

Faciliter l'accès des personnes en situation de handicap à l'information et aux services

L'Enfant @ l'Hôpital

Communiquer, apprendre, jouer, rêver en étant hospitalisé

Résumé

Aider à la mise en place et animer des « réseaux d'échanges via Internet » afin que les enfants malades restent en relation avec leur familles et leurs amis, et qu'ils reçoivent un enseignement personnalisé et s'ouvrent au monde extérieur.

Domaines d'intervention

Enfance, pédagogie, réseau.

Périmètre d'intervention

France entière.

Démarrage du projet

Depuis 1986.

Ressources et moyens

Equipe du projet

- 1 présidente
- 1 secrétaire générale
- 4 étudiants volontaires au siège
- une vingtaine de bénévoles dans les régions
- une dizaine de cyber-reporters en permanence

Outils utilisés

Kanari, logiciel de communication en réseau.

Eléments budgétaires

Budget annuel d'environ 300 000 euros, dont la moitié en bénévolat valorisé, mécénat de compétence et en nature.

Contexte et besoins

150.000 enfants, de la maternelle à la terminale, sont hospitalisés chaque année en France. Les séjours hospitaliers se raccourcissant, les enfants multiplient les séjours de façon discontinue entre la maison, l'hôpital et la maison de convalescence.

Plus de 200 instituteurs sont à leur disposition, et quand ce n'est pas le cas, ce sont des associations ou le personnel hospitalier qui prennent en charge l'enseignement des enfants hospitalisés. Comme en milieu rural, les classes au sein de l'hôpital rassemblent les enfants de 2 à 18 ans.

Apporter un soutien pédagogique dans ce contexte spécifique du milieu hospitalier, tel est l'objectif que l'association L'Enfant @ l'Hôpital s'est fixé.

Description du projet

Pour maintenir l'enfant malade en relation avec son environnement habituel (famille, école, amis), l'association « L'Enfant @ l'Hôpital » assure l'équipement informatique et sa prise en main par les enfants et ceux qui l'entourent, notamment en formant des instituteurs, des membres du personnel médical et des bénévoles qui leur rendent visite.

Elle met à leur disposition un outil de dialogue, Kanari, qui rassemble en un seul logiciel les fonctions de messagerie, de dialogue au sein de groupes de discussion, de capture de pages web et téléchargement d'images, de sons, d'animations. Son système de synchronisation fait qu'on peut l'utiliser sans devoir être connecté en continu à l'internet.

A partir des contenus pédagogiques et ludiques qu'offre ce logiciel, l'association propose aux enfants hospitalisés des activités pédagogiques destinées à faciliter leur apprentissage des différentes disciplines scolaires. Elle propose par exemple la découverte de mots de vocabulaire à travers des devinettes, ou invite les enfants à partager leur passion en parlant de leur animal favori. Par le biais de l'internet, elle met les enfants en relation avec des professionnels qui témoignent de leur métier, coiffeurs, pilotes, architectes des monuments historiques ou conservateurs de musée, ou encore des globe-trotteurs qui partagent leur aventure quotidiennement avec eux. Ces derniers peuvent être amenés à dialoguer individuellement avec les enfants malades en répondant aux questions qu'ils leur posent au cours des différentes étapes de leur voyage.

Partenariats

Partenariats opérationnels

- IBM (dons d'ordinateurs)
- Ecole Polytechnique (mise à disposition de 4 volontaires chaque année)
- Société A.e.i. (mise à jour du site internet de l'association)
- Symantec (mise à disposition de logiciels anti-virus)

Partenariats financiers

- Fondation Schneider Electric
- Fondation Suez
- Fondation de France
- Conseil Régional Ile-de-France
- Sociétés privées
(Bloomberg, Elyo, Auchan, Union des Banques de Paris, PELS de Caisse d'Epargne d'Ile-de-France, Lilly, Société Générale, Veritas, LVMH, Bic, UCPF)

En savoir plus

(photos, vidéos, fichier word, liens)

Anne Dunoyer de Segonzac

L'Enfant @ l'Hôpital

86 rue Cambronne

75015 Paris

Tél / Fax : 01 43 06 70 01

Courriel :

anndunoyer@enfant-hopital.org

Site : <http://www.enfant-hopital.org>

Evaluation :

Résultats attendus initialement

Comme précisé dans ses statuts, l'association s'est fixé comme objectif la poursuite de la vie scolaire et le maintien des relations affectives et sociales de l'enfant malade, grâce à l'usage des techniques de l'information et de la communication.

Résultats obtenus

L'association a équipé en France environ 120 services hospitaliers. Une vingtaine de bénévoles sont mobilisés chaque année pour accompagner et encadrer les enfants hospitalisés sur les différents sites équipés.

Analyse : points forts / points faibles

La réussite du projet repose sur une juste répartition entre les fonctions assurées par les technologies et la place donnée aux rencontres et contacts humains. La présence des bénévoles qui initient les enfants à l'informatique et les encadrent dans leur pratique, ou la visite en milieu hospitalier des globe-trotteurs à leur retour de périple, complètent efficacement les échanges effectués par l'intermédiaire du logiciel Kanari.

Simple d'utilisation, le logiciel a toutefois été adapté pour une prise en main par des enfants hospitalisés et répondre à leurs besoins spécifiques. Il facilite par ailleurs l'accès aux contenus au sein de certains services hospitaliers où l'accès à l'internet pose des problèmes techniques.

Enfin, c'est à la demande des services pédiatriques ou des familles que l'association intervient pour mettre en place les équipements et logiciels informatiques. L'association fournit ainsi un accompagnement à la demande et sur mesure dans le cadre d'un projet pédagogique défini entre l'association et les services pédiatriques bénéficiant de son intervention.

Développements ultérieurs du projet

L'association met en place des ateliers d'expression utilisant la photo numérique ou l'écriture.

Elle cherche désormais à équiper les petits hôpitaux de province et à enrichir le contenu culturel proposé par le logiciel Kanari.

En 2006, le projet pourrait s'étendre à d'autres pays européens dans le cadre de jumelages.