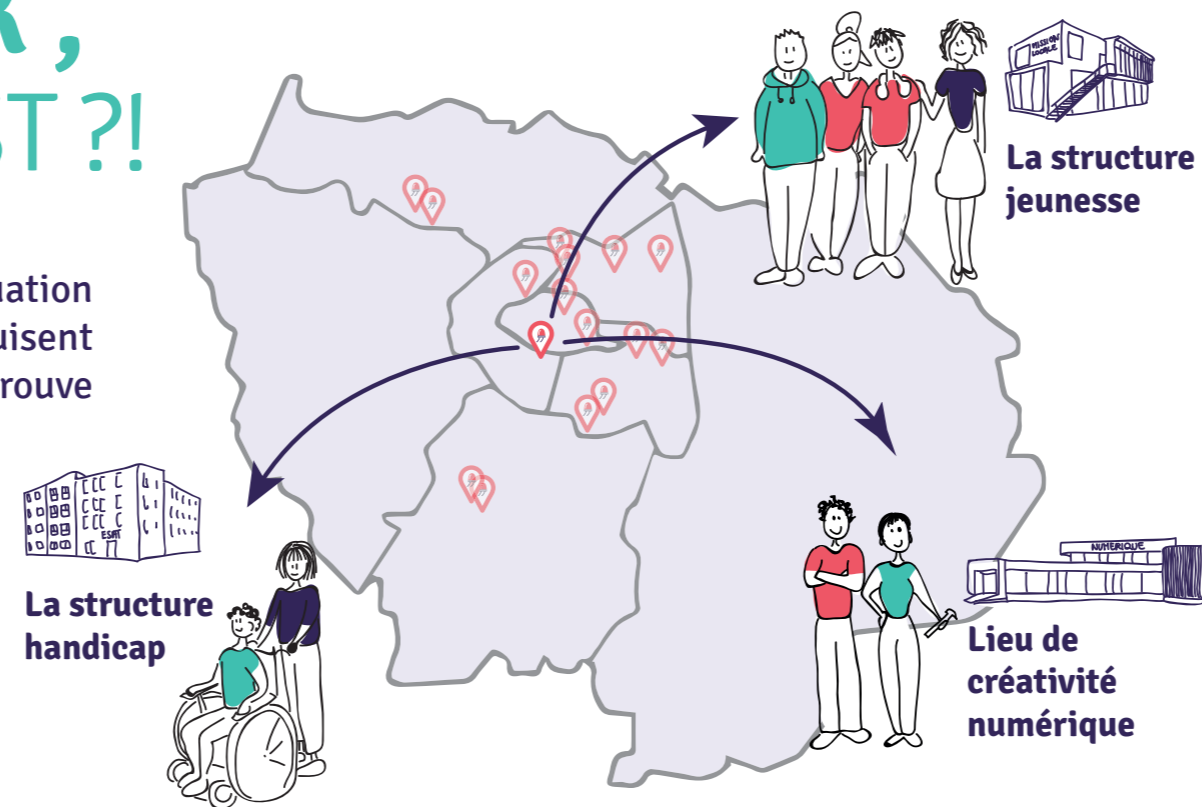


LES DÉFIS E-FABRIK', QU'EST-CE QUE C'EST ?!

E-FABRIK' associe des jeunes et des personnes en situation de handicap. Ensemble, ils-elles imaginent et produisent une solution concrète pour répondre à une gêne qu'éprouve la personne handicapée au quotidien, en apprenant à utiliser les outils et les lieux de fabrication numérique de leur ville.



À QUI S'ADRESSE E-FABRIK' ?

- Aux jeunes, âgé•es de 15 à 25 ans, et aux personnes en situation de handicap, d'Île-de-France.
- Aux structures d'éducation qui travaillent quotidiennement auprès de jeunes.
- Aux établissements accueillant et hébergeant un public en situation de handicap.
- À la communauté numérique, aux makers, aux bricoleur•ses, aux designers et ingénieur•es.

POURQUOI REJOINDRE E-FABRIK' ?

- Pour réaliser un projet concret et solidaire.
- Pour contribuer à un projet innovant et valorisant pour votre ville et votre quartier.
- Pour créer des liens et des partenariats avec des structures locales, accueillant des publics très variés.
- Pour que votre équipe bénéficie de formations permettant d'appréhender les nouveaux outils numériques utilisés dans les Fablabs.
- Pour rejoindre une communauté numérique ancrée dans le lien social de proximité.

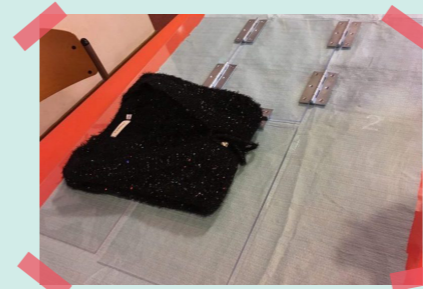
ET COMMENT ÇA SE PASSE ?

Les jeunes et les personnes en situation de handicap participent à un parcours d'une vingtaine d'ateliers, les amenant progressivement à découvrir les outils, à se rencontrer et à créer et fabriquer les prototypes. Les ateliers sont encadrés par les référent•es des structures impliquées, accompagnés par l'équipe pédagogique E-FABRIK'.

NOS OBJECTIFS À L'INTERFACE ENTRE ÉDUCATION NUMÉRIQUE ET INCLUSION SOCIALE

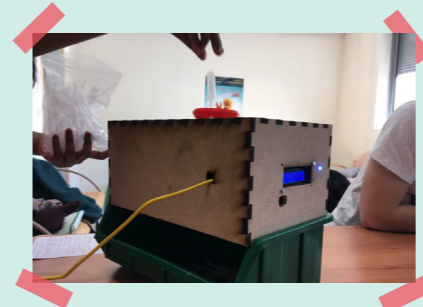
- 1 Rassembler des jeunes et des personnes en situation de handicap dans une communauté créative.
- 2 Imaginer et fabriquer, ensemble, des solutions concrètes autour du handicap.
- 3 Acquérir les compétences nécessaires pour maîtriser les nouveaux outils numériques.
- 4 Se réappropriier la technologie à travers une solidarité active et devenir acteur de son territoire.
- 5 Mettre en relation les lieux de créativité numérique et technique innovants avec les structures jeunesse et handicap et leur public.

EXEMPLES DE PROTOTYPES RÉALISÉS AU FABLAB DIGISCOPE



PLIER SES VÊTEMENTS

Certain•es travailleur•euses de l'ESAT doivent plier un grand nombre de vêtements, blouses, etc. Cette opération de pliage est loin d'être aisée pour tout le monde. Elisa et Angèle, guidées par Françoise, Sophie, Samy et Audric ont alors créé une table de pliage adaptée aux dimensions des vêtements et tissus à plier, et utilisable par tou•tes.



Compter des objets

Tiare, Vivilia et Cédric guidé•e-s par Françoise, Sophie, Samy et Audric, ont imaginé et fabriqué une *boîte à compter*: cette boîte sert aux travailleur•se-s de l'ESAT à compter les produits qu'ils-elles conditionnent pour envoyer à des laboratoires. Certain•e-s ne sachant pas lire ou ayant des déficiences visuelles, la boîte indique par un signal lumineux et sonore lorsque le compte est bon !

« Le projet a eu un impact fort sur les dynamiques personnelles et les projets individuels de nos résidents. »

Christine, éducatrice au Service d'Accueil de Jour Pont de Flandres

« Ce projet apporte beaucoup au niveau humain, pour les jeunes mais aussi pour nous en tant qu'animateur. »

Mamadou, coordinateur jeunesse à la Maison de la Jeunesse de Noisiel



un projet de l'association TRACES avec le soutien de



avec



Ce projet est cofinancé par le Fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national « Initiative pour l'Emploi des Jeunes »



ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ET DE PARTICIPER AU PROJET E-FABRIK' ?

CONTACTEZ-NOUS !

- par mail equipe@efabrik.fr
- par téléphone **01 43 48 36 96**
- sur notre site www.efabrik.fr
- sur Facebook [facebook/efabrik.fr](https://facebook.com/efabrik.fr)
- sur Twitter [@e_fabrik](https://twitter.com/@e_fabrik)