

BILAN ACTION ILLETTRISME

JOURNÉE DU 10 SEPTEMBRE 2016

MIPADELI

Introduction :

Dans le cadre de la semaine de l'illettrisme, lors des Journées Nationales d'Actions contre l'illettrisme, notre action était de présenter notre jeu pédagogique MIPADÉLI et de faire participer le public afin de recueillir les impressions et remarques de chacun.

Pour cet évènement, une quinzaine de personnes a montré son intérêt en faisant le déplacement jusqu'à chez nous. Les autres attendus ne sont pas venus en raison de leur indisponibilité du moment, sans compter la diffusion de l'évènement envoyé par mail, sur les réseaux sociaux, en appels téléphoniques ou encore par voie directe.

Déroulé de la matinée :

- *Présentation du jeu :*



Il s'agit d'un jeu de table dans lequel les participants doivent évoluer sur six catégories de la vie courantes. Pour cela, ils devront accomplir un certain nombre de missions autour des compétences Mimer, Parler, Dessiner, Ecrire ou encore Lire, d'où le sigle MIPADÉLI. La durée du jeu, les délais de réponse sont adaptables en fonction des contextes (qu'ils soient privés ou professionnels).

- *Mise en situation :*

Pour évaluer notre jeu en phase beta, nous avons sollicité la participation de nos invités de la manifestation. Ces derniers se sont pris au jeu et n'ont pas hésité, sous nos recommandations, à nous faire part de leurs différentes remarques.

- *Evaluation de l'action*

C'est une évaluation plutôt encourageante que nous avons eu. Les divergences d'opinions, la clarification de termes propres à l'illettrisme pour d'autres et bien entendu les encouragements à continuer dans cette voie n'ont pas cessé de fuser.

Publics cibles :

- Toute personne en situation d'illettrisme
- Peut se jouer en dans un contexte professionnel ou privé

Les retombées de l'action :

Points positifs :

- Une forte adhésion des participants
- S'adapte à tous publics et tous âges

Points d'amélioration :

- Le temps imparti : prévoir un temps plus long pour les mises en situation (questions / réponses)
- La clarté des questions
- L'adéquation entre ce qui est projeté et ce qui est retranscrit

Couverture médiatique :

- La communication a été relayée par la chaîne de télévision locale ATV Martinique et par l'antenne radio RCI qui connaissent une forte audience auprès des locaux.

(Taux de couverture satisfaisant vis-à-vis des médias sollicités par l'AGEFMA)

Supports de communication utilisés :

- Banderoles, visuels, communication via les réseaux sociaux (page Facebook), le site de MAPTIC, mailing List, etc.

Participants présents le jour j :

Cette quinzaine de participants représente un échantillon de qualité comme nos premiers prescripteurs partenaires et relais de terrain. Ces derniers reçoivent ce public et ont pu tester le prototype de manière satisfaisante. Cet échantillon compte des enfants, ados, jeunes, adultes et séniors.





Partenaires mobilisés :

AMÉIS (Association Martiniquaise pour l'Éducation et l'Insertion des Sourds), l'Office de tourisme de la ville de Saint-Joseph, Association le Fourneau Économique la Providence, la Maison Ducossaise du Savoir, OPEN IT Martinique (Organisation Professionnelle des Entrepreneurs de l'Intelligence Technologique).

Perspectives :

Demandes formulées de la part des partenaires pour expérimenter/tester le jeu de table au sein de leur structure afin de dépister, positionner et proposer un parcours adapté aux apprentissages de leurs publics et salariés.

Encouragements à créer un réseau d'animateurs à partir de ce jeu pédagogique.

Demande de partenariat en cours avec le Rotary Club de Fort-de-France pour l'expérimentation plus large parmi les participants prescripteurs. (Le Fourneau Économique, la Maison Ducossaise du Savoir).

Projet de conception d'une version numérique de ce jeu à horizon de 2018.

Remerciements :

Nous pouvons alors remercier ceux qui ont accepté de faire le déplacement pour venir échanger et découvrir notre jeu. Parmi les présents nous pouvons compter des partenaires, des politiques, des acteurs de l'insertion, des seniors mais également des jeunes.

