il peut empêcher l'élaboration par l'étudiant d'une représentation mentale de ce que les termes désignent, et donc rendre impossible le passage à l'action. Cette absolue nécessité d'être à la fois expert et distancié est la première difficulté majeure de la fonction de bibliothécaire formateur<sup>48</sup>.

Bien que les professionnelles évoquent ici le travail de médiation exercé lors d'une visite de bibliothèque, leurs propos peuvent être adaptés à d'autres situations, comme la présentation d'un outil de communication par exemple.

Au cours de cette première phase la personne en situation de handicap va être obligatoirement accompagnée par son éducateur, son parent ou le professionnel de L'atelier. Un peu à la manière du PECS, elle va devoir exprimer l'objet de son désir en montrant du doigt, dans un premier temps, l'idéogramme qui le représente. Le bibliothécaire ou l'accompagnant va alors prendre le pictogramme et guider l'utilisateur handicapé au sein des différents espaces jusqu'à l'objet ou l'activité souhaitée. Dans un deuxième temps, la personne qui présente des troubles cognitifs pourra elle-même prendre le pictogramme et le poser dans la main du médiathécaire. Bien qu'elle obtienne, bien vite, un peu plus d'autonomie, il est primordial qu'elle soit, dans un premier temps, accompagnée dans son expérience. Selon Stéphanie Valeye :

La présence physique est rassurante et contenant pour l'enfant, il se sent alors en confiance pour expérimenter et essayer à tâtonnements par expérience. La présence psychique se ressent par l'intérêt porté à l'enfant : nous pouvons être présent physiquement mais non psychiquement, avoir la pensée ailleurs, un esprit rêveur, non attentif à ce qui se produit devant soi. Or il est primordial d'allier les deux paramètres afin de servir l'intérêt de l'enfant<sup>49</sup>.

Ce propos est d'autant plus pertinent pour les personnes en situation de handicap souvent sujettes à des angoisses. La présence d'un accompagnant pourrait alors les aider à se

---

<sup>48</sup> MIRIBEL, Marielle; HECQUARD, Françoise. Devenir Bibliothécaire-formateur. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*. [en ligne]. 2004, n°4, p.139. Disponible sur : < <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2004-04-013-9-004> > (page consultée le 12 juin 2020)

<sup>49</sup> VALEYE, Stéphanie. *L'autonomie comme premier pas vers l'estime de soi*. Mémoire professionnel, Diplôme d'Etat d'Éducateur de Jeunes Enfants. Limoges : Polaris Formations, 2017, 61 p.

sécuriser et à progresser à leur rythme. Les publics spécifiques sont sujets à un manque de confiance en eux. Cette première phase, qui n'a pas pour but de les mater, va les conduire progressivement vers une bonne utilisation de l'outil. Une fois les fondements maîtrisés, l'utilisateur va pouvoir tendre vers une plus grande autonomie.

### 3. Un pas vers l'autonomie

Après cette première étape le bibliothécaire va commencer progressivement à demander à l'utilisateur en situation de handicap de prendre, lui-même, l'initiative de lui apporter l'idéogramme désiré. Cette deuxième étape est fortement inspirée du PECS et mixe les étapes 2 et 5 de cette méthode. Pour rappel, dans la deuxième phase, l'enfant en situation de handicap était censé apprendre à aller chercher son classeur PECS lorsqu'il souhaitait communiquer. Celui que cette CAA identifiait comme étant un partenaire de communication va prendre de la distance par rapport à l'enfant en situation de handicap à qui il va donner, progressivement, un peu plus d'autonomie. Dans la cinquième étape du PECS, les personnes en situation de handicap doivent apprendre à répondre à la question : "que veux-tu"? Afin de répondre à l'interrogation l'enfant va aller chercher son classeur et en prenant le pictogramme "je veux" par exemple, va pouvoir former une phrase.

Dans la deuxième phase d'utilisation de *Picto Info*, le bibliothécaire de L'atelier va tenter de reproduire le même résultat. Progressivement, il va commencer à lâcher l'enfant en situation de handicap en lui donnant un peu plus d'autonomie. Sans pour autant l'abandonner complètement il va commencer à se faire plus discret mais toujours à l'écoute, l'intérêt étant de commencer à le pousser vers une certaine autonomie. Ce concept est selon Philippe Rebetez : « une notion philosophique qui signifie pouvoir garder le contrôle de sa vie, faire ses choix, accepter des contraintes »<sup>50</sup>. Pour une personne en situation de handicap l'autonomie est souvent le but ultime que recherchent les professionnels de l'éducation et de la santé en charge de ce type de citoyen.

Pour l'outil de communication *Picto Info*, ce premier pas vers l'autonomie n'est pas un refus de venir en aide mais plutôt un accompagnement distancié du bibliothécaire à destination de l'utilisateur en situation de handicap. Ce dernier, à la fin de la première phase,

---

<sup>50</sup> REBETEZ, Philippe. *Accompagner vers l'autonomie : un service pour les personnes en situation de handicap*. Mémoire de diplôme, formation continue en travail social. Neuchâtel : Université de Neuchâtel, 2003, 68 p.

avait l'habitude de solliciter l'aide de cet accompagnant. Cependant le bibliothécaire n'accompagnera pas la personne en situation de handicap à l'extérieur de l'établissement. En se mettant en retrait, il va créer la nécessité, pour l'utilisateur handicapé, de faire les choses par lui-même. Le but étant que les mécanismes et automatismes acquis grâce à son autonomie en bibliothèque, puissent le servir dans l'instant mais aussi, plus tard, dans sa vie quotidienne, aboutissant ainsi, nous l'espérons, à un véritable transfert de compétences.

Le danger que *Picto Info* aurait représenté si cette dimension d'autonomisation n'avait pas été présente, aurait été d'infantiliser la personne en situation de handicap en le rendant en permanence tributaire d'un soutien. Quand ce type de public n'acquiert pas d'autonomie il se sent souvent en état d'infériorité et en perte de confiance. Car ces usagers spécifiques sont soumis, au-delà de leur simple handicap cognitif, à un réel handicap social qui va appuyer la différence et donner des étiquettes. Dans la société actuelle, certaines personnes handicapées vont être victimes d'infantilisation. Alexandre Jollien, philosophe et lui-même atteint d'handicap, parle ici de véritable maltraitance. Réduire une personne à son simple handicap, ne pas lui donner sa chance de faire par elle-même, la mater de peur qu'elle se blesse ou penser que sans aide, elle peut être perdue, serait sous-estimer ses capacités et son intelligence. La maltraitance va être psychologique et pourrait freiner la personne handicapée dans son évolution. Rappelons que l'un des objectifs de *Picto Info*, n'est pas seulement de venir en aide au public cible mais de l'amener progressivement à acquérir une certaine autonomie.

Cette autonomie va donc être initiée grâce à cette deuxième phase et doit se poursuivre. Petit à petit il faut que le bibliothécaire se fasse de moins en moins présent pour, au final, s'effacer complètement. C'est de cette autonomie totale que nous allons parler dans le quatrième point de ce chapitre.

#### **4. Autonomisation de l'utilisateur et repérage dans l'espace**

Un outil à visée inclusive se doit de proposer des services visant à permettre à l'utilisateur présentant des troubles cognitifs de pouvoir s'adapter et être adapté à son environnement. Pour Emmanuelle Opezzo, être « *adapté à son environnement procure un sentiment de sécurité : l'enfant [...] développe simultanément confiance en soi et estime de soi, car il n'a pas eu besoin d'aide extérieure et reçoit la considération de l'adulte,*

*respectueux de ses capacités* »<sup>51</sup>. Dans la dernière phase de *Picto Info*, l'utilisateur en situation de handicap doit développer une autonomie maximum. Le bibliothécaire se doit ici d'être totalement éclipsé. Après l'intégration de la deuxième phase, la personne doit être capable, en phase 3, de se servir de l'outil sans l'aide d'un tiers et d'aller chercher elle-même l'objet ou l'activité désirée. Pour ce faire, elle doit être en mesure de se repérer seule, au sein de L'atelier. Afin de favoriser l'acquisition de cette autonomie, nous avons décidé de recourir à deux actions inclusives que sont : l'écriture d'un texte en FALC (Facile à Lire et à Comprendre) et la création d'un plan imagé de l'établissement.

#### 4.1 Document de présentation écrit en FALC

Le FALC est une méthode d'adaptation du langage écrit, à destination des publics en situation de handicap, qui leur permet de lire et de comprendre des écrits de manière plus autonome. Le FALC est, avant tout, né d'un manque : celui de l'accessibilité à l'information pour les publics en situation de handicap. Très importante pour ce type de personnes, il fait aujourd'hui partie des dispositifs inclusifs de niveau AAA, un critère qui définit les niveaux d'accessibilité. Afin de rédiger un écrit en Facile à Lire et à Comprendre, il faut que le concepteur prenne en compte cinq règles d'ordre lexical, syntaxique, sémantique, structurel et déontologique<sup>52</sup>.

Le vocabulaire employé se doit d'être vulgarisé et expliqué. Chaque fois qu'un mot compliqué viendrait perturber la lecture d'un document, il faudrait alors en donner une définition plus claire.

Toujours dans cette volonté d'accessibilité à l'information, les phrases devront être courtes et faire l'objet d'un retour à la ligne. La mise en page sera alors plus claire et les informations délivrées mieux assimilées.

Dans le document *L'information facile à lire et à comprendre* rédigé par COM'ACCESS, il est expliqué que le recours à l'illustration permet une meilleure

---

<sup>51</sup> OPEZZO, Emmanuelle. Chapitre 5 : l'enfant n'aime pas être aidé. *In* : *Vivre la pensée Montessori à la maison*. Vanves : éditions Hachette Livre (Marabout), 2015, p.27.

<sup>52</sup> COM'ACCESS. *L'information facile à lire et à comprendre*, 1er octobre 2015, CCI IDF, Porte de Champerret [en ligne]. Paris, 2015, 26 p. Disponible sur : < [http://com-access.fr/wp-content/uploads/FALC/livre-blanc-e-falc\\_accessible.pdf](http://com-access.fr/wp-content/uploads/FALC/livre-blanc-e-falc_accessible.pdf) > (page consultée le 5 février 2020).

identification de l'information dans 84% des cas. Il faudrait donc que le texte soit illustré par des images qui viendraient soutenir les propos énoncés par le texte écrit en FALC.

L'apparence du document se doit d'être claire avec une police d'écriture sans serif telle que Arial. Les mots devront être de taille 14 pour favoriser leur lisibilité et devront être contrastés par rapport au fond. On n'utilisera d'ailleurs jamais d'illustration en arrière plan pour ne pas brouiller le message. Les phrases se doivent également d'être courtes, une idée devant être, égale à une phrase.

La dernière règle évoquée était d'ordre déontologique. Cette dernière précise que tout projet d'écriture d'un document en FALC doit se faire conjointement avec le public ciblé, à savoir, pour nous, les personnes en situation de handicap cognitif. Dans le document *N'écrivez pas pour nous, sans nous ! : Impliquer les personnes handicapées intellectuelles dans l'écriture de textes faciles à lire*<sup>53</sup>, l'UNAPEI nous explique pourquoi il est important que les personnes en situation de handicap puissent participer conjointement à l'élaboration d'un écrit en FALC. Pour ce public qui va mettre plus de temps et d'énergie à essayer de comprendre certaines informations, le Facile à Lire et à Comprendre est primordial. Dans la vidéo *Traduire les documents en facile à lire et à comprendre*<sup>54</sup>, il était dit que certaines personnes handicapées pouvaient avoir du mal à comprendre le mot "sommaire", par exemple. Grâce à une démarche de réflexion et d'écriture conjointe, la rédactrice du livre en FALC a pu produire un document pertinent qui sera, avec certitude, compris de tous. C'est convaincus par cette expérience que nous avons décidé de choisir cette méthode pour écrire le texte de présentation de l'outil de communication *Picto Info*.

## 4.2 Plan imagé de la bibliothèque

En plus du texte de présentation écrit en Facile à Lire et à Comprendre nous avons décidé de mettre en place un plan imagé de la bibliothèque (cf. Annexe XII). Sur ce dernier, les pictogrammes présents sur l'outil de communication *Picto Info* y seront aimantés. L'intérêt étant que grâce à cette extension, la personne en situation de handicap puisse se repérer en toute autonomie. Les idéogrammes présents sur ce plan seront

---

<sup>53</sup> UNAPEI. *N'écrivez pas pour nous sans nous ! : Impliquer les personnes handicapées intellectuelles dans l'écriture de textes faciles à lire*. Paris : UNAPEI, 2009, 17 pages.

<sup>54</sup> OCIRP. *Traduire des documents en facile à lire et à comprendre* [en ligne]. Youtube, 2014 [consulté le 5 février 2020]. 1 vidéo, 2 min 09. Disponible sur : < <https://www.ocirp.fr/prix-ocirp-handicap/traduire-des-documents-en-facile-lire-et-comprendre> > (page consultée le 9 mai 2020).

imprimés avec une taille plus petite qui n'aura pas d'impact majeur sur leur compréhension. Le plan étant imprimé sur un format A3, les pictogrammes apparaîtront assez gros pour permettre leur lisibilité.

Nous avons au départ pensé faire un plan aux idéogrammes immobiles. Cependant L'atelier de Pechbonnieu a la particularité d'être une bibliothèque aux espaces modulables et les offres culturelles peuvent donc être déplacées en fonction du nouvel aménagement de l'espace. Dans notre réflexion nous avons donc pris en compte cette contrainte afin de proposer un plan interactif correspondant au mode de fonctionnement de L'atelier. Ainsi les idéogrammes sont maintenant aimantés et mobiles. Lors de la récente fermeture exceptionnelle de l'établissement, L'atelier a subi une réorganisation des espaces. Certaines offres culturelles ont pu être déplacées et le plan de l'outil modifié. Cela n'aurait pas été possible si les pictogrammes avaient été fixes.

Lorsque la personne en situation de handicap va vouloir se repérer au sein des différents espaces de L'atelier, elle va se diriger vers *Picto Info*. Après avoir identifié l'idéogramme correspondant à l'activité choisie, elle va trouver son équivalent sur le plan de l'établissement installé à côté de l'outil. Pour le moment, cette extension de *Picto Info* repose sur un pupitre et est plastifiée et encadrée afin de limiter sa fragilité. Dans la version finale de l'outil, le plan devra être collé au mur, offrant, de fait, une plus grande stabilité, ce que le pupitre ne permet pas totalement.

A l'aide d'un idéogramme supplémentaire qui indique l'emplacement de l'outil, la personne en situation de handicap va pouvoir se repérer. Elle va alors devoir faire un travail de visualisation spatiale qui lui permettra d'identifier les activités ou les objets (représentés sur le plan sous la forme de pictogramme) présents dans les espaces autour d'elle. Lorsqu'elle aura repéré son emplacement, elle n'aura qu'à suivre le plan en toute autonomie.

Derrière cette optique d'autonomisation maximale se cache un autre objectif tout aussi important : la transmission. L'utilisateur présentant des troubles cognitifs se doit de connaître, à ce stade, parfaitement le fonctionnement de l'outil. Il pourrait à son tour devenir expert de *Picto Info* et venir en aide à ses pairs qui, comme lui au départ, présentent des difficultés dans la création du langage et dans le repérage dans l'espace. La boucle du processus serait donc bouclée et l'on pourrait voir apparaître une transmission de

l'outil de personne handicapée à personne handicapée dans une logique d'entraide et de partage ; un véritable cercle vertueux.

A travers cette troisième phase des résultats explicites doivent être constatés. Selon la vidéo *Qu'est-ce que l'ABA Fonctionnelle*, l'enseignante expliquait que :

Le comportement est observable, si je décris quelque chose je dois pouvoir l'observer tout comme mon voisin. Il est objectif. Je ne vais pas donner d'intention dans mon comportement. C'est mesurable, c'est important car pour dire si mon intervention est efficace il faut se baser sur quelque chose. Il faut se fixer des objectifs et ensuite on peut faire un système de notation et là on va pouvoir dire, au bout d'un certain temps, si on voit une augmentation, une stagnation ou une régression. On voit si ça a ou pas fonctionné et on peut donc revoir l'intervention<sup>55</sup>.

Si l'autonomie totale de l'utilisateur en situation de handicap est constatée au cours de cette troisième phase, alors *Picto Info* aura rempli ses objectifs. En revanche s'il n'en voit pas l'intérêt d'utilisation, s'il rejette l'outil ou si, au final, il n'a pas atteint une certaine forme d'autonomie, *Picto Info* devra faire l'objet de révisions tant ergonomiques que fonctionnelles. L'outil de communication n'ayant, pour l'instant, pas encore été testé nous ignorons s'il remplira ses objectifs. Nous allons de toute façon l'améliorer afin de le rendre plus fonctionnel, fort des réflexions qui ont pu nous être retournées à l'issue de la présentation de l'outil aux professionnels de L'atelier.

## Chapitre 3 : Préconisations pour la Version 2

### 1. Restructuration de l'outil

Pour la première version de *Picto Info*, nous avons décidé de limiter les pictogrammes au nombre de 13. Nous pensons que ce serait parfait afin d'illustrer tous les espaces et les différentes offres culturelles que L'atelier pouvait proposer. Cependant lorsque nous avons présenté les enjeux et finalités de notre projet à l'équipe il s'est avéré que l'outil aurait pu s'enrichir d'autres pictogrammes.

Dans la conception actuelle de *Picto Info*, il existe des idéogrammes qui représentent des activités, telles que faire du sport ou lire un livre et des espaces tels que le Boudoir ou le café-comptoir. Or toutes les offres culturelles ou espaces ne sont pas

---

<sup>55</sup> PYRAMID FRANCE. Qu'est-ce que l'ABA Fonctionnelle (Approche Pyramidale de l'Education) ? In : *ABA Fonctionnelle* [en ligne]. Disponible sur : < <https://pecs-france.fr/aba-fonctionnelle/> > (page consultée le 12 mai 2020)

représentés. Il serait intéressant dans la version 2 de notre outil, de proposer une séparation de ces deux catégories. *Picto Info* serait alors divisé en deux colonnes : une regroupant les offres culturelles et les activités, et l'autre correspondant aux espaces. Au final, 26 pictogrammes seront présents. La première colonne regroupera donc les idéogrammes suivants : "lire un livre", jeux de société, jeux vidéo, "lire une BD/Comics/manga", "écouter de la musique", "jouer d'un instrument", baby foot, "regarder un DVD", "faire du sport", "jouer au jeu d'enfant" et "lire un album". La deuxième colonne, relative aux espaces, comportera donc : le boudoir, le café-comptoir, les toilettes, le coin enfant, le studio, le petit salon, le jardin d'hiver et les terrasses.

Il est également possible que la personne en situation de handicap souhaite s'entretenir avec un bibliothécaire de L'atelier en particulier. Les méthodes PECS et Makaton proposaient pareille initiative, les membres d'une même famille étant représentés, sur l'outil, sous forme pictogrammée. Ainsi serait-il envisageable de confectionner, pour cette version 2, des idéogrammes qui représentent les professionnels de la bibliothèque. Le directeur Axel Clamens, Fabrice Siccard (médiateur jeunesse et sport), Florian Maussac (médiation socioculturelle, gérant de la partie vidéothèque), Kevin Ladret (médiateur lecture publique), Amélie Lacroix (médiatrice jeunesse), Karine Soucoure (médiatrice lecture publique) et Ludovic Chatillon (médiation ludique, gérant de la partie ludothèque) pourront être, eux aussi, présents sur *Picto Info*. Ces idéogrammes devront nécessairement, être imprimés en couleur.

Avoir des pictogrammes représentant les professionnels de L'atelier de Pechbonnieu serait vraiment intéressant. Si l'enfant en situation de handicap souhaite poser une question liée à la partie bibliothèque de L'atelier, il pourra prendre le pictogramme qui représente les deux médiateurs de lecture publique. L'idéogramme en main, il demandera à parler explicitement avec eux. Si en revanche l'utilisateur souhaite poser une question traitant de la partie vidéothèque, il pourra prendre l'idéogramme de Florian Maussac et aller à sa rencontre. En lui tendant son pictogramme, le médiateur va, de fait, comprendre que l'utilisateur souhaite communiquer avec lui et le suivre vers *Picto Info*.

Afin de représenter sous forme de pictogrammes les professionnels de L'atelier, nous pourrions avoir recours à l'application *Bitmoji* qui propose de créer des émoticônes à l'effigie d'une personne (cf. Annexe XII). Apparue récemment sur l'application *Snapchat*, elle a été créée par Evan Spiegel et est aujourd'hui utilisée par plus de 150 millions

d'utilisateurs. L'avantage de *Bitmoji* est que tout élément de l'émoticône que nous allons créer peut être modifiable. Que ce soit au niveau de la couleur des yeux, de la grosseur des joues, en passant par la forme du nez ou des lèvres tout est personnalisable et interchangeable à l'infini. Ainsi dès que le bitmoji d'un des bibliothécaires aura été créé, il sera possible d'en créer un autre, sans aucun frais. La seule contrainte étant de détenir un compte *Snapchat*. Cependant, ce réseau social aux échanges éphémères est de plus en plus utilisé par la population française et certains bibliothécaires de L'atelier possèdent un compte personnel.

Les nouveaux idéogrammes apparaîtront sur le plan imagé de la bibliothèque. Nous devons également y retrouver la dichotomie qui, dans la version 2, divisera les activités/offres culturelles et les espaces. Comme pour la version 1, les illustrations des différents lieux de la bibliothèque seront affichées sur le plan. A l'inverse, les pictogrammes d'activités seront, quant à eux, enlevés. Ils trouveront une nouvelle place dans l'espace blanc encadrant le plan de L'atelier. Afin que l'utilisateur en situation de handicap puisse identifier rapidement les activités liées à chaque espace, les codes couleur existants vont être amenés à évoluer. Dans cette version 2, les couleurs des pictogrammes de lieux seront conservées. Seules celles des pictogrammes apparaissant dans la section offre culturelle/activité vont être remplacées. L'activité "écouter de la musique" qui, dans la version bêta de notre outil, était représentée de couleur orange va ici prendre la coloration rouge de la partie Boudoir de L'atelier. Les activités "lire un livre" et "lire un album" seront, quant à elles, représentées par la couleur bleue utilisée pour illustrer cet espace de la bibliothèque. Les pictogrammes qui représentent les bibliothécaires de L'atelier vont également apparaître, placés, eux aussi, sur la partie blanche bordant le plan. Ils devront, au même titre que les idéogrammes d'action, être représentés avec la couleur de l'espace dont ils ont la charge. Ainsi le pictogramme représentant Ludovic Chatillon, le gérant de la partie ludothèque, devra être imprimé sur du papier de couleur rose.

Les idéogrammes de ce plan de l'établissement vont également, dans cette version 2, investir progressivement les différents espaces de L'atelier de Pechbonnieu.

## 2. Mise en place de Picto Info, au sein des différents espaces

### 2.1 Pictogrammes reproduits au sol

Pour que la personne en situation de handicap puisse se déplacer en toute autonomie à la bibliothèque, l'idée d'un plan modulable était intéressante. Afin de permettre un repérage dans l'espace plus efficace il serait intéressant de proposer, dans cette version 2, une reproduction des pictogrammes de *Picto Info* au sein des différents espaces. Ainsi lorsque l'utilisateur en situation de handicap se dirigera, au cours de la phase 3, vers le plan imagé de l'établissement il devra uniquement chercher l'idéogramme correspondant à l'espace où il souhaite se rendre et pourra rechercher l'équivalent de ce pictogramme dans la médiathèque.

Ces idéogrammes devront être placés à même le sol. Nous avons au départ envisagé la mise en place de panneaux mais à cause des contraintes techniques et sécuritaires trop nombreuses nous avons rapidement abandonné l'idée. À la place nous pourrions proposer trois solutions.

La première serait que les pictogrammes soient représentés sur le sol à l'aide de vidéoprojecteurs qui refléteraient les pictogrammes représentant les espaces du plan de l'établissement imagé. Cependant il faudrait que L'atelier se munisse de 8 vidéoprojecteurs, uniquement pour illustrer les pictogrammes de la catégorie espace. Il serait souhaitable que certains idéogrammes de la catégorie objets culturels/activités soient représentés. Il faudrait alors l'utilisation de 28 vidéoprojecteurs afin d'illustrer tous les pictogrammes. On peut imaginer que l'ordinateur génère pour chaque espace, à tour de rôle, la projection du pictogramme de l'espace, puis celle de l'activité et enfin celle de l'idéogramme représentant le médiathécaire en charge de l'espace. Cette opération serait pour l'instant très coûteuse, le prix moyen d'un de ces outils de présentation étant de 100 €. De plus ces 8 vidéoprojecteurs consommeraient beaucoup trop d'énergie. Or l'un des objectifs à long terme de L'atelier est de réduire son empreinte écologique. Résumons : des vidéo-projecteurs, un ordinateur, du Bluetooth, des panneaux photovoltaïques pour respecter le cahier des charges écologique de L'atelier, en fait un véritable projet innovant pour une future version : *Picto Info 2.0*.

Mais restons plus pragmatiques en proposant une deuxième solution de moindre ambition mais plus réaliste qui serait de proposer des lampes sur lesquelles pourrait être fixée la représentation des idéogrammes. Un peu à la manière des grands vidéoprojecteurs

présents dans certaines salles de classes de collège ou de lycée mais plutôt, pour nous, avec des grosses lampes, les pictogrammes pourront être imprimés sur du papier transparent et, grâce au contact avec la lumière, projetés sur le sol.

Finalement proposons une troisième solution, pour l'instant la plus pratique et la plus concrètement réalisable. Ici, on utiliserait un système d'affichage du pictogramme plastifié à même le sol. Ce dernier serait lisse et bénéficierait d'une protection suffisante pour résister aux passages fréquents et au lavage des sols. Une troisième contrainte, plus sécuritaire, serait qu'il soit anti-dérapant.

## 2.2 Pictogrammes reproduits dans les rayons

En plus des pictogrammes reproduits sur le sol, il serait souhaitable d'en proposer dans les rayons. Au cours de notre stage à L'atelier nous avons travaillé sur cette extension possible de *Picto Info* en proposant des idéogrammes pour illustrer le fond documentaire. L'idée est née au cours d'une réunion bénévole qui s'est tenue à l'Atelier le vendredi 7 février 2020. Un problème avait alors, à l'époque, été soulevé : celui d'une difficulté persistante concernant le rangement des documentaires adulte et jeunesse de l'Atelier. En effet, ce qui a déjà été mis en place pour faciliter le classement ne convient plus aujourd'hui et il devient difficile de bien identifier chaque catégorie de documentaire. L'idée d'équipement d'idéogrammes/pictogrammes sur la couverture des livres a donc émergé des réflexions proposées au cours de la réunion.

Ce projet avait pour objectif de permettre aux usagers de la bibliothèque de rechercher plus efficacement la thématique du documentaire adulte et jeunesse. Il faut que ces derniers puissent chercher de manière autonome les documents qu'ils souhaitent consulter ; notre préoccupation étant toujours de permettre de tendre vers une autonomisation de l'utilisateur. Par contre-coup le souci d'amélioration de l'identification de la part du public va générer chez les bibliothécaires de L'atelier une nécessité de réajuster la classification des documents.

Ce projet, au départ pensé comme indépendamment de *Picto Info*, s'est rapidement révélé être une possible extension de l'outil. Au total 36 familles de documentaires ont pu être identifiées (c.f voir Annexe X). Comme pour *Picto Info* nous avons commencé par choisir trois pictogrammes par catégorie et les avons soumis à l'avis des usagers de L'atelier. Le nombre de questions s'élevant à 41, le questionnaire était trop conséquent et

moins de personnes ont participé à l'enquête. Au total, seuls 24 usagers ont pris leur temps pour définir les pictogrammes qui correspondent le mieux aux catégories de documentaires. Toujours comme pour l'enquête de *Picto Info* nous avons analysé les résultats et sélectionné les idéogrammes lauréats (c.f. voir Annexe XI).

Cependant ce travail ne devra être fait que sur les documentaires. Nous avons précédemment noté la crainte de certains parents de voir, à L'atelier, une place trop importante accordée aux pictogrammes. Bien que cela aide grandement les personnes en situation de handicap, trop d'idéogrammes pourraient brouiller le message. Il ne faut pas que, sous prétexte d'inclusion sociale, L'atelier se transforme en une bibliothèque où la signalétique serait omniprésente. Ainsi cette volonté inclusive doit être présente mais discrète, en un mot non invasive. Au-delà elle pourrait devenir dangereuse car pouvant être à l'origine d'une surcharge cognitive, aidant certes la personne en situation de handicap à se repérer, mais ne lui offrant pas des conditions favorables afin de développer des compétences qu'elle pourra, nous l'espérons, réutiliser dans sa vie quotidienne. Les autres documents physiques de L'atelier, tels les albums, les jeux de société ou les CD/DVD ne devront, quand à eux, pas être pictogrammés.

Lorsque nous parlions des pictogrammes reproduits au sol, nous nous sommes consacrés uniquement sur les idéogrammes d'espace et n'avons pas pris en compte ceux qui représentent les offres culturelles ou activités. Or il serait intéressant que ces derniers soient également présents à L'atelier. L'idéal serait qu'ils soient placés dans les cadres déjà existants qui abritent, en ce moment, des affiches détournées et satyriques. De ce fait, il y aurait également, au sein des différents espaces, la présence de la dichotomie entre "endroits" et activités/offres culturelles. La première catégorie serait donc représentée à même le sol tandis que la seconde serait placée dans des cadres. Ici les pictogrammes devront d'ailleurs être imprimés sur du format A3 ce qui permettra leur identification plus facile.

Finalement les codes couleur présents sur les idéogrammes du plan devront également se retrouver sur les pictogrammes grands formats. Ainsi toutes les activités ou offres culturelles présentes sur la partie Boudoir devront être imprimées sur des feuilles de couleur rouge.

En plus de cette mise en place des pictogrammes dans les différents espaces de L'atelier, *Picto Info* va également bénéficier de certaines améliorations que nous allons voir dès maintenant.

### 3. Préconisations pour une amélioration matérielle de *Picto Info*

*Picto Info*, dans une potentielle version 2, devrait faire l'objet de plusieurs modifications afin d'améliorer son ergonomie. Bien que l'armoire présente pour l'instant un support et un emplacement suffisant, il faudrait que les pictogrammes figurent sur un panneau en fer. Ces nouveaux matériaux permettront de donner à l'outil une ergonomie suffisante. Quant aux pictogrammes, au lieu d'être imprimés sur du papier gros grain, ils pourront être directement fabriqués sur des plaques aimantées. Ces dernières donneront une plus grande solidité à ces idéogrammes qui seront, comme sur la version 1, collés à un autre aimant, permettant de garder une bonne prise en main de l'outil.

Dans cette version 2, il faudra également que le panneau de *Picto Info* bénéficie d'une meilleure installation. Nous avons, dans une précédente partie, soulevé qu'il serait intéressant que le panneau de classement des idéogrammes et le plan pictogrammé soient placés dans le hall d'entrée de L'atelier. Cet emplacement offrirait une meilleure visibilité et susciterait donc un plus grand intérêt de la part des usagers en situation de handicap. Il faudrait donc que *Picto info* soit placé sur le mur droit, à côté de l'entrée du studio. Sur cet emplacement stratégique, le panneau de notre outil devra être vissé au mur bénéficiant ainsi d'une bonne résistance à son utilisation.

Finalement, notre outil de communication pourrait recevoir une aide financière du CNL, le Centre National du Livre. Ce dernier propose une subvention aux bibliothèques souhaitant développer une offre de lecture publique à destination des usagers spécifiques. Les publics cibles du projet doivent être handicapés, hospitalisés ou avoir peu d'autonomie. Afin d'obtenir une subvention, il faudrait que notre projet soit, selon le CNL : « *un projet de développement de la lecture publique s'adressant à des publics spécifiques* »<sup>56</sup>.

---

<sup>56</sup> CENTRE NATIONAL DU LIVRE. Aide aux bibliothèques et aux associations pour le développement de la lecture auprès de publics empêchés de lire, 2020. Disponible sur : < <https://centrenationaldulivre.fr/aides-fina>

Dans ce projet doit figurer la volonté, de la part de l'établissement demandeur, de mener des actions en partenariat avec des acteurs locaux du handicap sur la région. L'atelier de Pechbonnieu répond à ce critère puisque les instituts médico-sociaux présents sur la commune et aux alentours viennent à la bibliothèque dans le cadre de partenariats.

Il faut que l'établissement montre sa facilité d'adaptation en proposant des horaires d'ouvertures spécifiques au public visé. Là encore L'atelier de Pechbonnieu répond à ce critère car il a mis en place des plages de temps protégés.

Le troisième critère d'éligibilité à l'obtention de cette subvention est qu'il doit : « *exister une cohérence entre les collections à acquérir et le public visé* »<sup>57</sup>. Afin de répondre à ce critère nous pouvons mettre en avant notre volonté de prolonger l'outil *Picto Info* en proposant des albums pictogrammés, à la manière de la méthode Makaton.

Finalement le dernier critère est de mettre en avant notre volonté d'installer une pérennité de *Picto Info* sur la structure. Nous pourrions mettre en avant, dans le dossier, les actions et enjeux à long terme de notre outil.

Si la subvention nous est accordée nous pourrions plus facilement développer *Picto Info*. Nous aurions alors le financement nécessaire afin de proposer les améliorations fonctionnelles évoquées en début de ce troisième point. Le CNL propose aux bibliothèques lauréates de recevoir un montant allant de 500 € à 50 000 €, selon l'importance et la visée inclusive du projet. Apparemment très intéressé par l'impact social que *Picto Info* pourrait avoir sur la structure, L'atelier, à travers son directeur, a engagé ces démarches de demande de subvention auprès du CNL.

Dans cette troisième partie nous avons, tout d'abord vu comment la couleur et une signalétique imagée pouvaient favoriser l'inclusion de ce type d'utilisateurs. Par la suite, nous avons vu comment l'outil de communication *Picto Info* pouvait favoriser l'inclusion sociale à L'atelier en offrant aux utilisateurs une autonomie de déplacement. Le plan pictogrammé de la bibliothèque et le texte de présentation écrit en Facile à lire et à Comprendre ont servi à développer cet objectif. Nous avons également vu comment l'outil

---

[ncement/aide-aux-bibliotheques-et-aux-associations-pour-le-developpement-de-la-lecture](#) > (page consultée le 12 juin 2020).

<sup>57</sup> CENTRE NATIONAL DU LIVRE. Aide aux bibliothèques et aux associations pour le développement de la lecture auprès de publics empêchés de lire, 2020. Disponible sur : < <https://centrenationaldulivre.fr/aides-financement/aide-aux-bibliotheques-et-aux-associations-pour-le-developpement-de-la-lecture> > (page consultée le 12 juin 2020).

pouvait être amélioré et comment ces améliorations pourraient intervenir dans l'expérience de visite de l'utilisateur en situation de handicap, toujours dans une visée inclusive.

## Conclusion

Nous avons, au cours de ce mémoire, tenté de comprendre comment l'image pouvait favoriser, dans les bibliothèques, l'intégration des personnes en situation de handicap. En nous appuyant sur nos recherches, nourries par les écrits des scientifiques en science de l'information et de la communication, en éducation et en neuroscience, nous avons dans un premier temps cherché à savoir comment L'atelier pouvait favoriser l'intégration de ses publics spécifiques.

Une analyse du cadre professionnel a démontré que l'inclusion sociale pouvait être favorisée par l'aménagement d'espaces (salle-silence) qui doit répondre aux besoins et attentes des publics en situation de handicap. Cette première partie a également pu nous apprendre que la proposition d'offres culturelles adaptées (albums pictogrammés, jeux-vidéo...) pouvait également favoriser l'inclusion sociale. En nous basant sur les travaux de professionnels tels que Sophie Van Der Linden, Marie Noëlle Andissac ou Emmanuelle Ringot, nous avons montré que l'image était importante pour les personnes en situation de handicap et qu'elle pouvait favoriser leur intégration.

Cette partie ayant permis de mettre en avant l'importance du médium image, il convenait alors de s'intéresser à comment le mettre en avant. A partir de l'expérience que nous avons acquise dans notre stage à la Médiathèque Départementale de la Haute Garonne, nous avons identifié un besoin : celui de permettre aux personnes handicapées de pouvoir communiquer afin de favoriser leur inclusion. Forts de notre expérience personnelle et de ces premières investigations, nous avons eu l'intuition que l'image pourrait permettre de remplir ces objectifs. Après des recherches effectuées autour de méthodes de communication améliorée et alternative (PECS, TEACCH, Makaton) nous avons imaginé et créé l'outil de communication *Picto Info* présenté sous forme d'un panneau qui met en scène 13 pictogrammes. Il permet aux usagers spécifiques de pouvoir entrer en communication par le biais de l'image. A travers une enquête, son analyse et un accompagnement par des professionnels du handicap qui ont su nous conseiller, nous avons conçu cet outil qui se voulait ludique, ergonomique et fonctionnel. Les personnes en situation de handicap ayant du mal avec l'abstraction, nous avons voulu que *Picto Info* soit le plus concret et tangible possible.

Notre objectif est donc que les usagers en situation de handicaps sachent qu'à travers *Picto Info*, existe un outil inclusif centré autour de l'image qui est à leur disposition et qu'ils trouvent de l'intérêt et du plaisir à s'en servir. L'intention finale serait, quant à elle, que les usagers présentant des troubles cognitifs puissent évoluer au sein des espaces en toute autonomie. Cette notion, qui a tenue une place importante dans la troisième partie de cet écrit, serait rendue possible grâce au plan et à l'extension de *Picto Info* que nous souhaitons développer dans une version 2 basée sur la reproduction des pictogrammes du panneau. Enfin, l'objectif ultime serait que, devenu expert, les personnes en situation de handicap puissent, à leur tour, accompagner leurs pairs dans un souci de médiation et de coopération.

Nous pouvons donc conclure, avec du recul, qu'un dispositif de communication tel que *Picto Info* pourrait vraiment avoir sa place dans des bibliothèques troisième lieu. Il pourrait favoriser l'intégration des publics spécifiques grâce à sa communication basée autour de l'image. Les illustrations, de par le message clair qu'elles délivrent et leur simplicité, permettent une identification rapide de l'objet ou de l'action qu'elles représentent. Les bibliothèques pourraient également proposer une signalétique imagée adaptée avec des codes couleur comme cela est déjà le cas dans certains établissements culturels.

Au fil du temps *Picto Info* sera amené à être amélioré et devra sans doute s'adapter à l'évolution de la société. Avec l'importance des nouvelles technologies et du numérique, il est possible que notre outil de communication puisse développer certaines fonctionnalités afin d'être adapté aux nouvelles technologies. Il pourrait en effet, si le projet trouve sa place dans les bibliothèques, progressivement tendre vers une forme plus dématérialisée. Des tablettes et un système de QRCode pourraient alors être développés au sein des bibliothèques afin que les usagers puissent se servir d'une future version 2.0 de notre outil de communication. Avec ce nouvel aspect, *Picto Info* s'inscrirait donc dans une démarche numérique et interactive, nouveaux instruments du XXIème siècle, au service de l'inclusion sociale de notre public cible.

## Bibliographie et Webographie

### Handicap et contexte juridique :

GILLIBERT, Michel. Discours d'ouverture : changer les mentalités. In : UNIVERSITÉ DE PARIS X. Handicap, lecture et bibliothèques. Paris : C.T.N.E.R.H.I, 1988

DIDIER-COURBIN, Philippe., GILBERT Pascale. Élément d'information sur la législation en faveur des personnes handicapées en France : de la loi de 1975 à celle de 2005. *Revue française des affaires sociales*, 2005, p. 207-227.

ENFANT DIFFÉRENT. Le cadre législatif, les grandes lois. In : *Enfant Différent : enfant, handicap, informations, ressources [en ligne]*. (18 mars 2020) Disponible sur : < <https://www.enfant-different.org/droits-legislation/le-cadre-legislatif-les-grandes-lois> > (page consultée le 15 mai 2020).

### Image, handicap et bibliothèque :

CLAMENS, Axel. L'atelier. In : *L'atelier de Pechbonnieu* [en ligne]. (2014). Disponible sur : < <https://www.latelierdepechbonnieu.fr/leprojet/> > (page consultée le 2 juin 2020).

AZEMA, Julie. *La relation texte/image dans les albums jeunesse* [en ligne]. Mémoire de Master 2, Métiers de l'Éducation et de la Formation. Montpellier : Faculté d'Éducation, Université de Montpellier, 2016, 84 p. Disponible sur : < <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01585609/document> > (page consultée le 25 mai 2020).

LEON Y BARELLA Alicia. *La Vidéo à la demande en bibliothèque : Bilan et perspectives* [en ligne]. Diplôme de conservateur de bibliothèque. Lyon : Université de Lyon. Disponible sur : < <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60376-la-vidéo-a-la-demande-en-bibliotheque-bilan-et-perspectives.pdf> > (page consultée le 26 mai 2020)

ARIZA, Emmanuel. Animer les images. In : HUCHET, Bernard *et al.*, *L'action culturelle en bibliothèque*. 2008, p. 123-131.

CREVOISIER, Michaël. La nouveauté de l'image vidéoludique. *Sciences du jeu* [en ligne]. 2019, 24 p. Disponible sur : < <https://journals.openedition.org/sdj/> > (page consultée le 27 mai 2020)

PERENY, Etienne. *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris : Questions théoriques, 2013, 288 p.

CORMERAIS, Franck ; GILBERT Jacques-Athanase. Introduction. *Etudes digitales*, 2016, n°1, p. 11-16.

### **Les Institut médico-sociaux :**

ERNST, Bernard. Le champ social et médico-social : une activité en forte croissance, des métiers qui se développent et se diversifient. *Repères et Analyses* [en ligne]. Mai 2012, n°44, 11 p. Disponible sur : < [https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Reperes\\_et\\_analyse\\_s.pdf](https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Reperes_et_analyse_s.pdf) > (consultée le 18 mai 2020)

MAIRIE DE PECHBONNIEU. Les établissements médico-sociaux. **In** : *Ville de Pechbonnieu* [en ligne]. (Mars 2018). Disponible sur : < <http://www.ville-pechbonnieu.fr/social-et-solidarite/les-etablissements-medico-sociaux/> > (page consultée le 18 mai 2020)

### **Jeux de société et handicap**

CÉGEP DE SAINTE-FOY. ESAR en 4 lettres. **In** : *Système ESAR* [en ligne]. (2020). Disponible sur : < <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:OEy6DwkDGw0J:https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/esar-cest-quoi/+&cd=3&hl=fr&ct=clnk&gl=fr&client=safari> > (page consultée le 29 mai 2020).

MALO, Isabelle. Des jeux pour apprendre avec un handicap : les recommandations d'une psychologue. **In** : *Hizy* [en ligne]. (5 février 2020). Disponible sur : < <https://hizy.org/fr/apprentissages/scolaires/des-jeux-pour-apprendre-les-recommandations-d-une-psychologue-> > (page consultée le 29 mai 2020)

PERRINE. La peinture-thérapie. **In** : *HopToys* (26 avril 2015). Disponible sur : < <https://www.bloghoptoys.fr/la-peinture-therapie> > (page consultée le 29 mai 2020)

COURTEIX, Stéphan. *Troubles envahissants du développement et rapports à l'espace* [en ligne]. Lyon : Laboratoire d'Analyse des Formes - Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Lyon, 2009. 35 p. Disponible sur : < <https://docplayer.fr/24526260-Troubles-envahissants-du-developpement-et-rapports-a-l-espace.html> > (page consultée le 24 mai 2020)

ANESM. *Personnes handicapées, recommandations de bonnes pratiques professionnelles*. Paris : ANESM, 2017. Format PDF. Disponible sur : < [https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2018-03/rbpp\\_les\\_espaces\\_de\\_calme\\_retrait.pdf](https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2018-03/rbpp_les_espaces_de_calme_retrait.pdf) > (page consultée le 24 mai 2020)

GODONOU-DOSSOU, Nelly. *L'accueil de l'enfant à la bibliothèque*. Veyras : imprimerie Alpha, 2014, 26 p.

## **Jeux vidéo et handicap :**

CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE. *Conférence "jeux vidéo et handicap"* [en ligne]. YouTube, 30/09/2019 [consulté le 6 décembre 2019]. 1 vidéo, 2 heures. < <https://www.youtube.com/watch?v=5GowEp8ftK8> >.

GROUPE KLESIA. *Prix KLESIA 2016 - TSARA : Pris "Réussite"* [en ligne]. YouTube, 01/12/2016 [consulté le 11 mai 2020]. 1 vidéo, 4 min 55. < [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=10&v=CB61o7e9o\\_w&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=CB61o7e9o_w&feature=emb_logo) >.

JUST ONE HAND. *Handicap et Jeux-Vidéo* [vidéo en ligne]. Youtube, 01/09/2016 [consulté le 5 décembre 2019]. 2 vidéos, 7 min 36. < <https://www.youtube.com/watch?v=phQ4QcMv6tU> >.

ONISEP. TSARA : Un serious game sur l'autisme. *Handi +*. [en ligne]. 2018, 1 p. Disponible sur : < <http://www.onisep.fr/Formation-et-handicap/Actus-2018/Tsara-un-serious-game-sur-l-autisme> > (consulté le 12 mai 2020).

## **Accessibilité universelle :**

FONTAINE-MARTINELLI, Françoise (dir.), MAUMET, Luc. *Accessibilité universelle et inclusion en bibliothèque*. Paris : ABF, 2017, 197 p.

## **Handicap et bibliothèque :**

ANDISSAC, Marie-Noëlle (dir.), POITEVIN, Marie-José (dir). *Handicap et bibliothèque*. Paris : ABF, 2009, 175 p.

RINGOT, Emmanuelle. La thérapie-photo, une méthode efficace pour oublier ses complexes. *Marie Claire* [en ligne]. 2015, 1 p. Disponible sur : < <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:1lbcj6hUB1wJ:https://www.marieclaire.fr/la-therapie-photo-une-methode-efficace-pour-retrouver-l-estime-de-soi,731133.asp&client=safari&hl=fr&gl=fr&strip=0&vwsrc=0> > (page consultée le 31 mai 2020)

## **Les Méthodes de communication par l'image :**

### **L'ABA Fonctionnelle :**

CANAL AUTISME. *Présentation de l'ABA - Partie 2 : Définition de l'ABA* [en ligne]. YouTube, 14/04/2014 [consulté le 12 mai 2020]. 1 vidéo, 30 min 36. < <https://www.youtube.com/watch?v=DLvm-2tUg-U> >.

PYRAMID FRANCE. Qu'est-ce que l'ABA Fonctionnelle (Approche Pyramidale de l'Education) ? **In** : *ABA Fonctionnelle* [en ligne]. Disponible sur : < <https://pecs-france.fr/aba-fonctionnelle/> > (page consultée le 12 mai 2020)

### **La méthode PECS :**

CARSON, Lynn., MOOSA, Taslim., THEURER, Julie *et al.* The Collateral Effects of PECS Training on Speech Development in Children with Autism. *Canadian Journal of Speech-Language Pathology and Audiology*, 2012, vol.36, n°3, p.182-185.

FIALAIRE, Stéphanie. Chapitre 6 : les différents systèmes de communication visualisée. **In** : ADRIEN Jean-Louis., GATTEGNO Maria Pilar. *L'autisme de l'enfant : Evaluations, interventions et suivis*. Bruxelles : Mardaga, 2011, 350 p.

### **La méthode TEACCH :**

CARLIER, Justine., MARTINEZ Julie. *Vers une communication alternative : outil d'évaluation pour l'orientation de personnes non-verbales avec autisme* [en ligne]. Mémoire en vue de l'obtention du Certificat de Capacité d'Orthophonie. Lille : Université Lille 2, 2013, 103 p. Disponible sur : < <https://pepite-depot.univ-lille2.fr/nuxeo/site/esupversions/8cc97491-8ec3-41f1-9484-2e53f5256de3> > (page consultée le 8 mai 2020).

YARNALL, Polly A. Survol des interventions éducatives couramment employées en autisme : Lovaas, Teacch, PECS, Greenspan, Intégration, Scénarios sociaux. **In** : *Fédération Québécoise de l'Autisme* [en ligne]. (2002). Disponible sur : < [https://www.autisme.qc.ca/assets/files/02-autisme-tsa/Methodes-educatives/Survol\\_interventions\\_educatives\\_autisme.pdf](https://www.autisme.qc.ca/assets/files/02-autisme-tsa/Methodes-educatives/Survol_interventions_educatives_autisme.pdf) > (consulté le 12 mai 2020).

### **La méthode Makaton :**

MONTOYA, Delphine., BODART, Sandrine. Le programme Makaton, auprès d'un enfant porteur d'autisme : le cas de Julien. *Développement* [en ligne]. 2009, n°3, p. 15-26. Disponible sur : < <https://www.cairn.info/revue-developpements-2009-3-page-15.htm> > (page consultée le 8 mai 2020).

### **Pictogramme en bibliothèque**

RÉDACTION LOCMINE. A la médiathèque de Moréac, on pose des pictogrammes pour vaincre les troubles de communication. *La Gazette* [en ligne]. Novembre 2019, 2 p. Disponible sur : < [https://actu.fr/bretagne/moreac\\_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-p](https://actu.fr/bretagne/moreac_56140/a-mediathèque-moreac-on-pose-p) >

[ictogrammes-vaincre-troubles-communication\\_29143288.html](#) > (page consultée le 5 juin 2020)

NOUVEL, Thierry. *Guide pratique de l'accessibilité*. Paris : UNAPEI, 2009, 76 p.

APF. Conception universelle. **In** : *APF France Handicap*. [en ligne]. (Créé le 04/08/2011). Disponible sur : < <http://reglementationsaccessibilite.blogs.apf.asso.fr/tag/universal+design+%3B+conception+universelle> > (page consultée le 12 juin 2020)

VALEYE, Stéphanie. *L'autonomie comme premier pas vers l'estime de soi*. Mémoire professionnel, Diplôme d'Etat d'Educateur de Jeunes Enfants. Limoges : Polaris Formations, 2017, 61 p.

OKEENEA. La norme NF P96-105 décryptée. Tout savoir sur les pictogrammes ½. **In** : Okeenea Produit. [en ligne]. (2018). Disponible sur : < <https://okeenea-produit.com/blogs/accessibilite-erp/norme-nf-p96-105-decryptee-conception-pictogrammes-partie-1> > (page consultée le 11 juin 2020).

DUFAYS, Jean-Louis. *Stéréotype et lecture : essai sur la réception littéraire*. Bruxelles : Mardaga, 1994, 374 p.

DUBOISDINDIEN, Guillaume. *L'interprétation des pictogrammes. Statut linguistique et limites de l'utilisation des pictogrammes dans la réhabilitation langagière* [en ligne]. Mémoire de recherche, linguistique général et appliqué spécialité Fonctionnements Linguistiques et dysfonctionnements langagiers. Paris : Université Paris-Ouest Nanterre La Défense, 2013-2014, 100 p. Disponible sur : < <http://pontt.net/wp-content/uploads/2014/10/Mémoire-complet-Guillaume-.pdf> > (page consultée le 1 juin 2020).

### **L'importance des couleurs :**

CASPAR, Emile A., KOLINSKY, Régine. Revue d'un phénomène étrange : la synesthésie.

*L'année psychologique*, 2013, vol. 113, p. 626-666. Disponible sur : < <https://www.cairn.info/revue-l-annee-psychologique1-2013-4-page-629.htm> > (page consultée le 12 juin 2020)

### **Accompagnement et sensibilisation des bibliothécaires au handicap :**

LEBRUN, André. *La sensibilisation du personnel à l'environnement...conseils pratiques*. [en ligne]. Belgique : Cellule Environnement (UWE), 2018, 35 p. PDF. Disponible sur : < <https://environnement-entreprise.be/wp-content/uploads/2019/05/brochure-ce-sensibilisation-2019.pdf> > (page consultée le 12 juin 2020).

MIRIBEL, Marielle; HECQUARD, Françoise. Devenir Bibliothécaire-formateur. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*. [en ligne]. 2004, n°4, p.139. Disponible sur : < <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2004-04-0139-004> > (page consultée le 12 juin 2020)

REBETEZ, Philippe. *Accompagner vers l'autonomie : un service pour les personnes en situation de handicap*. Mémoire de diplôme, formation continue en travail social. Neuchâtel : Université de Neuchâtel, 2003, 68 p.

OPEZZO, Emmanuelle. Chapitre 5 : l'enfant n'aime pas être aidé. In : *Vivre la pensée Montessori à la maison*. Vanves : éditions Hachette Livre (Marabout), 2015, p.27.

### **Le FALC (Facile à Lire et à Comprendre) :**

COM'ACCESS. *L'information facile à lire et à comprendre*, 1er octobre 2015, CCI IDF, Porte de Champerret [en ligne]. Paris, 2015, 26 p. Disponible sur : < [http://com-access.fr/wp-content/uploads/FALC/livre-blanc-e-falc\\_accessible.pdf](http://com-access.fr/wp-content/uploads/FALC/livre-blanc-e-falc_accessible.pdf) > (page consultée le 5 février 2020).

HANDICAP.FR. Handicap mental, la vie plus facile grâce au FALC. *Handicap.fr* [en ligne]. 9 février 2016, 2 pages. Disponible sur : < <https://aides-techniques.handicap.fr/a-facile-lire-falc-8592.php> > (page consultée le 5 février 2020).

UNAPEI. *N'écrivez pas pour nous sans nous ! : Impliquer les personnes handicapées intellectuelles dans l'écriture de textes faciles à lire*. Paris : UNAPEI, 2009, 17 pages.

OCIRP. *Traduire des documents en facile à lire et à comprendre* [en ligne]. Youtube, 2014 [consulté le 5 février 2020]. 1 vidéo, 2 min 09. Disponible sur : < <https://www.ocirp.fr/prix-ocirp-handicap/traduire-des-documents-en-facile-lire-et-comprendre> > (page consultée le 9 mai 2020).

### **Des aides de financement pour des projets inclusifs :**

HAUTE-GARONNE. *Appel à candidature Label Comme à la Maison*. In : *Conseil Départemental Haute-Garonne.fr* [en ligne] (2019). Disponible sur : < [https://drupal7.haute-garonne.fr/sites/default/files/reglement\\_-\\_appel\\_a\\_candidature\\_label\\_comme\\_a\\_la\\_maison.pdf](https://drupal7.haute-garonne.fr/sites/default/files/reglement_-_appel_a_candidature_label_comme_a_la_maison.pdf) > (page consultée le 26 mai 2020)

CENTRE NATIONAL DU LIVRE. *Aide aux bibliothèques et aux associations pour le développement de la lecture auprès de publics empêchés de lire*, 2020. Disponible sur : < <https://centrenationaldulivre.fr/aides-financement/aide-aux-bibliotheques-et-aux-associations-pour-le-developpement-de-la-lecture> > (page consultée le 12 juin 2020).

# ANNEXES

## Sommaire des Annexes

Annexe I : Entretien avec Axel Clamens.....	III
Annexe II : Aménagement pour l'accueil des handicapés.....	XIII
Annexe III : Quelques exemples de jeux de société de L'atelier qui donne à l'image une place centrale.....	XIV
Annexe IV : Quelques exemples d'images à L'atelier de Pechbonnieu.....	XV
Annexe V : Emplacement Atelier et Institut Médico-sociaux.....	XVI
Annexe VI : Texte explicatif de <i>Picto Info</i> .....	XVII
Annexe VII : Premiers pictogrammes sélectionnés pour <i>Picto Info</i> .....	XVIII
Annexe VIII : Questionnaire projet <i>Picto Info</i> .....	XIX
Annexe IX : Pictogrammes choisis pour <i>Picto Info</i> .....	XXV
Annexe X : Pictogrammes sélectionnés pour l'extension de <i>Picto Info</i> .....	XXVI
Annexe XI : Pictogrammes finaux pour l'extension de <i>Picto Info</i> .....	XXIX
Annexe XII : Outil de communication <i>Picto Info</i> .....	XXXII

## Annexe 1 : Entretien avec Axel Clamens

### **En tout cas merci de me recevoir**

Avec plaisir Benjamin

### **En fait je souhaiterais savoir ce que l'Atelier de Pechbonnieu met en place pour les personnes en situation de handicap et spécialement pour les personnes atteintes d'autisme ?**

Alors le point d'entrée ce sera les étudiants en situation de handicap et après on fera un focus sur l'autisme. D'accord ?

### **D'accord.**

Donc déjà comme je t'avais expliqué quand nous nous étions rencontrés avec George, Pechbonnieu c'est une collectivité qui a énormément de structures médico-sociales sur son territoire. En 2001 les élus quand ils sont arrivés il se sont dit : ben il n'y a pas d'emploi à Pechbonnieu on va créer de l'emploi mais pour créer de l'emploi on va construire des structures médico-sociales. Donc dans ces structures nous avons un IME (Institut médico éducatif) IME Capva on appelle ça. On a la maison de retraite, donc ça c'est pour les personnes âgées, les HEPAD mais elle est médicalisée donc il y a vraiment des personnes âgées qui sont malades. On a le MAS Marquiol qui est la maison médicalisée, on a le Foyer d'Accueil Spécialisé Ernest Boué qui est un foyer de vie pour adultes handicapés donc là c'est quand même un handicap assez lourd. On a la maison de retraite spécialisée, on a un centre Alzheimer, c'est la maison de vie Marie Louise aussi qui est à Pechbonnieu, on a l'ESAT, donc ça c'est l'établissement d'aide par le travail donc là aussi on a dans les personnes qui sont à l'ESAT des autistes. Et ensuite nous à l'extérieur on travaille aussi beaucoup avec la maison des adolescents mais c'est à Toulouse et c'est un autre truc d'accord ? Donc on peut voir que sur notre territoire on a énormément de structures médico-sociales et donc du coup nous dans le projet de l'Atelier, de la médiathèque de Pechbonnieu on a décidé de favoriser en fait l'accueil de ces publics, soit en créant des temps dédiés comme ce matin avec l'IME ou soit en temps d'accueil tout venant. Excuses-moi d'utiliser le terme « *tout venant* » mais en tant d'accueil classique, tous les publics peuvent venir, ce n'est pas un temps protégé ou à part.

### **Donc ça c'est un temps protégé que vous avez mis en place pour les personnes en situation de handicap c'est ça ?**

La c'est un temps protégé, là parce que c'est des jeunes autistes, qui aiment jouer et qui jouent à des jeux symboliques : la dinettes, les voitures, les lego, et après dans certains autres cas on les accueille sur des temps d'animation. Par exemple la semaine dernière nous avons fait de l'opéra, de l'opéra cabaret, on a accueilli les classes de l'école et nous avons aussi accueillis des groupes d'enfant, alors oui les autistes étaient là et il y avait aussi Ernest Boué qui est venu. En fait pour nous c'est en permanence de favoriser leur accès sur la structure et favoriser le travail des éducateurs ou des médecins dans certains cas ou des aides soignants. En fait comme je te disais tout à l'heure nous on est pas des spécialistes, ce n'est pas notre métier de connaître les publics empêchés ou les personnes en situation de handicap mais on essaie au maximum de favoriser leur accueil, ce que je te disais au départ. Donc nous ce qu'on fait naturellement c'est que nous allons nous tourner vers nos structures partenaires, la liste que je viens de te donner à l'instant. Donc on va les voir on rencontre les directeurs, les éducateurs et on leur dit : voilà, on existe, vous venez quand vous voulez, soit on vous créé des temps « protégé » ou soit vous pouvez venir. On a aussi, je n'en ai pas parlé au foyer rural du village, des cours de peintures pour les trisomiques, on accueille aussi un groupe de trisomique sur la structure et ils viennent très régulièrement faire des expositions, ils ont déjà exposés leurs œuvres d'art. Du coup ils viennent avec les familles, on fait un vernissage, c'est hyper sympa, et ils viennent aussi jouer au baby foot, ils viennent lire des

bouquins, donc du coup tu as ces trisomique qui se mélangent avec les ados du point jeunes, qui viennent avec leur famille et ça donne des trucs assez fous et assez funs. Parce que ce sont des personnes qui sont justes géniales parce que du coup j'en connais pas mal de trisomique et c'est quand même des personnalités assez, ce sont des gens que je trouve hyper accessible, ils sont beaucoup dans l'émotion ils sont en train de vouloir faire des câlins savoir qui tu es, qu'est-ce que tu fais, ils sont très ouvert ou alors à contrario quand ils sont pas bien ils se mettent dans un coin et se replient totalement sur eux-mêmes, ils se mettent dans un coin et ça peut être très difficile pour eux. Donc voilà on a fait en sorte de faciliter le plus possible l'accueil de ces publics là et même dans les stages. C'est-à-dire que hier on a eu un rendez-vous avec *L'Union Cépière Robert Monier* et c'est l'unité d'évaluation de réentrainement de réorientation sociale et professionnelle donc eux ces gens ils accueillent des cérébrolésés, des gens qui ont des accidents à la suite d'un AVC, d'un accident, d'un choc, à la suite d'un trauma crânien de tous les accidents de la vie ou même parfois de la maladie même. Et là on accueille une jeune femme je crois qui a 30 ans qui est cérébrolésée à la suite d'un accident, qui a des difficultés...

### **Cognitives ?**

Cognitives, quand tu la vois elle paraît tout à fait normale elle a juste à un moment donnée de grands moments de fatigue, c'est dur pour elle de comprendre, mais elle a comme tu viens de le dire, merci Benjamin, elle a des difficultés cognitives et du coup nous on l'a accueillie, on va la recevoir pendant deux semaines ici et l'idée pour nous c'est de la mettre en situation professionnelle ordinaire, elle va travailler avec toute l'équipe et on va prendre en considération qu'elle a fatigue plus vite que quelqu'un qui n'est pas cérébrolésé et donc on lui a dit : « ben écoute dès que tu es fatigué, dès que tu sens que tu es noyé par les informations, pas de soucis tu prend un pause » donc on a aménagé son poste, on a aménagé son temps de stage. Donc tu vois en fait ça c'est récent. Tu vois avant on avait peur de prendre des personnes ou des personnes à mobilités réduites, on avait peur de faire ça parce que ce nous ce n'est pas notre métier, on ne sais pas comment faire et puis on s'est dit mince si c'est pas nous qui leur proposons un stage qui va le faire. Et nous on se dit Atelier de Pechbonnieu, pôle culturel, maison de l'humain ben si nous maison de l'humain, notre première mission on en a parlé c'est de faire du lien social, si ce n'est pas nous qui le faisons, il n'y a pas beaucoup de gens qui vont le faire dans la place publique donc on s'est dit que non il fallait qu'on le fasse. Dans ces exemples on a travaillé aussi la question des handicaps donc là pareil sur les personnes à mobilités réduites avec le point jeune donc on a embauché pendant quelque temps, pas parce qu'il était handicapé au départ, mais c'est venu comme ça c'était quelqu'un en fauteuil à la suite d'un accident qui est venu et on a fait tout un travail avec le déplacement en fauteuil, qu'est-ce que c'était de vivre en fauteuil avec les adolescent et ça a donné des trucs hyper intéressant. Donc voilà nous on a essayé de rentrer le handicap sous toutes ses formes petit à petit en se faisant aider ou en accompagnant les structures partenaires, l'IME, la maison de retraite, le MAS Marquiol. Donc voilà et plus particulièrement l'autisme donc là aujourd'hui on a un groupe qui est là, d'habitude ils sont plus nombreux mais là il n'y a que un animateur qui est venu. La c'est des autistes, je ne sais pas comment on le dit Benjamin c'est des autistes lourds c'est-à-dire que c'est quand mêmes des enfants ou des jeunes...

### **Oui qui ont plus de difficultés dans leur cognition et dans leur manière de s'adresser aux autres, de rentrer en contact avec l'autre. Ils sont souvent plus silencieux, plus muet.**

C'est ça. Nous on essaie au maximum de les intégrer dans la vie de l'établissement donc à ce qu'il puisse venir... donc pas forcément ce groupe là parce qu'ils viennent tous les mardis. On a aussi j'ai oublié de te le dire, je te le met sur le papier, on a les classes ULIS qui s'écrivent Unité Localisé pour Inclusion Scolaire. Donc là c'est le collège qui vient. Donc tous les jeudis, en temps d'accueil

habituel, pas de temps d'accueil protégé pour cette fin d'année, depuis début 2019 jusqu'en juillet jusqu'au grandes vacances on accueille pendant un temps la classe ULIS. L'année prochaine on va les accueillir deux fois par semaine. Donc là aussi on s'est rapproché du collège et le collège s'est rapproché de nous, tu le sais ils sont juste à côté et donc on accueille une institutrice avec des élèves qui sont en classe ULIS. La on n'a pas que des autistes, on a aussi comme moi, moi tu le savais je te l'avais dit je suis dyslexique lourd, donc on a des dyslexique, des enfants qui sont autistes. C'est un groupe entre 6 et 8 jeunes, c'est petit comité mais je pense que c'est fait exprès parce qu'elle individualise le travail qu'elle fait avec eux au maximum. Donc ils viennent essentiellement pour les jeux de société mais pour nous petit à petit, elle prend des livres pour travailler avec eux en classe, mais pour nous c'est de les emmener vers le livre. C'est pareil c'est arriver à ce qu'ils aient une carte médiathèque pour eux tout seule et pas que ce soit forcément la carte médiathèque de la classe ULIS c'est-à-dire c'est des enfants ils faut qu'ils puissent repartir avec leurs livres. Aussi petit à petit on va les mener vers les projets que l'on met en place dans l'établissement et en partenariat avec un professeur des écoles qui travaille en collège.

**Donc derrière, si je comprends bien il y a une réelle volonté d'autonomisation et de relation sociale, de lien sociale.**

Oui, évidemment, c'est ce que je te dis on fait du lien social, donc il sont au milieu, ils voient l'établissement vivre, il y a des enfants de leur âge, il y a des papis, des mamies, des bébés, l'Atelier on essaie d'être un peu, c'est un lieu où on vit et donc du coup ils partagent. Ça arrive que parfois ils rencontrent des copains des collègues et que du coup ils vont se mettre à discuter ensemble alors qu'au collège ils ne vont pas discuter parce que le collège souvent tu reste avec tes potes, tu as peur du jugement des autres...

**Où sinon on est isolé et on a par envie d'aller vers les autres puisqu'on s'est qu'on va être rejeté.**

Alors que eux ici, même nous on a au point jeune les animateurs on des formations d'éducateurs et là par exemple j'ai un jeune là, j'ai sa convention de stage juste là. Il s'appelle Fabien, donc lui il est au lycée, il est en seconde cette année et il a beaucoup de problèmes dys et a du mal. Ce gamin au collège on le connaissait, il vient au point jeune depuis très longtemps, au collège c'était une ombre, il rasait les murs, il se faisait emmerder. Après lui il a de la chance car il est très grand et très gaillard, très vite quand il est devenu costaud les mecs ne l'emmerdaient plus au collège. Donc il venait au point jeune, donc il a des problèmes d'élocution, il a énormément de mal avec l'écriture, donc il souffre de ça, de ce complexe là et c'est difficile pour lui. Donc nous au point jeune depuis qu'on l'a sur la structure, ça fait quatre ans maintenant, même cinq ans, on l'a accompagné énormément sur beaucoup de projets, des projets de photographies pour que ça ne soit pas trop violent pour lui au départ donc on lui a dit vient on va faire de la photo, je te montrerais sa photo tu va voir elle est géniale. On a fait un travail sur le portrait chinois, sur l'identité des jeunes et tout je te montrerais si tu veux voir après. Et ce gars il fait ça et donc du coup il prend confiance en lui tu vois, il se dit : « bon génial, je suis beau sur la photo », mais oui tu es beau Fabien. Après il est rentré dans notre projet de webradio qu'on fait avec les jeunes ici et donc il rentre dans le projet de web radio et puis il aime la politique Fabien, il adore la politique alors on lui a dit : « tu sais quoi et bien c'est toi qui fera l'interview politique des élus que nous recevront » et en plus on a reçu des conseillers départementaux, de Foix et à chaque fois c'est lui qui a fait l'interview. Donc il était hyper stressé et au bout du bout c'est lui qui a fait l'interview, c'est lui qui a choisi les questions, au micro, pas de problèmes d'élocution parce qu'il avait préparé ça, parce qu'il avait confiance. Maintenant on l'a hyper valorisé, il est hyper content de tout le travail qu'il a mené sur la structure et donc du coup hier il m'a emmené ses conventions de stages et donc on va l'avoir

pendant un mois en stage avec nous et on va le faire travailler, donc là il est en communication, il veut faire communication plus tard quand il sera grand et il va travailler sur les terrasses de l'atelier. Tous les vendredis soirs tu sais on fais des concerts, des spectacles et tout et c'est Pierre qui va nous aider à travailler sur la communication et tout de l'événement. Donc tu vois le fait qu'on est le point jeune ça nous permet très tôt d'aller chercher des jeunes qui peuvent être en situation de handicap, en difficulté de par leur handicap. Parce que moi je considère que la dyslexie dans le cas de Fabien et la dyslexie dans mon cas à moi c'est un handicap quand on est à l'école. Et autant pour les autistes et aussi pour les enfants qui sont hyperactifs ou même maintenant on a des jeunes qui sont haut potentiels,

**C'est-à-dire haut potentiel ?**

Haut potentiel je ne peux pas te le définir, je ne sais pas ce que ça veut dire. Je crois que ça veut dire que c'est des gens qui ont une extrême sensibilité mais qui ont du mal à gérer leur émotion, ils rangent ça un peu tout en vrac. C'est une définition de l'humain pas très valorisante. Mais nous voilà comme je te disais petit à petit on prend des ados, alors il y en a qui iront très bien dans les ados mais il y en a d'autres qui auront du mal, c'est un peu dur pour eux de devenir des hommes ou des femmes et adulte et nous on va les accompagner dans ce processus d'émancipation et à ce titre, alors IME par exemple, ce qui sont là ce sont des gens, des jeunes autistes, c'est quand même isolés. On ne va pas pouvoir faire le même travail qu'avec Fabien mais on essaie d'accompagner dans certains cas des projets, comme cette stagiaire qui est cérébrolésée bon ben nous on a des choses à lui proposer elle a des choses à faire avec nous. Donc là on a essayé à l'Atelier, par un projet pédagogique un peu spécial d'accompagner les gens en situation de handicap en général car on a eu une bénévoles en fauteuil qui a amené énormément à la structure. C'est difficile parce que comme je te l'ai dit on n'est pas spécialiste mais on tente de se rapprocher des structures qui portent, qui accueillent et qui accompagnent ce type de public et nous on leur propose d'avoir une facilité d'accès à l'établissement. Pour l'instant c'est le premier acte fort qu'on peut proposer. C'est bon ?

**C'est bon. Et alors est-ce que vous avez déjà pris des personnes autistes ou des personnes atteintes du syndrome d'Asperger en stage ?**

Alors pas pour l'instant. Je te l'ai proposé déjà. Non ce n'est pas arrivé. J'ai ma compagne qui travaillait à la médiathèque de Grenade et ils ont reçu deux ou trois fois des autistes en stage, avec des temps aménagés toujours mais elle l'a déjà fait. Maintenant elle travaille ici à Pechbonnieu et le premier retour qu'elle m'en fait c'est qu'au premier abord c'était difficile pour le public mais en fait assez rapidement les gens... Alors à priori c'est des jeunes qui partent de pas beaucoup et qui aujourd'hui vivent normalement, en communiquant avec les autres alors qu'au départ c'est des enfants qui à 10,11 ans ne savaient pas parler au départ, qui avaient des problèmes de langage. Ah elle en a reçu deux ils arrivent de loin les gamins. Bon là il avaient 18 ou 19 ans je crois bon tu vois bien qu'ils sont autistes mais ils leur ont fait faire du prêt retour, tu sais donner les livres aux gens. Bon là on parle de gens... Mais non moi en tant que tel, bon après peut-être qu'on a des gens qui étaient autistes et qu'on ne le savait pas parce qu'il y a des gens qui sont autistes on ne le sait pas, moi j'ai un frangin qui pareil souffre d'un autisme léger, c'est pas beau de le dire comme ça je sais mais ça se voit pas quand tu parles avec lui dans la vie, tu vas le repérer dans des situations où il va être en boucle sur des choses, sur des trucs, ça arrive. Mon frère il est un peu comme ça, c'est pas comme ça qu'on dit mais il est monomaniacque parce que des fois il a des trucs, il va bloquer...

**Il se focalise sur une idée et il n'arrive pas à parler à autre chose.**

Et donc voilà non mais moi. Bon ben là on a Rachel qui est cérébrolésée, là on a notre ami Fabien qui a tous les dys de l'univers le pauvre mais qui s'en sort super bien mais des autistes non je n'en ait pas eu encore.

**Et sinon est-ce que tu as vu une amélioration par rapport aux activités ou par rapport aux activités que vous avez mis en place ?**

Toujours avec cette question de handicap.

**Oui, ou de l'autisme aussi.**

Ou de l'autisme. Alors sur les réaménagement, comme on a essayé d'être comme à la maison, on va faire encore d'autres aménagements jusqu'à cet été, mais ça veut dire avoir un lieu qui hyper accueillant ou il n'y a pas vraiment d'espace déterminé et du coup ça facilite la circulation et tu vois les adolescent là, tu le verras tout à l'heure, ils sont depuis qu'on a fait ces aménagements ils sont assez à l'aise. Ils se baladent. Alors qu'avant tu avais plein d'étagère bien grande, bien droite, bien carrée donc ça pouvait être assez impressionnant et ils ne se déplaçaient pas dans les rayons alors que maintenant, là pas ce groupe là je parle d'un autre groupe mais c'est vrai que le fait d'avoir réaménagé ça facilite la circulation et du coup c'est plus facile pour les jeunes, les enfants c'est vrai que c'est plus facile de circuler librement. Et c'est vrai que la déco, la lumière elle est rassurante, tu as envie d'être là, de te poser sur un fauteuil, de lire, d'écouter de la musique.

**D'accord et donc tu me disais qu'on allait faire un petit focus sur l'autisme ?**

Oui, enfin non en fait le focus c'est celui là quand je te parle qu'on a accueilli ces publics mais non on n'a pas, j'ai tout dit en fait. Non le seul focus que je peut faire c'est qu'on a facilité l'accès à ces publics là, le public autiste fait parti de notre public et au même titre que les autres publics on leur a laissé la possibilité d'utiliser l'espace librement.

**Parfait et selon toi qu'est-ce qui pourrait être mis en place pour favoriser encore plus leur intégration.**

Et bien c'est déjà les accueillir, leur proposer des temps d'accueil. Alors individuel, protégé mais aussi, pas qu'en temps extraordinaire mais en temps ordinaire aussi et je te parlais des aménagements et là tu vas le voir, j'espère qu'ils seront encore là, ils vont rester une demi heure encore mais ce groupe là ils aiment bien les jeux symboliques et je pense effectivement, dans les établissements, il faut laisser accès au coin petite enfance. Pourquoi pas même acheter du matériel, plus particulièrement pour ce public là. Alors là tu vois eux, il y en a qui aiment jouer aux petites voitures, il y en a qui aiment jouer aux kaplas, tu sais les constructions, il y en qui font des trucs assez complexes et tout donc je pense effectivement développer l'offre du jeu symbolique dans les établissements peut être une ouverture. On le voit, enfin moi je le vois, on sait qu'ils adorent ça : les balles, les ballons, ils aiment bien s'installer dans des gros coussins, il y en a qui adorent écouter la musique aussi. Il y a un truc je ne sais pas si elle est là, je ne l'ai pas vu aujourd'hui mais quand elle vient elle se met de la musique et elle dort en fait, tu sens qu'elle se relâche complètement. Donc la musique, des espaces aménagés, des jeux symboliques mais je pense, après je ne suis pas professionnel, tu pourras peut être demander à l'éducateur qui est là mais ce sont des choses qu'ils faut faire dans les bibliothèque pour...Après nous c'est ce qu'on a fait et ça a l'air de fonctionner.

**Parfait. Ensuite autre question, par rapport à la signalétique des livres ou des jeux vous avez fait des choses particulières pour les autistes ou les personnes qui ont des difficultés pour se repérer dans l'espace, je sais que les autistes, mais les dys aussi peuvent avoir ce problème là. Parce que il y en as qui fonctionnent plutôt à la couleur, plutôt aux idéogrammes est-ce que vous y avez pensé ou ???**

Non absolument pas et d'ailleurs c'est une bonne question que tu soulève parce qu'on a des collègue qui ont d'autres bibliothèques sur le territoire qui eux ont fait avec des logos, qui ont mis

en place des logos dans les étagères et qui ont des étiquettes en gros caractère pour que les personnes déficientes visuelles puissent voir correctement mais nous on a jamais fait dans ce chose là. Néanmoins dans la liste des trucs à faire, on peut peut-être se poser la question justement de comment ranger nos collections ou organiser l'information de la collection pour que les autistes puissent. Mais j'ai l'impression qu'il n'y a pas un autisme il y a des autismes.

**Ah oui, il n'y a pas un handicap mais des handicaps.**

C'est ça et du coup à chaque gamin presque ce qu'il faudrait adapter, moi je suis dyslexique, j'ai des méthodes de fonctionnement qu'un autre dyslexique peut ne pas avoir parce que moi c'est un défaut du cerveau mais derrière j'ai le filtre de l'éducation de mes parents, de comment mes parents m'ont donné des outils pour avancer dans la vie, pour apprendre, et c'est pareil pour un autiste en fait. On a tous, c'est très pluriel comme manière de fonctionner donc je ne sais pas si il y a une solution miracle Benjamin à ça, je ne sais pas. Je ne suis pas suffisamment compétent pour répondre à ça.

**Et alors petite dernière question je sais que tu accueilles des autistes dans ces heures là mais je sais qu'il y a certains autistes, ceux qui viennent dans les heures ordinaires, de pointe on va dire et est-ce que à un moment donné, s'ils se sentent trop oppressés par le bruit il y a des endroits de calme ?**

Oui le casque avec de la musique ou le studio. Alors c'est arrivé que le studio, tu l'avais vu le studio ?

**Oui oui tu nous l'as montré la première fois qu'on était venu à l'Atelier de Pechbonnieu.**

C'est un endroit, et notamment pour Rachel qui est cérébralisée, c'est un endroit, même pour l'équipe hein, pour les personnes ordinaires, on dit enfant extraordinaire pour les enfants autistes ou... Donc on a le studio effectivement ou on a des poufs, tu peux t'y poser pour te mettre au calme, tu ferme les portes et t'es tout seul au monde. Et ça ça a fonctionné et c'est pour cela que ça me fait penser à ça, on reçoit, on a des parents, monsieur Delrieu il s'appelle, ses enfants, il a un fils qui s'appelle Matteo, il a onze ans et c'est un autiste lourd car il se met des coups en permanence, il se mutile... Et il vient, il vient donc là aussi ça a été assez et si j'oublie cet exemple parce que pour nous c'est l'un des plus beaux exemples que je trouve de notre capacité à accueillir ce public là c'est. Donc Michel il vient ici, maintenant c'est même devenu un ami Michel, le papa de ce gamin. Il vient ici un jour et il me dit : « j'ai un enfant en situation d'autisme, il voit la sculpture qu'on a, on a une sculpture sonore, quand tu la touches elle génère des sons. Il me dit j'aimerais que Matteo puisse essayer cette sculpture il adore la musique, j'aurais pu parler de la sculpture et tout et puis il me dit cette sculpture elle est formidable, ou est-ce que ça s'achète parce que je pense qu'il y a moyen de faire quelque chose avec ça et tout. Donc moi je lui dit : oui pas de problème vient avec Matteo, viens lui faire essayer la sculpture. Donc il vient avec Matteo, il vient lui faire essayer la sculpture, Matteo qui se roule par terre en permanence qui crie, qui hurle, qui se frappe, on le met sur la sculpture, le casque sur les oreilles et Matteo, tout droit dans le cosmos, il était comme un fou. Donc le papa il dit : « est-ce qu'on peut réessayer et est-ce que tu crois que je peux revenir pendant un temps ordinaire ». Et moi je lui dit que bien sûr, qu'il vienne en temps ordinaire, nous notre objectif c'est qu'aussi les jeunes les parents et les enfants voient que ces gens existent. Il faut arrêter de les cacher parce que ce que l'on fait souvent sur des handicaps comme celui de Matteo c'est qu'on les planque ou on les cachette pour pas qu'ils fassent de bruit, on leur donne des médicaments. Matteo parfois ils sont obligés car il se mutile beaucoup.

**Oui la Ritaline c'est vrai que...on voulait m'en donner parce que j'étais hyperactif mais c'est mauvais car ça empêche de grandir, ça empêche la croissance.**

Non parce qu'on a des jeunes qui sont en situation difficile qui étaient sous ritaline aussi dont un qui a des problèmes d'agressivité qui était très nerveux et j'avais son cousin qui était là hier, on en reparlait de ça...bon bref Matteo il vient ici et en fait ce qu'il passe donc il vient ici, il fait du bruit, ça se voit, il se roule par terre, il fait le dinosaure, il crie. Donc on le calme, les gens le voient et il est devenue un peu un usager comme les autres. Alors ce n'est pas facile parce que des fois il crie beaucoup du coup on a des gens on a une gamine qui vient nous voir, qui explique que c'est normal ce qu'il fait. Elle explique à ses amies du collège qui étaient là que c'est normal, qu'elle a sa cousine qui est autiste aussi elle fait pareil. Donc hop de ce fait, dans la vie quotidienne de l'Atelier, les jeunes, nos adolescents ont commencé à parler de l'autisme. Et ça c'est intéressant car c'est un point d'entrée qui est mieux qu'un stage au collège. Dans leur vie de tous les jours ils ont vu que ben ça existait et Matteo donc il vient avec son papa et ça lui fait beaucoup de bien. Donc son papa il accepte de le sortir en grande surface, pour aller faire les courses et on a une un concert de musique classique, il est venu avec son papa, piano et violoncelle. Et bien Matteo il a fait trois quarts d'heure de concert, assis devant et surtout assis avec les autres enfants. Il a un casque aussi parce que le bruit ça lui fait peur donc il a toujours un espèce de casque de chantier sur les oreilles et ben voilà Matteo, parce qu'on a décidé de dire au père qu'il fallait qu'il vienne avec son fils autiste, vient il n'y a pas de problème. Et bien nous, du coup ben nous en temps qu'éducateur ou médiathécaire on dit aux familles : « ah ben c'est Matteo, il est autiste, c'est un enfant autiste » bon ils l'avaient compris je pense pour la plupart. Bon donc voilà c'était ça le focus c'était que je pense que c'est en les faisant rentrer petit à petit dans la vie des structures que ça devient, non pas normal, mais que ça devient, ils ont une place comme les autres en fait en milieu ordinaire.

**D'accord. Parfait. Et ensuite je sais que tu avais mis un photomaton je ne sais pas si il y est toujours. Mais est-ce que les personnes autistes l'utilisent également.**

Oui il y est toujours. Bon maintenant on l'a arrêté parce qu'on est en train de mettre à jour, j'ai fait ça avant hier, l'ordinateur qui fait tourner le photomaton. Après le photomaton tout le monde l'utilise ça leur plaît beaucoup, les trois ans jusqu'au plus vieux, les autistes, les trisomiques, tout le monde y va, juste le fait de se prendre en photo ça les fait marrer. Bon Matteo non il n'y a pas puisqu'il est déconnecté de l'univers normal, enfin ses moments d'interaction avec le milieu ordinaire sont plus rare mais après non non c'est assez volontaires, ça les fait marrer, ils font des grimaces ?

**Et ensuite pour ce petit Mattéo tu as vu des améliorations ou non?**

Son père a vu des améliorations. Après ce n'est pas moi qui ait trouvé les solutions pour Lucas mais comme c'est un établissement très ouvert ou tu peux te balader, il n'y a plus de portes, il y a plus de portes à part le bureau et la porte d'entrée et Matteo il est hypertendu du côté droit donc il boîte du côté droit comme ça. Donc lui il va arriver, il va se jeter dans un pouf et son truc aussi c'est qu'il a un coin là bas, le coin BD ou il est met sur un pouf, il se met un pouf sur lui et il y reste en sandwich dans le pouf. Et tu as le bruit des billes des poufs et il adore ça. Et donc oui ce n'est pas un mobilier qui est pas, au départ on ne l'a pas acheté pour les autistes mais c'est un truc qui, le pouf tu vois, les fatboy, ça marche à tous les coups. Ça marche à tous les coups. Et donc son père lui il a acheté un fatboy pour la maison.

(l'heure étant avancée je vais voir le groupe de jeunes autistes et leur animateurs avant qu'ils ne partent pour avoir le point de vue des éducateurs. Les propos rapportés sont donc celui de l'éducateur qui a pu répondre encore plus aux interrogations qui m'occupaient).

**Alors je sais que vous faites des activités à la bibliothèque de Pechbonnieu est-ce que vous pourriez me parler des activités que vous mettez en place dans la bibliothèque ?**

Après à savoir, nous ce que l'on met en place c'est tout dépend du besoin du jeune qu'on accueille. On accueille des jeunes de 12 à 20 ans si tu veux et d'un enfant à l'autre on va bosser des choses totalement différentes. La question centrale ça va être l'autonomie après l'autonomie ça va être une question très très vague, d'un jeune à l'autre ça va être savoir comment prendre une douche, des normes d'hygiènes, savoir comment aller aux toilettes, savoir comment manger, comment savoir se déplacer. On a aussi tout un versant accès sur la communication, tout ce qui concerne les codes sociaux et ça c'est propre à l'autisme, aussi avec les difficultés dans les interactions dans le maintien des relations sociales. Et donc on va axer vraiment en fonction des besoins de l'enfant. Par exemple on a des ateliers de piscine pour apprendre à nager mais de l'autre côté on va dans une autre piscine oui là ça va être plus de la détente dans l'eau, de la relaxation, de la détente émotionnelle pour pouvoir un petit peu que les jeunes puissent se décharger car ils ne comprennent pas forcément les mots, ils ne comprennent pas forcément les émotions qui leurs arrivent et donc ont besoin de passer à travers des activités pour pouvoir décharger ce surplus émotionnel. Donc on a ça, on a la ludothèque comme ici pour certains jeunes aussi qui travaillent et sont un peu plus autonome il y a un atelier sur l'accompagnement sur l'autonomie des transports, comment utiliser les transports, on a des ateliers judo avec la maire de Toulouse, des classes nordiques aussi de boxe, de bricolage 'escalade et on a aussi des temps de classe avec une enseignante spécialisée.

**Et donc la les activités que vous faites en bibliothèques elles consistent en quoi, est-ce que vous pouvez me parler des activités que là vous faites avec les enfants autistes.**

Alors moi au niveau des activités en bibliothèque tu prend la forme d'une poupée russe tu vois tu as la première petite poupée ou moi je le prend ou je travaille d'abord pour le jeune, développer les potentialité du jeune. Donc ça va être de la motricité fine, ça va être de l'imagerie mentale, ça va être de l'imitation pour que le jeune puisse acquérir certaines compétences qui lui sont propre. Ensuite tu prends la deuxième poupée russe si tu veux ou le ça va être les interactions sociales donc que le jeune puisse travailler avec ses copains, être en relation et pas être forcément dépendant de l'adulte. Le plateau de jeu va servir d'objet en fait, de médiation, de jeu pour que le jeune adulte puisse entrer en relation avec l'autre jeune ou avec l'adulte, il utilise le bais du jeu pour entrer en relation avec l'autre jeune. Et ensuite la troisième ça va être aussi l'adaptation dans un environnement inconnu dans un premier temps car pour l'autisme il y a de la rigidité en ce qui concerne les transitions, les nouveaux lieux ou ces personnes là ont besoins d'être rassurés, ont besoins aussi d'avoir des repère pour se sentir bien et être en sécurité. Donc ça on travaille ça un petit peu de nouveauté pour qu'il puissent s'ouvrir sur le monde et acquérir la généralisation. La généralisation c'est pouvoir s'adapter dans des endroits que l'on ne connaît pas et ne pas avoir des troubles du comportement. Les troubles de comportements ça peut être des cris, des pleurs, des comportements assez agressifs. Mais ça si tu veux ce comportement ça vient de quelque part, ce n'est pas totalement gratuit, c'est le résultat de forte angoisse que ces personnes n'arrivent pas à expliquer n'arrivent pas à parler et à communiquer et ils l'expriment comme ça.

**Est-ce que vous avez vu des améliorations par rapport aux activités, est-ce que vous pensez que les jeunes autistes sont plus ouverts depuis que vous avez mis en place ces activités ?**

En terme d'amélioration ça repart sur le projet individuel du jeune ou si tu veux on ne va pas à la ludothèque pour aller à la ludothèque, on a des axes de travail qui sont précis et à partir de là, au bout de quelques mois on regarde l'évolution qu'a fait le jeune si tu veux, sur des axes de travail. Par exemple pour tel jeune ça va être qu'il puisse solliciter un tel à venir jouer avec lui car il a des comportement très solitaires il joue beaucoup de son côté, on va regarder ça sur une période de

trois mois pour voir si il y a une évolution et si on voit qu'il peut appeler un copain pour venir jouer avec lui tout seul, l'objectif est atteint et on démarre un nouvel objectif.

**Donc c'est vraiment un processus d'évaluation qui permet d'intégrer plus les personnes autistes dans la société.**

Parfaitement oui. De toute façon on est sur ce projet d'inclusion donc.

**Et vous avez rencontrés des difficultés par rapport aux mises en place de ces activités ?**

Alors par rapport à la mise en place à la ludothèque ce qui peut être compliqué c'est la nouveauté et surtout que ces activités fassent sens pour le jeune. Si tu veux un enfant adolescent, adulte autiste il ne va pas avoir accès forcément au second degré au sens symbolique du truc, il reste souvent au premier degré. Donc si il ne voit pas un effet tout de suite qui peut lui apporter ça va être compliqué pour lui de savoir pourquoi tu fais ça. Donc ça c'est quelques chose qui peut être compliqué après a force d'habitude et que ton atelier soit encadré, bien structuré, que tu sache ou tu va et que tu remarques que le jeune fait des progrès, que le jeune est un peu plus à l'aise, qu'il prend davantage d'initiative là tu te met un petit peu en retrait. Parce que nous on bosse avec des adolescents donc on bosse aussi ça, l'émancipation pour préparer à la vie d'adulte même si la vie d'adulte aujourd'hui elle ne fait pas rêver comme à l'époque mais on bosse aussi par rapport à cette émancipation. On veut que les jeunes prennent des initiatives, ça peut rester une utopie mais on tente de mettre en place tous les moyens possible pour ça puisse être possible

**Donc là je vois que vous avez des enfants, vous vous occupez aussi d'adolescent comme vous me l'avez dit mais est-ce que vous vous occupez d'adultes autistes aussi ou non ?**

Alors pas dans notre structure, nous on accueille des jeunes de 12 à 20 ans mais sinon oui il existe des structures pour adulte. Il existe des structures pour adulte, il y a en de différentes versions. SI tu veux on a un type de structure qui s'appelle un ESAT donc c'est un établissement pour travailleur avec un statut handicapé et là les personnes en situations de handicap ont un travail, ont un travail adapté en fonction de leur possibilités, ils touchent un salaire par mois et ils sont dépendant, soit de l'ESAT, ils sont autonomes et ils arrivent un petit peu à marcher leur productions et à distribuer leur création, à récolter des financements. Sinon il y a des foyers pour adultes ou là ce sont des personnes en situation de handicap qui ne sont pas apte à travailler, à être en milieu ordinaire donc on va être plus sur un milieu protégé. On va continuer à travailler en fonction de ses besoins, les choses qu'il a besoin de développer : ça peut être la communication, l'hygiène, ça peut être l'autonomie ou plein plein de choses et en gros on continue à travailler sur ces différents axes dans la structure pour adulte.

**Donc la pour les enfants vous faites plus des activités centrées sur le jeu pour les enfants et sur les adolescents qu'est-ce que vous faites pour eux comme activité ? Qu'est-ce qui change entre les enfants et les adolescents ?**

Sur le jeu aussi. Si tu veux, par rapport à l'autisme, c'est une approche, l'approche Denver ou tu développes des compétences par le biais du jeu. C'est quelque chose de ludique où tu mets en place différents jeux, différentes façon d'apprendre les choses mais tu passe par le jeu que ce soit pour les enfants ou les adolescents. Après tu as différent modèle ou tu va apprendre différent ateliers aussi mais on est pas sur un fonctionnement de rentabilité et de performance. On est pas du tout là de dans. On est dans le prendre le temps que le jeune puisse bien se construire puisqu'on a pas mal de jeunes qui ont eu des parcours scolaire un peu chaotique, ou les familles ont été pas mal brisées par rapport à ça.

**C'est vrai que c'est difficile pour les parents d'entendre que leur enfant a un handicap.**

Oui exactement. Et puis la société vous le rendent bien aussi mais à l'heure actuelle il y a beaucoup de familles qui ont monté des associations pour pouvoir répondre aux besoins de leurs enfants et

c'est comme ça que s'est monté des associations comme l'ARSEA comme SESAME AUTISME car leurs enfant ont été exclus du milieu ordinaire. On essaie de faire changer les choses à l'heure actuelle même si les mentalités évoluent ça c'est bien mais il y a encore beaucoup de chose à faire dans ce sens là. L'accompagnement change aussi avec les recherches récentes qui vont avec. Puisque la France est un grand berceau de la psychanalyse, ils ont repris le bébé en cours de route et t'a différentes approches et recherches qui ont été faites et qui ont démontré que ce courant là n'était pas forcément adapté pour les adultes autistes ou enfant autistes.

**D'accord. Et maintenant que je sais que vous faites des jeux est-ce que vous faites aussi des jeux de rôle car je sais que c'est important pour les personnes autistes de les forcer à aller vers les autres et le théâtre et les jeux de rôle peuvent beaucoup aider.**

Oui, oui oui oui. Complètement oui. Puis surtout au niveau du jeu de rôle ce qui est intéressant c'est que le jeune accepte de jouer une scène, de jouer quelqu'un qui n'est pas lui et ça c'est très compliqué. Ça revient à ce que je te disais tout à l'heure au niveau du second degré, c'est très difficile à eux pour décrypter. Après niveau jeu de rôle on a un atelier d'habileté sociale ou on reprend tout ce qui est code sociaux, comment se dire bonjour, la bonne distance pour se parler, les différents question qu'on peut poser pour le maintien de la relation. Avec l'enseignante pédagogique avait été mis à un moment donné des théâtre pour les mettre en situations et les détacher d'eux mêmes le temps d'une scène.

**Et ensuite qu'est-ce qui selon vous devrait être mis en place pour continuer à favoriser l'intégration des personnes en situation de handicap ?**

Passer par du visuel, utiliser des pictogrammes par exemple. Passer par beaucoup de visuel. Après je ne sais pas moi je parle pour nous par exemple qu'on puisse avoir régulièrement les mêmes jeux. Par exemple pour certains enfants je pense que ça peut être compliqué pour l'enfant de prendre l'habitude de jouer avec tel jeu tel semaine, tel jeu, tel semaine et que ça se reproduit et qu'à un moment donné ça se reproduit et que le jeu n'est pas là ça peut être source d'angoisse pour lui. Après on est totalement conscient, on ne demande pas l'exclusivité, ce n'est pas du tout ça le discours. On est bien conscient qu'on est pas tout seul et qu'il en faut pour tout le monde, pas de soucis. Mais non oui passer par plus de visuel. Après la petite ambiance musicale c'est parfait, l'accueil est hyper chaleureux donc oui non c'est bien.

**Bon et bien merci beaucoup pour avoir répondu à mes questions. Bonne journée et bonne continuation.**

Merci vous aussi.

## Annexe II : Aménagement pour l'accueil des handicapés



Le Studio de l'Atelier de Pechbonnieu ou les personnes en situation de handicap peuvent venir trouver du calme



Sculpture musicale de l'Atelier de Pechbonnieu qui a aidé le jeune enfant autiste Matteo dans son expérience en bibliothèque

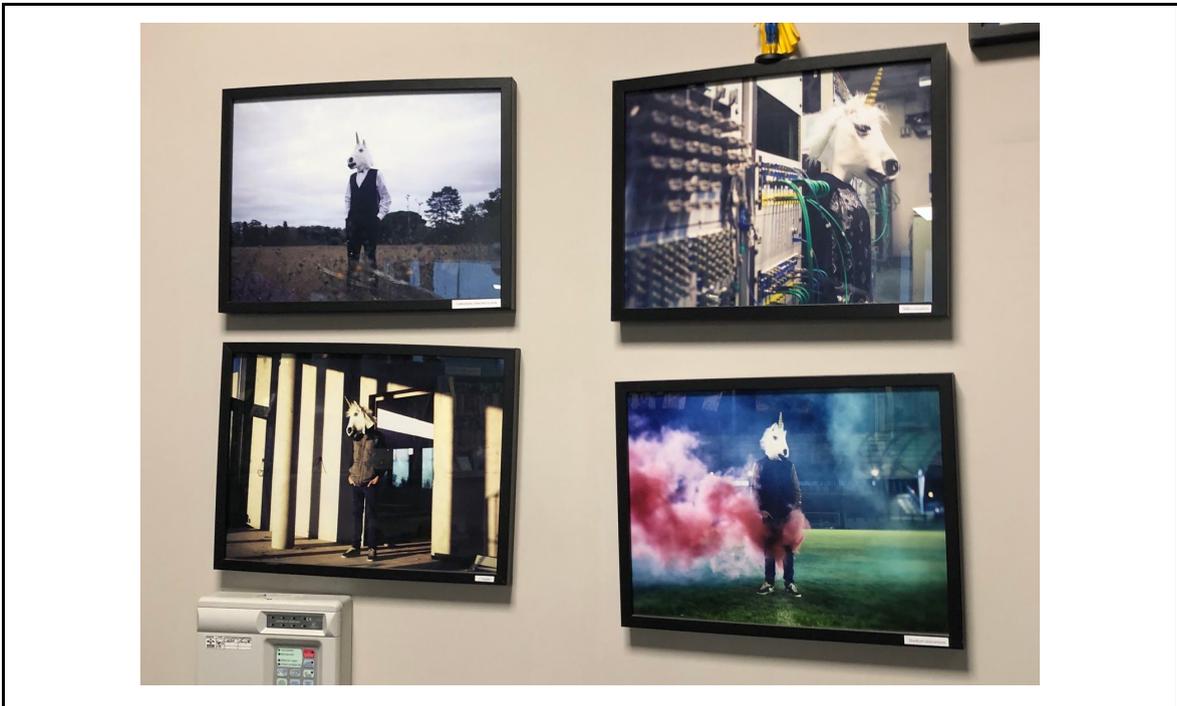


Poufs et jeux mis en place à l'Atelier de Pechbonnieu et qui plaisent beaucoup aux enfants en situation de handicap cognitif

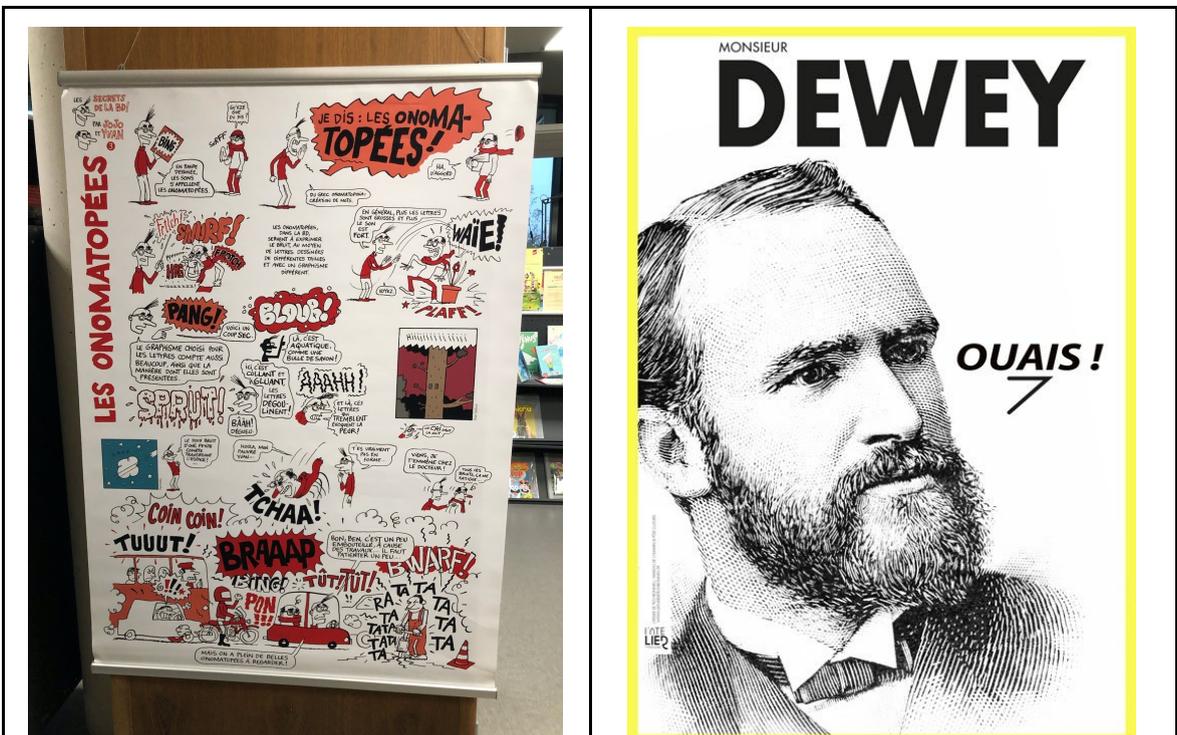
### Annexe III : Quelques exemples de jeux de société de L'atelier qui donne à l'image une place centrale



## Annexe IV : Quelques exemples d'images à L'atelier de Pechbonnieu



Quelques exemples du concours photo Licorne



Une des planche de l'exposition sur la Bande Dessinée

Affiches présentes un peu partout dans L'atelier



## Picto Info

**Picto Info**, est un outil centré sur la **communication par l'image** à destination des publics empêchés. À l'aide de **pictogrammes** ces usagers vont pouvoir entrer en contact avec les médiateurs de L'atelier qui vont les **guider** au sein de l'établissement.

L'outil fonctionne en trois étapes :

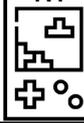
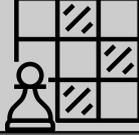
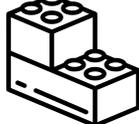
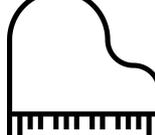
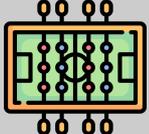
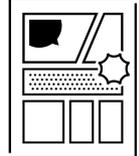
**Etape 1** : *Je découvre l'outil et choisis, avec mon éducateur ou le médiateur de L'atelier, le pictogramme qui représente ce que je veux faire et où je veux aller.*

**Etape 2** : *Je prend moi-même mon idéogramme et vais le donner à mon éducateur ou à l'animateur de L'atelier afin qu'il me guide.*

**Etape 3** : *Je suis autonome et trouve l'espace et l'activité que je veux faire. J'utilise le plan où sont représentés les idéogrammes de l'armoire, afin de me repérer facilement.*

Ensemble, faisons de L'atelier un endroit plus **inclusif** et propice au développement et à **l'autonomisation des publics empêchés**.

## Annexe VII : Premiers pictogrammes sélectionnés pour Picto Info

PECS			
Catégories	IM1	IM2	IM3
Le Bar/Boire un verre			
Les toilettes			
Jeux vidéos			
Jeux de société			
Emprunter un DVD			
Lire un livre			
Ecouter de la musique			
Coin sombre/Boudoir			
Coin jeux enfant			
Faire du sport			
Jouer d'un instrument			
Babyfoot			
BD/Manga/Comics			

## Annexe VIII : Questionnaire Picto Info

### Picto Info

Dans le cadre de ma formation Information Documentation à l'Université Toulouse Jean Jaurès j'ai souhaité travailler autour de la question du handicap et de la communication. Ayant, l'année dernière, déjà effectué une étude sur le sujet j'ai souhaité, pour mon stage, approfondir ma réflexion. J'ai ainsi eu l'idée de créer un outil de médiation autour de l'image afin que les usagers en situation de handicap puissent communiquer avec les médiateurs de L'atelier. Après avoir sélectionné trois idéogrammes qui pourraient convenir pour illustrer les différents espaces de L'atelier j'ai maintenant besoin de vous pour m'aider dans la réalisation de mon projet. Ensemble, faisons de L'atelier un endroit plus inclusif et plus propice au développement et à l'autonomisation de l'utilisateur en situation de handicap.

#### \*Obligatoire

1. L'atelier de Pechbonnieu a la particularité d'avoir un coin café/bar en son sein. Si vous deviez choisir parmi les trois idéogrammes suivant lequel sélectionneriez-vous pour illustrer cet espace ? (1 réponse possible à cocher). \*

*Une seule réponse possible.*



Image 1



Image 2



Image 3

2. Voici trois idéogrammes représentant les toilettes. Selon-vous lequel correspondrait le mieux pour un enfant en situation de handicap (1 réponse possible, à cocher) \*

*Une seule réponse possible.*



Image 1



Image 2



Image 3

3. Parmi les trois idéogrammes suivant lequel représenteriez le mieux le coin jeux-vidéo pour une personne en situation de handicap (1 réponse possible, à cocher. L'image 1 est à gauche et l'image 3, à droite). \*



Une seule réponse possible.

- Image 1  
 Image 2  
 Image 3

4. Pour la partie jeux de société, quel idéogramme vous semblerait le plus approprié (1 réponse possible à cocher). \*

Une seule réponse possible.

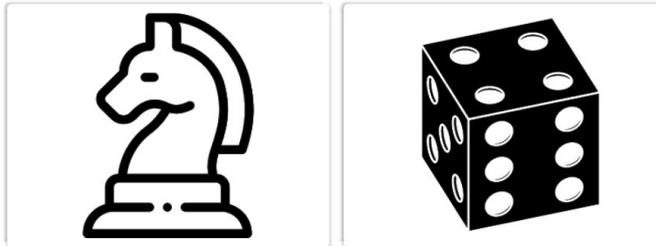


Image 1

Image 2

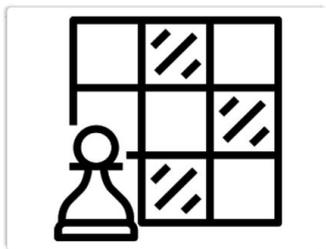
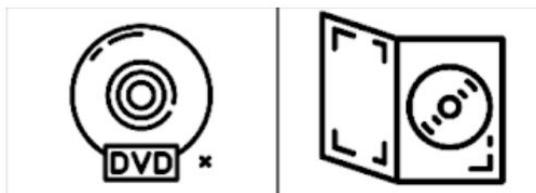


Image 3

5. Deux idéogrammes ont été sélectionnés pour illustrer la partie vidéothèque de L' atelier. Si vous deviez choisir l'un des deux pictogrammes suivant lequel serait votre préférence ? (1 réponse possible à cocher. L'image 1 est celle à gauche et l'image 2 celle à droite). \*



Une seule réponse possible.

- Image 1  
 Image 2

6. Sur une échelle de 1 à 5 à combien évalueriez-vous la pertinence de cet idéogramme pour représenter une activité lecture ? (1 peu satisfaisant, 5 très satisfaisant) \*



Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

Peu satisfaisant      Très satisfaisant

7. Si l'idéogramme du dessus ne vous a pas convaincu, peut-être que les deux suivants arriveront à le faire (1 réponse possible à cocher)

Une seule réponse possible.



Image 1



Image 2

8. Choisissez un idéogramme pour représenter l'écoute musicale (1 réponse possible, à cocher) \*

Une seule réponse possible.



Option 1



Option 2



Option 3

9. Le Boudoir fait office de grand salon à L'atelier. Choisissez l'idéogramme qui vous paraît le plus pertinent (1 réponse possible, à cocher) \*



Une seule réponse possible.



Image 1



Image 2



Image 3

10. Pour illustrer la partie coin enfant de L'atelier nous avons trouvé ces trois pictogrammes. Parmi ces derniers lequel vous paraît être le plus pertinent ? (1 réponse à cocher. L'image est la plus à gauche et l'image 3 la plus à droite). \*



Une seule réponse possible.

Image 1

Image 2

Image 3

11. Sur une échelle de 1 à 5 à combien évalueriez-vous la pertinence de cet idéogramme pour représenter une activité sportive ? (1 peu satisfaisant, 5 très satisfaisant) \*



Une seule réponse possible.

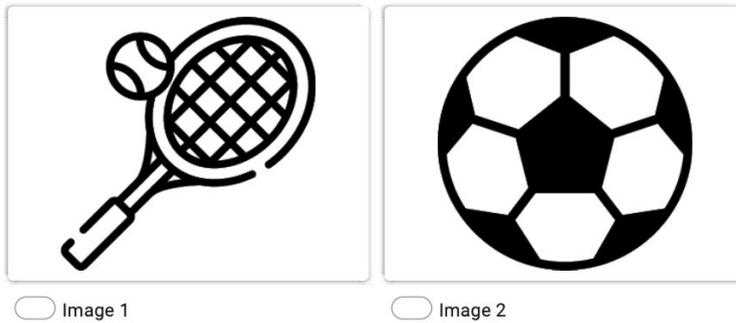
1    2    3    4    5

---

Peu satisfaisant      Très satisfaisant

12. Si l'idéogramme du dessus ne vous a pas convaincu, peut-être que les deux suivants arriveront à le faire (1 réponse possible à cocher)

Une seule réponse possible.



13. Parmi ces trois images laquelle vous paraît-elle être la plus claire pour illustrer la pratique d'un instrument de musique (1 réponse possible, à cocher)



Une seule réponse possible.

- Image 1  
 Image 2  
 Image 3

14. A quoi vous font penser ces images ? (réponse courte attendue)



15. Parmi ces trois images ci-dessus laquelle représenterais le mieux la section BD/Comics/Manga de L'atelier ?

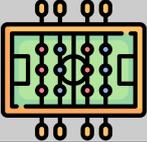
*Une seule réponse possible.*

- Image 1
- Image 2
- Image 3

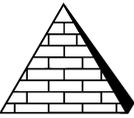
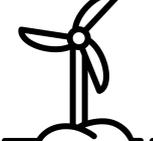
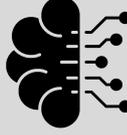
## **Remerciements**

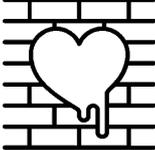
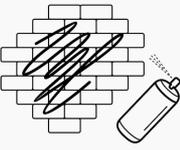
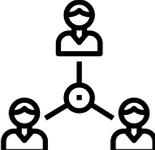
Merci beaucoup pour avoir pris le temps de répondre à ce questionnaire et pour nous avoir aidé dans cette démarche inclusive.

## Annexe IX : Pictogrammes choisis pour Picto Info

PECS	
Catégories	IM1
Le Bar/Boire un verre	
Les toilettes	
Jeux vidéos	
Jeux de société	
Emprunter un DVD	
Lire un livre	
Ecouter de la musique	
Coin sombre/Boudoir	
Coin jeux enfant	
Faire du sport	
Jouer d'un instrument	
Babyfoot	
BD/Manga/Comics	

## Annexe X : Pictogrammes sélectionnés pour l'extension de Picto Info

Inventaire du fond documentaire				
Catégories	IM1	IM2	IM3	IMG BONUS
Histoire				
Histoire de France				
Fond local				
Géographie				
Biographies				
Livres audio				
Roman langue étrangère				
Sciences				
Ecologie de la biodiversité				
Nouvelles technologies				
Transports				
Nature				
Animaux				

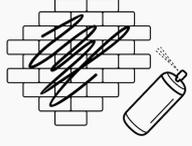
Cuisine				
Sport				
Art déco et mobilier				
Jeux et spectacles				
Loisirs créatifs				
Art				
Sculpture				
Politique				
Economie				
Sociologie				
Religion et croyance				
Dictionnaire et encyclopédies				
Philosophie				

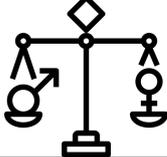
Psychologie				
Alimentation				
Zen				
Santé				
Témoignage				
Rapport parent/enfant				
Famille				
Education				
Adolescence				
Préhistoire				

Au départ il y avait 40 catégories de documentaires. Afin d'illustrer au mieux ces dernières, nous avons décidé de fusionner les catégories qui pouvaient prétendre à un regroupement. Pour les documentaires enfant, un autre problème se posait. En effet, cela aurait été difficile de les illustrer et aurait sûrement créé une confusion dans les idéogrammes. Nous avons donc décidé d'utiliser le pictogrammes adulte correspondant à la catégorie dont le documentaire jeunesse se réfère tout en accolant un smiley pour les différencier. Ce dispositif a déjà fait ses preuves, étant déjà présents pour différencier documentaire adulte/jeunesse dans le classement actuel.

## Annexe XI : Pictogrammes lauréats de l'extension de Picto Info

Inventaire du fond documentaire	
Catégories	IM1
Histoire	
Histoire de France	
Fond local	
Géographie	
Biographies	
Livres audio	
Roman langue étrangère	
Sciences	
Ecologie de la biodiversité	
Nouvelles technologies	
Transports	
Nature	

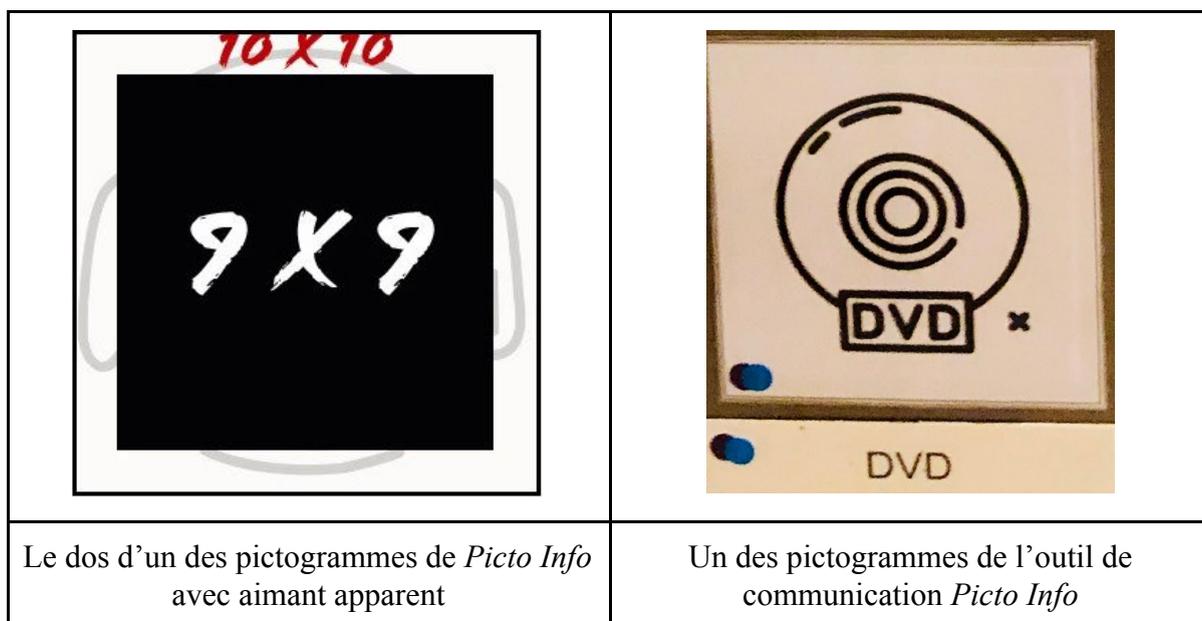
Animaux	
Cuisine	
Sport	
Art déco et mobilier	
Jeux et spectacles	
Loisirs créatifs	
Art	
Sculpture	
Politique	
Economie	
Sociologie	
Religion et croyance	
Dictionnaire et encyclopédies	

Philosophie	
Psychologie	
Alimentation	
Zen	
Santé	
Témoignage	
Rapport parent/enfant	
Famille	
Education	
Adolescence	
Préhistoire	

## Annexe XII : L'outil de communication *Picto Info*

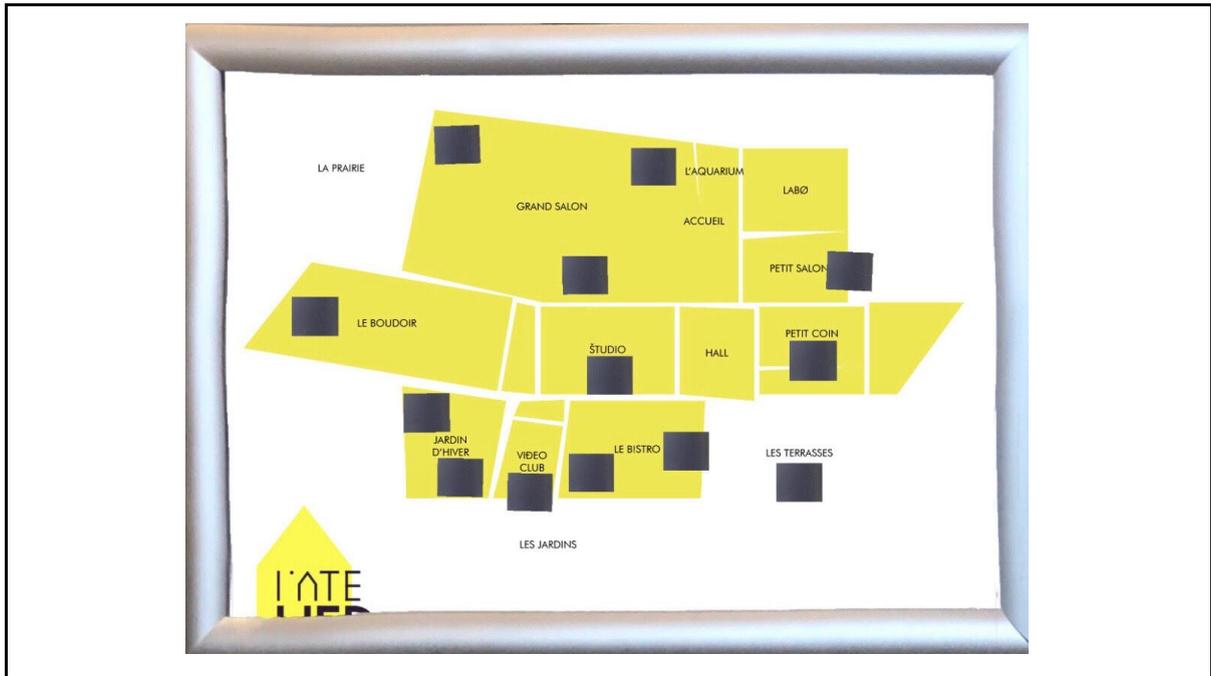


Outil de communication *Picto Info*

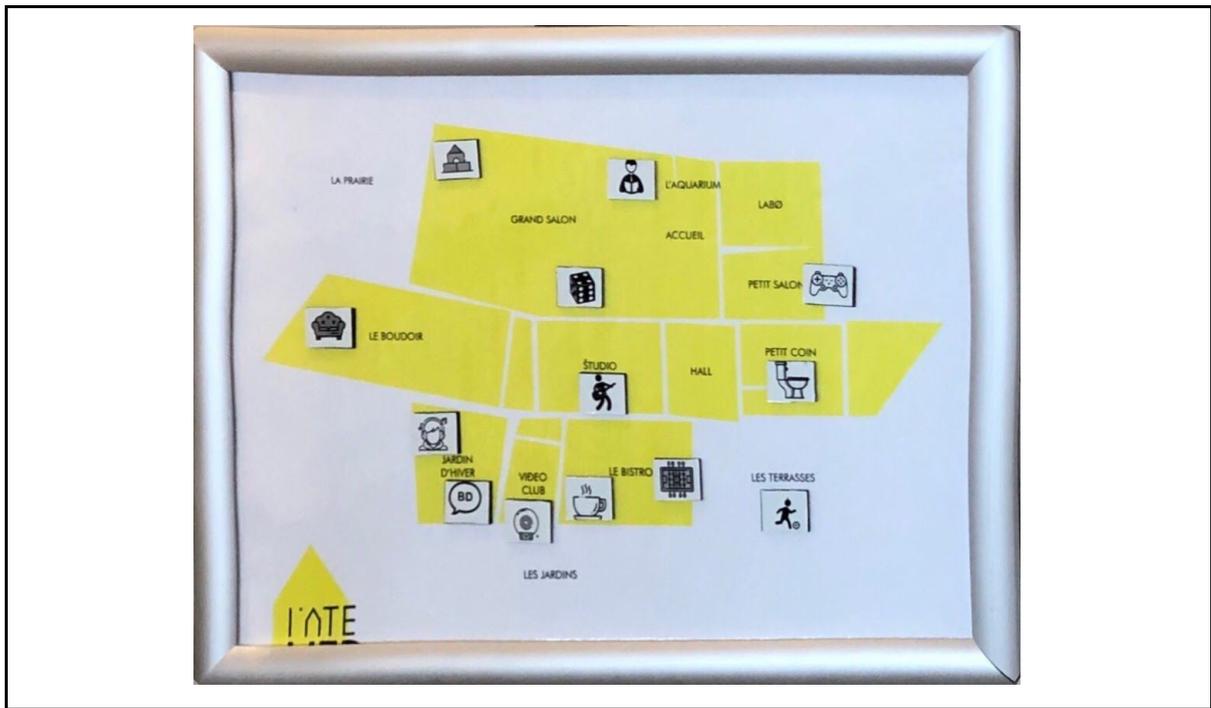


Le dos d'un des pictogrammes de *Picto Info* avec aimant apparent

Un des pictogrammes de l'outil de communication *Picto Info*



Le plan imagé sans les pictogrammes de l’outil de communication *Picto Info*.



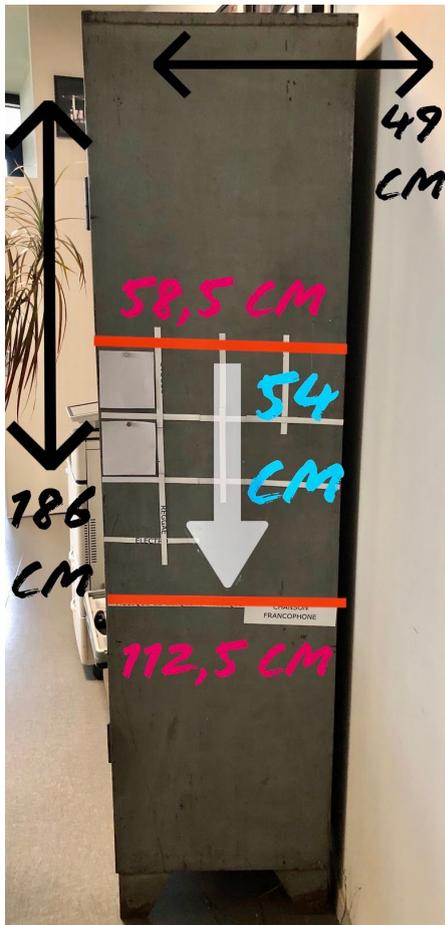
Le plan imagé où les pictogrammes de l’outil sont représentés afin d’aider la personne en situation de handicap à mieux se repérer



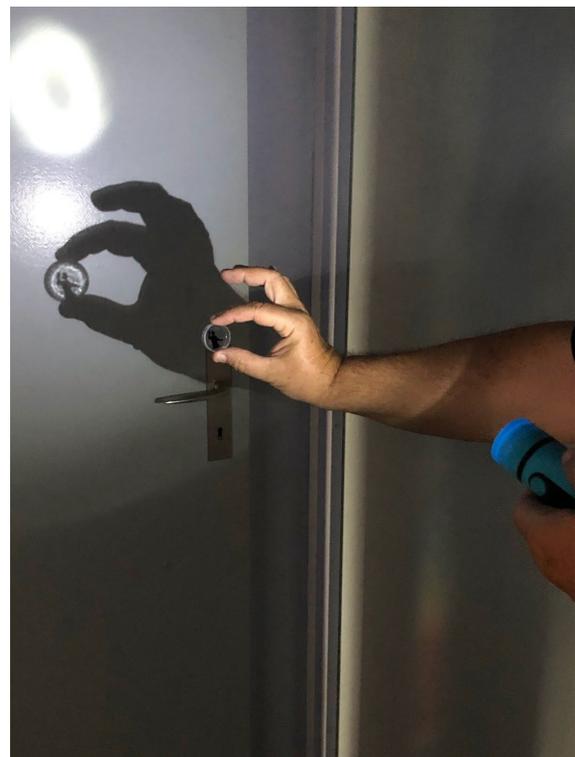
Ludovic Chatillon, le responsable de la partie vidéothèque de L'atelier



L'équivalent de Ludovic Chatillon en pictogramme



L'armoire ou va figurer *Picto Info* et ses dimensions



Exemple de lumière projetant une forme, potentiellement utilisable dans la Version 2

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>9</b>
<b>I. L'atelier de Pechbonnieu : une médiathèque ouverte aux usagers en situation de handicap.</b>	<b>11</b>
Chapitre 1 : Présentation de L'atelier de Pechbonnieu	11
1. L'atelier de Pechbonnieu, maison de l'Humain	11
2. La place de l'image dans les différents espaces de L'atelier	14
2.1 Des documents physiques imagés	14
2.2 Des espaces avec image fixe et animée	17
2.2.1 La vidéothèque	17
2.2.2 Les diffusions de films encadrées	18
2.2.3 Expositions et autres médias imagés	20
2.3 Le jeu vidéo, la découverte à travers l'image	21
3. Reconnaissance et légitimation : obtention du Label "Comme à la maison".	23
Chapitre 2 : La politique d'inclusion des publics spécifiques	26
1. Une inclusion favorisée par l'environnement social : le cas des partenariats	26
1.1 IME/CAPVA	27
1.2 La MAS Marquiol	28
1.3 Le Foyer de vie ERNEST BOUE	28
1.4 Les classes ULIS	29
1.5 La clinique Marigny	30
2. Actions entreprises avec les structures médico-sociales	31
3. Des espaces et des services propices à l'accueil d'utilisateur en situation de handicap cognitif.	36
3.1 - Créations de salles silences	36
3.2 - Création de temps protégés	38
3.3 - Des offres culturelles adaptées	39
3.4 - Jeu vidéo et handicap, une offre potentielle à développer	40
4. Politique d'inclusion : action auprès de stagiaires en situation de handicap	42
<b>II. Mise en place d'un outil pour favoriser l'accueil et l'expérience des personnes en situation de handicap : le cas de Picto-Info.</b>	<b>45</b>
Chapitre 1 : La Genèse de Picto Info	46
1. Une forte demande	46
2. Un travail préliminaire	47
1.1 Dossier transversal	47
1.2 Travail à la médiathèque départementale	48
Chapitre 2 : Des systèmes de communication par l'image	49
1. L'ABA Fonctionnelle	50
2. La méthode PECS	52
3. La méthode TEACCH	53
4. La méthode Makaton	55

Chapitre 3 : Benchmark, les prémices de l'outil.	57
1. La matière existante	57
1.1 Matière existante externe	57
1.2 Matière existante interne	60
2. Objectifs, faiblesses et public cible de Picto Info	60
2.1 Les objectifs	60
2.2 Les contraintes ou faiblesses éventuelles	63
2.3 Les publics cibles	64
Chapitre 4 : De la conception à la réalisation : le processus de création de Picto-Info.	66
1. Réflexions sur les problèmes techniques	66
2. Recherche et sélection des pictogrammes	68
<b>III. Picto-Info, un nouvel outil de communication pour les personnes en situation de handicap : préconisations et futur de l'outil.</b>	<b>72</b>
Chapitre 1 : Evaluation et mise en place	72
1. La création du questionnaire	72
2. Analyse des résultats et mise en place de l'outil.	75
Chapitre 2 : Les préconisations d'utilisation	77
1. Sensibilisations des équipes	77
2. Un accompagnement et une sensibilisation de l'outil	80
3. Un pas vers l'autonomie	82
4. Autonomisation de l'utilisateur et repérage dans l'espace	83
4.1 Document de présentation écrit en FALC	84
4.2 Plan imagé de la bibliothèque	85
Chapitre 3 : Préconisations pour la Version 2	87
1. Restructuration de l'outil	87
2. Mise en place de Picto Info, au sein des différents espaces	90
2.1 Pictogrammes reproduits au sol	90
2.2 Pictogrammes reproduits dans les rayons	91
3. Préconisations pour une amélioration matérielle de Picto Info	93
<b>Conclusion</b>	<b>96</b>
<b>Bibliographie et Webographie</b>	<b>98</b>

