

# Note d'intention projet

BRAVETTI Adèle - FLAVIER Juliette

## Contexte et cadre du projet

La pédagogie correspond à l'ensemble des méthodes permettant d'éduquer les enfants et les adolescents<sup>1</sup>. Cette notion de pédagogie se retrouve donc respectivement au centre de nos deux articles, l'un portant sur la médiation muséale pour les enfants et l'autre sur les outils pédagogiques accompagnant les élèves dyslexiques. C'est ainsi qu'en croisant nos recherches et nos premières réflexions autour du projet de fin d'étude, nous avons remarqué qu'une idée commune s'en dégageait. En effet, nos deux articles abordent l'idée de rendre l'accès à l'information plus accessible et compréhensible pour les enfants à partir d'outils de médiation graphique. Nous nous intéressons toutes les deux à la façon dont le design graphique joue un rôle dans la transmission des informations et peut aider à comprendre, rassurer et rendre plus clair ce qui paraît compliqué. C'est donc cette notion commune qui a motivé notre choix de réaliser un projet en binôme nous permettant alors de réunir nos idées et de proposer un projet autour de la médiation et de la pédagogie.

Après une volonté commune de nous détacher légèrement de nos sujets d'articles pour la cible ainsi que pour le contexte ; le musée et les élèves dyslexiques, nous nous sommes orientées après plusieurs pistes de recherches vers un autre contexte qui nous paraît intéressant pour développer notre projet : le milieu hospitalier et la santé. L'hôpital est un établissement public ou privé qui reçoit ou traite les malades, les blessés et les femmes en couches, selon le dictionnaire Le Robert. C'est aussi un lieu où de nombreux enfants vivent des situations qu'ils ne choisissent et ne comprennent pas. Ainsi, à l'hôpital, il existe plusieurs formes de médiation. La médiation hospitalière sert à gérer les conflits et les droits des patients de manière juridique, grâce à un médiateur hospitalier. La médiation thérapeutique est un accompagnement psychologique ou psychiatrique par des soignants et spécialistes intégrés directement aux soins des enfants. La médiation culturelle et artistique regroupe l'ensemble des actions proposées à l'hôpital par des intervenants ou personnels dédiés pour améliorer le cadre de vie des enfants. Enfin, la médiation pédagogique ou "informationnelle" permet de transmettre des informations médicales de manière accessible, pour préparer et donner des repères à l'enfant par des outils pédagogiques. Ces dispositifs sont importants pour l'hôpital et beaucoup d'actions cherchent à distraire ou à rendre le lieu plus agréable. Cependant, ils ne répondent pas toujours au besoin qu'a l'enfant de comprendre ce qu'il va vivre.

Par là, nous avons choisi ce contexte car l'hôpital est généralement considéré comme un lieu anxiogène, stressant et impressionnant. En effet, pour un enfant, un examen médical ou une hospitalisation peuvent être inquiétants. L'atmosphère de l'hôpital en fait un environnement propice à la peur. Ne comprenant pas toujours la situation qu'il traverse ni ce qui lui arrive, l'enfant peut voir son anxiété s'intensifier, ce qui risque de compliquer la prise en charge des soins. C'est en partant de ce constat, que nous nous sommes demandé comment le design graphique peut-il accompagner et aider les enfants hospitalisés ou non à mieux comprendre ce qu'ils traversent ? L'enjeu est donc d'accompagner l'enfant dans la compréhension d'une situation compliquée.

Notre projet s'inscrit alors dans une démarche de médiation pédagogique dans le milieu hospitalier à partir de dispositifs et d'outils permettant de réduire l'appréhension à l'approche d'un rendez-vous médical en rendant les informations médicales plus compréhensibles pour le patient. L'objectif serait donc de proposer des outils permettant de comprendre une maladie ou bien un traitement en utilisant des objets graphiques rassurant l'enfant par la manipulation et le jeu. Nous avons mené différentes recherches graphiques autour de références qui nous semblent pertinentes soit dans leur manière d'aborder la question de matérialité et de manipulation comme *Musées en valise* de l'Atelier Pleine Forme soit par l'approche pédagogique et sensible permettant de réduire l'appréhension face à une situation médicale comme *Rassurance ta blessure* de Jamila Benallal.

---

<sup>1</sup> Selon le dictionnaire Larousse.

A travers ces différents projets, nous retrouvons la dimension de design social, une notion forte qui pourrait guider notre projet. *Le design social est une posture du designer axée sur la résolution de problèmes sociaux, l'amélioration de la qualité de vie des individus et des communautés, et la promotion de l'équité et de la justice sociale*<sup>2</sup>. Le designer prend alors une posture lui permettant d'aider l'utilisateur dans son quotidien et de réduire le stress qui peut être provoqué par une visite médicale. Enfin, sur un plan plus plastique, des travaux comme *Intimus et in cute* de Florence Bruyas ou les affiches *Plastic Blood* de Thomas Azmak nous inspirent pour représenter le corps autrement, de façon plus visuelle et moins médicale.

### **Pistes de recherches**

Nous faisons l'hypothèse que manipuler, voir et anticiper une situation médicale peut aider un enfant à mieux la vivre. Nous avons alors envisagé différentes situations dans lesquelles notre objet graphique pourrait s'inscrire. Tout d'abord, nous envisageons la possibilité de travailler autour de la dédramatisation d'un rendez-vous médical ponctuel mais tout de même impressionnant tel qu'une prise de sang, une IRM ou bien lors de l'attente aux urgences pédiatriques. Nous n'excluons pas non plus la possibilité de travailler autour d'une maladie plus lourde, comme le tétanos ou le diabète par exemple, ou bien de différents troubles cognitifs. L'idée serait que le kit permette de faire comprendre de manière plus ludique et moins officielle la raison de cette visite tout en s'interrogeant sur les émotions et ressentis de l'enfant. Notre projet agirait alors comme un médiateur entre l'enfant et le personnel hospitalier sans pour autant expliquer de manière experte les détails de la maladie/du soin.

### **Acteurs et cible**

Comme expliqué auparavant, nous ciblons notre projet plutôt pour les enfants. En effet, il s'agit d'un public moins expérimenté et novice, il est donc important d'utiliser des moyens plus attractifs pour expliquer des informations compliquées et/ou angoissantes. Nous souhaitons également développer ce projet par des expérimentations concrètes et, dans la mesure du possible, pouvoir nous entretenir avec des associations accompagnant les enfants malades, ou bien du personnel médical afin de réellement comprendre les enjeux auxquels nous devons faire face. Ce cadre concret nous permettrait de nous construire un commanditaire potentiel, qui pourrait nous guider quant à un certain cahier des charges à suivre pour répondre aux besoins des enfants. L'idée de pouvoir tester notre kit/objet graphique nous paraît également très intéressante. Cela permettrait alors de pouvoir ajuster notre proposition en fonction des réponses et interactions avec les enfants.

### **Problématique et enjeux**

À la suite de ces différentes recherches, nous avons envisagé plusieurs questionnements et enjeux. Tout d'abord, sur la posture du designer et sur le rôle qu'il peut jouer dans la transmission des savoirs médicaux. Comment le design graphique peut-il intervenir pour accompagner la compréhension d'un rendez-vous médical anxiogène sans passer par un discours médical ? Comment représenter le corps et le soin sans faire peur ? De quelle manière l'utilisation de supports matériels peut-elle être bénéfique pour réduire le stress d'un enfant lors d'un examen médical ?

---

<sup>2</sup> Selon la définition du "design social et l'innovation sociale", de [design-et-collectivite.com](http://design-et-collectivite.com).

## Annexe visuelle

### Références en lien avec la médiation pédagogique

→ <https://www.jaune-sardine.fr/project/ma-premiere-venue-au-theatre/>

#### Ma première venue au théâtre

##### Jaune Sardine

Kit graphique qui permet de préparer l'enfant à vivre une expérience nouvelle, une première venue au théâtre. Son expérience est personnalisable grâce à des cartes interchangeables.



→ <https://www.instagram.com/p/DJrRoGYsXF7/>

#### Musées en valise

##### Atelier Pleine Forme

Valise pédagogique dépliant reproduisant une salle du musée des Beaux Arts de Rouen. Elle a été conçue pour des ateliers de médiation hors les murs, pendant lesquels les publics peuvent découvrir les dessous du musée.

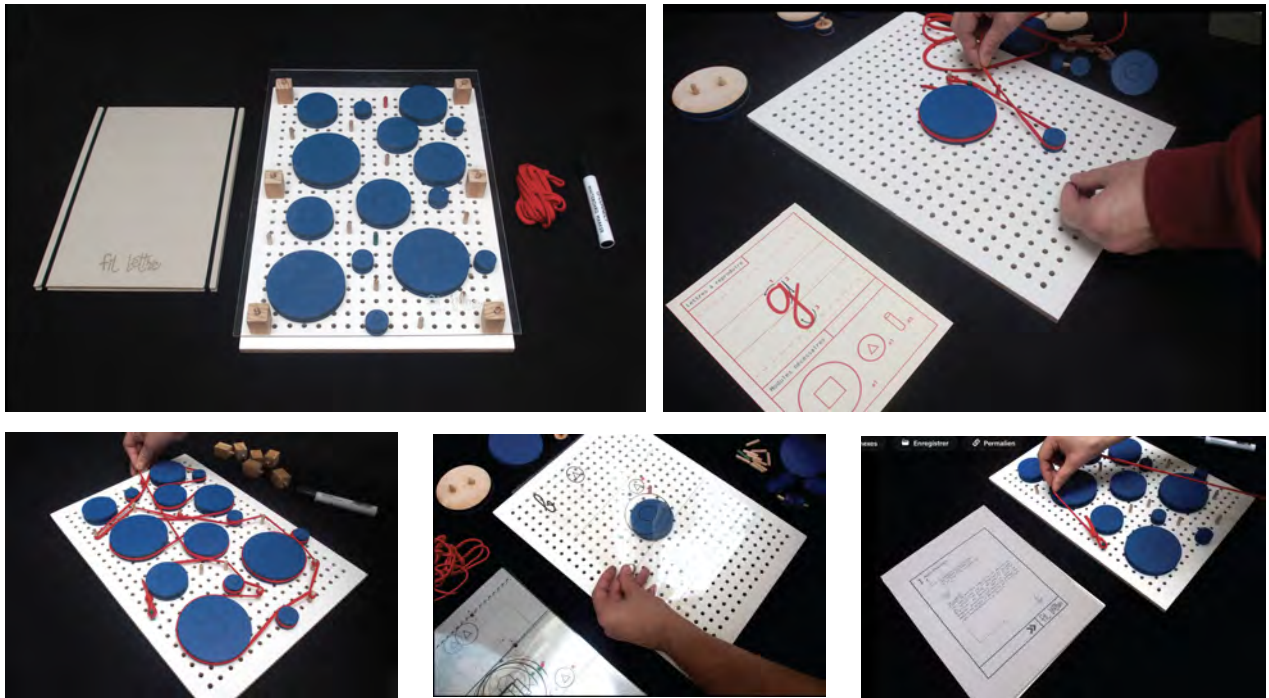


→ [https://www.behance.net/gallery/48789213/FIL-LETTRE?locale=fr\\_FR](https://www.behance.net/gallery/48789213/FIL-LETTRE?locale=fr_FR)

### Fil Lettré

Quentin Hirschler et Vincent Charles

Dispositif permettant d'aider à l'apprentissage de l'écriture cursive.



→ <https://nerougissezpas.fr/projets/cartographie-sensible-vitry/>

### Cartographie Sensible Vitry

Ne Rougissez pas

Dispositif de récolte pour réaliser une carte sensible sur la ville de Vitry-sur-Seine, et plus particulièrement sur le quartier du Plateau.



## Références en lien avec la médiation médicale

→ <https://plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/rassure-ta-blessure>

### **Rassure ta blessure**

Jamila Benallal

Kit pour comprendre et appréhender les blessures domestiques les plus fréquentes.

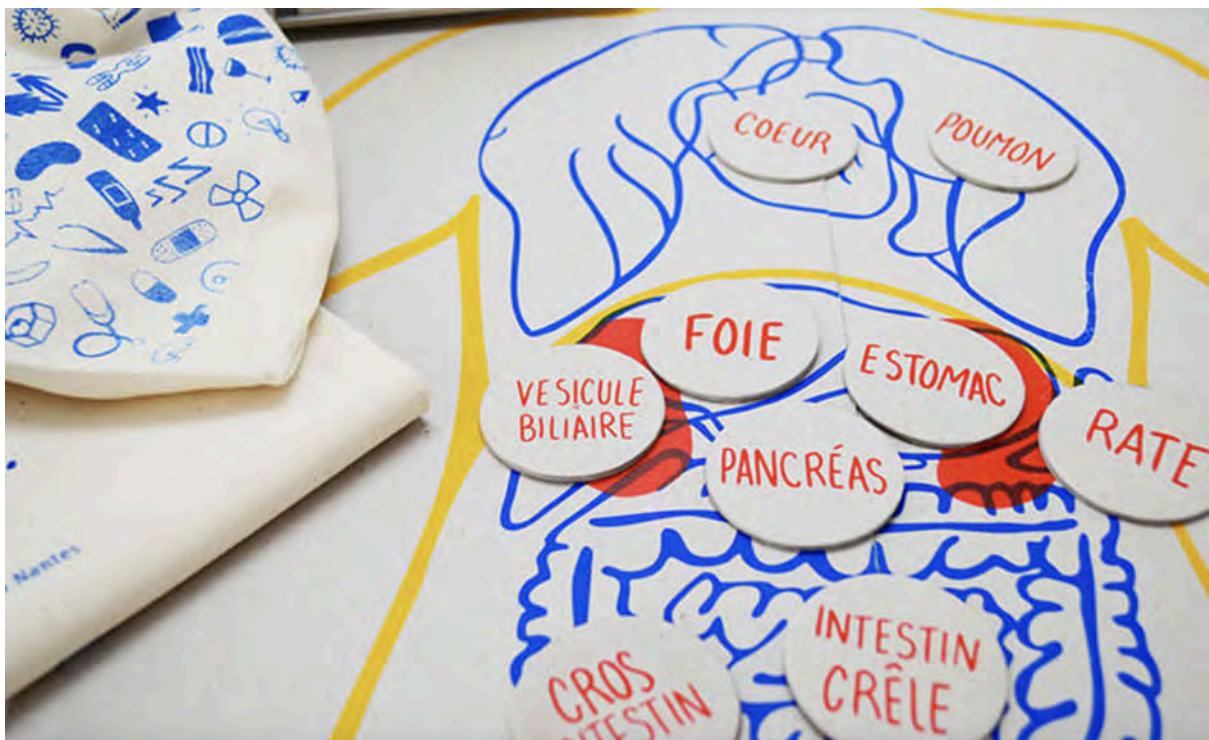


→ <https://www.lisaa.com/fr/actualite-ecole-art-applique/le-graphisme-au-service-des-diabetiques>

### **Le graphisme au service des diabétiques**

Les étudiants en BTS Design graphique LISAA Nantes

Un outil pédagogique d'échange et de réflexion destiné aux patients diabétiques.



→ [https://www.instagram.com/p/DLC6i72CBs1/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DLC6i72CBs1/?img_index=1)

### **Crabulle**

**Eva**

Un kit pédagogique et sensible pensé pour accompagner la parole entre enfants et adultes autour du cancer.



→ <https://www.pavillon-arsenal.com/fr/faire/12518-pour-une-poetique-du-lien-hospitalier.html>

### **Univers**

**Marie Danet et Laura Thuilière**

Kit pour faciliter l'insertion et l'autonomie des enfants dans un service psychiatrie de l'enfance. Il interroge l'invention d'outils, de nouveaux dispositifs favorisant le lien entre les enfants et la façon dont ils peuvent canaliser leur énergie.

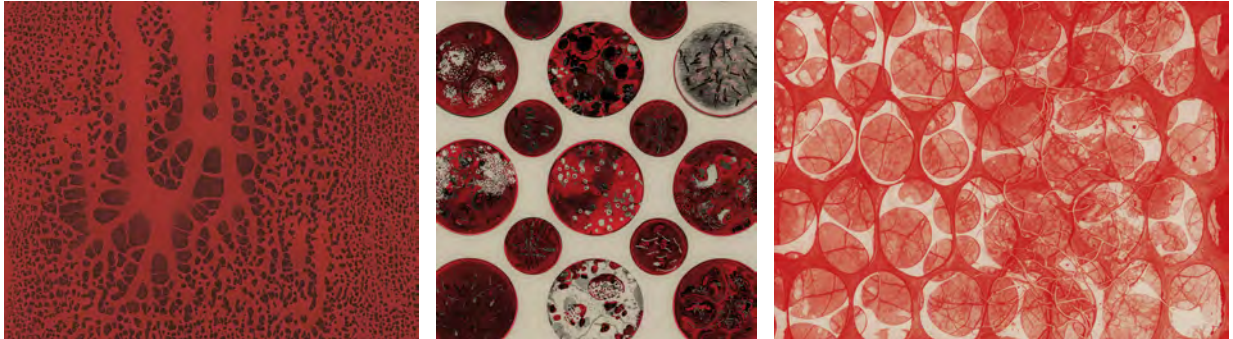


## Références plastiques

→ <https://www.thomazmak.com/plasticblood/>

**Plastic Blood** : représentations de sang, de cellules, etc.

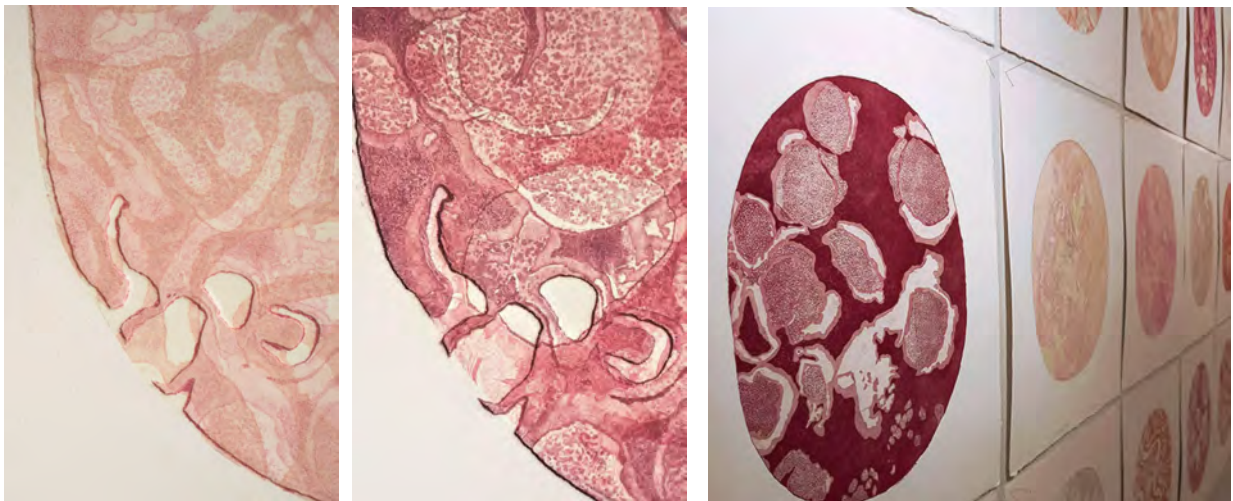
Thomas Azmak



→ <https://florencia-bruyas.fr/fr/intimus-et-in-cute-gravures/>

**Intimus-et-in-cute** : représentations de bactéries, de cellules, etc.

Florence Bruyas



→ [https://www.instagram.com/ici\\_ela\\_bahadir/](https://www.instagram.com/ici_ela_bahadir/)

Papier marbré : Avec un regard différent, on peut y voir des vues microscopiques de cellules, microbes, etc.

Ela Bahadir

