

## Hospinews Focus :

### Les arts numériques aux services des enfants hospitalisés

Juin 2013

Interview de : Nathalie Caclard

Propos recueillis par : Emmanuelle Vanbesien

Editeur : Hospichild.be / asbl cdcs-cmdc vzw

---

Cet article est sous droits réservés selon la licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification - 2.0 Belgique (CC BY-NC-ND 2.0) selon laquelle :

**Vous êtes libres :**

\* de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public

**Selon les conditions suivantes :**

\* **Paternité** — Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).

\* **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

\* **Pas de Modification** — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette création.

Pour toute demande de diffusion hors de ces clauses, veuillez envoyer un mail à [evanbesien@hospichild.be](mailto:evanbesien@hospichild.be)

---

**TIC, arts numériques, carto-parties, sites ludo-éducatifs... Bienvenus dans le vaste monde du numérique créatif qui offre aux enfants malades, hospitalisés ou en convalescence, une variété d'applications qui leur permet d'élargir leur imaginaire, de s'évader de l'hôpital, d'apprendre, de comprendre ou de créer.**

**Ce mercredi 15 mai, avait lieu la 13e édition des Rewics (Rencontre des territoires numériques), la journée annuelle consacrée aux initiatives numériques citoyennes et sociales.**

**Hospichild a déniché les initiatives numériques offertes bien sûr à tous les enfants, mais qui intéressent particulièrement les Services de pédiatrie, les écoles en hôpital et les enfants en convalescence à la maison. Des nouvelles plateformes, des logiciels dédiés aux enfants, des sites ludo-éducatifs... Et des idées !**

Au fil des ateliers et des conférences, **Nathalie Caclard**, Chef de projets innovation numérique à la Mairie de Fontenay-sous-Bois et chargée de cours à l'Université de Marne-la-Vallée, nous ouvre les horizons des "arts numériques".

Ce vocable recouvre une variété importante de créations inspirées par la technologie numérique, adoptée par les artistes depuis une bonne vingtaine d'années.

Les arts numériques entrent dans la catégorie de l'Art dont Paul Valéry disait qu'il existe lorsque le spectateur entre en communication avec l'œuvre, que ce soit d'ailleurs pour l'admirer, la critiquer, interagir avec elle ou se poser des questions.

Toutes les perspectives sont donc possibles avec l'apport des technologies qui offrent une nouvelle réalité, dite "augmentée", qui se décline dans plusieurs espaces par la superposition de supports, de technologies, d'effets, de la combinaison de l'imaginaire et du binaire.

C'est dire si les enfants et adolescents en grand besoin d'évasion de leur condition de malade doivent pouvoir bénéficier des idées et de la créativité des artistes et autres initiateurs aux arts numériques.

Nathalie Caclard est aussi bénévole dans le projet "Ami-alhospital.org", un site conçu pour les enfants hospitalisés dans le cadre d'activités avec les animateurs Multimédia et Internet de l'association Junior Solidarité, en France.

Difficile de trouver une personne mieux placée pour nous parler de ce monde numérique créatif qui tend les bras aux enfants.

### **Lors d'un atelier que vous animiez aujourd'hui, vous avez parlé de déambulation numérique, pouvez-vous nous développer ce concept ?**

**Nathalie Caclard :** La notion de territoire, espace de vie complexe avec ses limites naturelles, administratives, historiques, sociales et culturelles est plus que jamais au cœur de l'évolution des usages du numérique. D'un territoire circonscrit, nous sommes passés désormais à des territoires de vie multiples, interconnectés et empreints de mobilité quotidienne.

La démocratisation des outils, et par conséquent des usages collaboratifs du numérique, permet d'imaginer de nouvelles façons de s'approprier ces territoires de vie. La recherche de repères, d'ancrage dans son quotidien proche, va de pair avec l'envie de partager plus vite, avec plus de monde et en continu. Chacun s'approprie les outils et y va de son propre parcours en publiant ses commentaires, géolocalisant ses photos, taguant ses données... Des carto-parties aux wikis territoriaux en passant par des applications mobiles, les pratiques en ligne se multiplient afin de présenter des monuments, des sites et tranches de vie sous un angle inédit. Pour les villes, il s'agit d'animer le territoire, le valoriser et mettre en valeur les dynamiques locales de coopération.

Cette conférence abordait plusieurs problématiques : comment faire découvrir les ressources insoupçonnées, les lieux insolites, l'histoire d'un territoire ? Comment imaginer de nouvelles formes d'appropriations de la ville par ses habitants ? Comment mobiliser les acteurs (historiens, acteurs culturels et acteurs éducatifs...) pour constituer la mémoire du territoire ? Comment inventer de nouveaux territoires de vie ayant du sens, des liens sociaux renforcés, une implication citoyenne forte ? Il s'agit de voyages dans la sphère Internet mais aussi de balades dans la ville avec les outils numériques comme la carto-balade que nous organisons aux Larris : <http://www.fontenaynumerique.fr/?p=914>

À travers des expériences de flânerie, il s'agit de concilier le plaisir physique de la marche à pied et les technologies tout en favorisant la rencontre des habitants. Des parcours de street-art aux richesses naturelles en passant par les souvenirs réactivés par la promenade, il s'agira de répertorier tous les atouts d'une promenade agréable.

Munis de GPS, de GSM et d'appareils photo, les participants pourront découvrir les outils de

géolocalisation et créer des parcours spécifiques afin de mettre en place un projet de valorisation d'un territoire sous une forme cartographique avec Open Street Map.

Mais bien d'autres balades numériques existent sous diverses formes...

### **En tant que bénévole au sein d'Ami-ahospital.org, percevez-vous d'autant mieux la transposition possible de projets créatifs pour les enfants hospitalisés ?**

**N.C.:** La créativité est un élément essentiel pour ouvrir l'appétit, créer les occasions et donner les clefs qui ouvrent au partage de la culture numérique. Cette dimension créative est d'autant plus importante pour les enfants hospitalisés. Les outils numériques sont au service de l'imagination et il est important d'injecter de la fantaisie dans les usages d'Internet. Par exemple, faire une petite pause numérique en montrant un site « décalé », « inclassable », ou qui introduit du rêve en montrant de beaux exemples. Il ne faut surtout pas négliger la phase récréative de l'apprentissage. N'hésitons pas à susciter l'intérêt à travers les ressources en ligne. Nous favorisons ainsi le plaisir de la découverte, de la trouvaille, de la nouveauté.

### **Existe-t-il des ressources ou des aides proposées aux professeurs et éducateurs qui entourent les enfants dans les hôpitaux ? Que leur conseiller ?**

**N.C.:** Le site [AMI@l'hôpital](mailto:AMI@lhopital.be) comprend de nombreuses ressources et activités adaptées au rythme des enfants, brèves ou longues mais toujours ludiques. Au programme :

- des ressources insolites à découvrir, pépites inédites glanées sur le Web
- des activités sous forme de tutoriels à suivre pas à pas pour appréhender la créativité sous toutes ses formes : du graff virtuel au photomontage en passant par la carte postale sonore, la création de son propre avatar, et bien d'autres...
- des ateliers en plusieurs séances : jouer avec les mots ou les images, créer un blog ou un dessin animé...

Certaines activités requièrent un accompagnement par un bénévole, d'autres peuvent être découvertes de façon autonome par l'enfant. Chaque bénévole a lui-même expérimenté les sites et a été sensibilisé aux différentes activités lors d'une journée de formation.

### **De clic en clic, l'objectif est multiple :**

- élargir l'horizon culturel en s'appuyant sur la curiosité des enfants.
- découvrir Internet : espace de liberté, d'expression, d'ouverture aux autres, d'apprentissages, de partage de la connaissance...
- dédramatiser la technologie pour toutes les générations.
- favoriser l'expression et la créativité, par un travail d'échanges qui s'appuie sur l'imagination de chacun.
- valoriser les productions des enfants en les mettant en ligne...

Les accompagnants sont des facilitateurs, passeurs, ils invitent au voyage, transmettent des savoirs, établissent le dialogue. Les activités en ligne tiennent compte des capacités, des besoins mais aussi des goûts de l'enfant.

Chaque séance avec un accompagnant (un A.M.I) est du « sur-mesure » pour l'enfant.

Pour ceux qui travaillent avec des ordinateurs, voici nos fiches pédagogiques (voir ressources). Mais il ne faut pas se cloisonner aux ressources spécialisées, il faut aller voir ailleurs en fonction de sa sensibilité et mélanger les genres : <http://www.mycube.fr/>

**À votre avis, quelles sont les qualités nécessaires pour qu'une application numérique créative intéresse un enfant ?**

**N.C.:** De la beauté avant tout, le graphisme est un élément qui m'apparaît essentiel. Et puis il faut que l'application soit ludique et interactive. Je vous recommande le guide de la souris grise qui sélectionne les meilleurs applications pour les enfants : <http://www.souris-grise.fr/>

**Comment vous tenez-vous au courant de l'évolution des arts numériques, en pratiquant une veille intensive ?**

**N.C.:** Effectivement, je fais une veille intensive et incontrôlable. Je pars à la découverte de nouvelles pratiques et usages sans jamais me lasser et en portant toujours un regard étonné sur la créativité des internautes. Je suis une collectionneuse de [ressources numériques et artistiques](#).

**Nathalie, nous vous remercions mille fois pour toutes ces ressources bien utiles pour les parents et les professionnels qui entourent les enfants malades et hospitalisés !**

#### **Ressources**

- Actualisation du dossier [TIC à l'hôpital](#)
- [www.ami-alhopital.org/](http://www.ami-alhopital.org/)
- **Fiches pédagogiques**

AMI\_7\_guide\_animer\_activite\_270911.doc

AMI\_8\_repere\_activites\_270911.doc

- La ville championne des dispositifs numériques :

<http://www.fontenaynumerique.fr/>