



103

OUTPUT 3 POST-TRAINING EVALUATION SURVEY REPORT

Projet de compétences en matière de loisirs

Index

1.	L'introduction	2
1.1.	Créer des équipes de professionnels pour l'évaluation	3
2.	Méthodologie : Réflexion sur les activités basées sur l'analyse professionnelle et le modèle de Gibb	3
2.1.	Élaboration d'un modèle d'évaluation - Données qualitatives	3
3.	Évaluations intermédiaires (après 3, 6, 9 et 12 mois de formation)	5
3.1.	Réflexion générale sur les activités	5
1.1.	Première évaluation intermédiaire (Grèce)	6
1.2.	Deuxième évaluation intermédiaire (Espagne)	27
1.3.	Troisième évaluation intermédiaire (Grèce)	35
1.4.	Quatrième évaluation intermédiaire (Portugal)	41
4.	Données quantitatives	49
4.1.	Résultats de l'enquête en ligne mai-juin 2022	50
5.	Conclusions	56
6.	Annexes	57
6.1.	Rapport sur les LTTA en Grèce	57
6.2.	Rapport de l'ATLC en ESPAGNE	65
6.3.	Rapport de l'ATLC au Portugal	72



1. Introduction

Le projet Leisure Skills est une collaboration européenne, soutenue par Erasmus+, entre des institutions et des organisations de cinq nations européennes distinctes. Les organisations partenaires sont DK-BEL (France), Santa Casa da Misericórdia do Porto (Portugal), Center for Social Innovation (CSI) (Chypre), Fundación Intrás (Espagne), Institute of Occupational Science and Rehabilitation-Metropolitan College (Grèce) et l'organisation chef de file du projet PEGKAP-NY (Grèce). L'objectif du projet est d'analyser et de déterminer la valeur du temps de loisirs pour les personnes souffrant de déficiences intellectuelles en tant que composante de leur bien-être et d'améliorer leur capacité à gérer leur temps de loisirs. Ainsi, dans l'une des phases précédentes (IO2), un questionnaire que chaque citoyen atteint de déficience intellectuelle/mentale peut remplir en ligne ou sur papier évalue l'importance, la satisfaction, la performance des activités de loisirs de son choix, et la manière dont cela est lié au bien-être et à la qualité de vie. Ce questionnaire et une série d'activités de loisirs ont été testés lors des réunions des partenaires et avec les enregistrements de l'évaluation post-formation dans le présent rapport le résultat avec une méthodologie mixte qualitative et quantitative. Les résultats de cette évaluation confirment l'importance de ce projet pour le bien-être des citoyens souffrant de déficiences intellectuelles.

Tous les formateurs et partenaires ont réfléchi à leurs connaissances et à leur expérience pendant et à la fin de la phase de formation et ont fourni un retour d'information sur le processus de formation (voir également dans les [annexes](#) les rapports des réunions pédagogiques pertinentes en Grèce, en Espagne et au Portugal). Le présent rapport vérifie que tous les partenaires ont établi des canaux de communication efficaces qui leur permettent d'évaluer l'efficacité des outils pédagogiques créés ainsi que les progrès des stagiaires.

Par le biais d'une enquête et d'ateliers de réflexion, tous les éducateurs ont fait part de leurs observations concernant l'utilisation du MATÉRIEL ÉDUCATIF avec des personnes présentant des déficiences intellectuelles et des problèmes de santé mentale, et ont indiqué à quel point ils appréciaient le flux de formation expérientielle auquel ils avaient participé. En particulier, les données liées à l'évaluation ont permis de recueillir, d'examiner et de comprendre en profondeur les besoins des personnes souffrant de troubles mentaux, de troubles du développement et de déficiences intellectuelles.

Les formateurs et les autres parties ont effectué des évaluations sous la forme de journaux et de questionnaires qui leur ont permis de réfléchir de manière critique à leurs expériences d'utilisation du matériel pédagogique. Pendant la phase de mise en œuvre, les membres du personnel des formations/exercices expérimentés ont servi de mentors aux utilisateurs de services et au personnel de leur organisation.

Les professionnels, les universitaires et les étudiants ont également eu l'occasion de suggérer et de discuter d'autres activités susceptibles : a) d'améliorer les compétences en matière de gestion des loisirs ; b) de présenter un potentiel d'outils de recherche supplémentaires une fois le projet achevé, au cours de cette partie très productive du programme.

Les étapes de la production intellectuelle actuelle ont été les suivantes :

- Création d'équipes de professionnels pour l'évaluation.
- Élaboration d'un modèle d'évaluation
- Collecte et analyse des informations concernant les remarques et les avis des professionnels pendant la période de mise en œuvre à l'aide de journaux.
- Évaluations finales après la formation Enquêtes en ligne
- Conclusion finale

1.1. Création d'équipes de professionnels pour l'évaluation

Représentants de la formation

- **PEGKAP-NY** : 2 représentants
- **INSTITUT DES SCIENCES DU TRAVAIL ET DE LA RÉADAPTATION - Metropolitan College** : 2 représentants
- **DK-BEL COMPANY** : 2 représentants
- **FUNDACION INTRAS** : 2 Représentants
- **CENTRE D'INNOVATION SOCIALE** : 1 Représentant
- **SANTA CASA MISERICORDIA DO PORTO** : 2 représentants

2. Méthodologie : Réflexion sur les activités basées sur l'analyse professionnelle et le modèle de Gibb

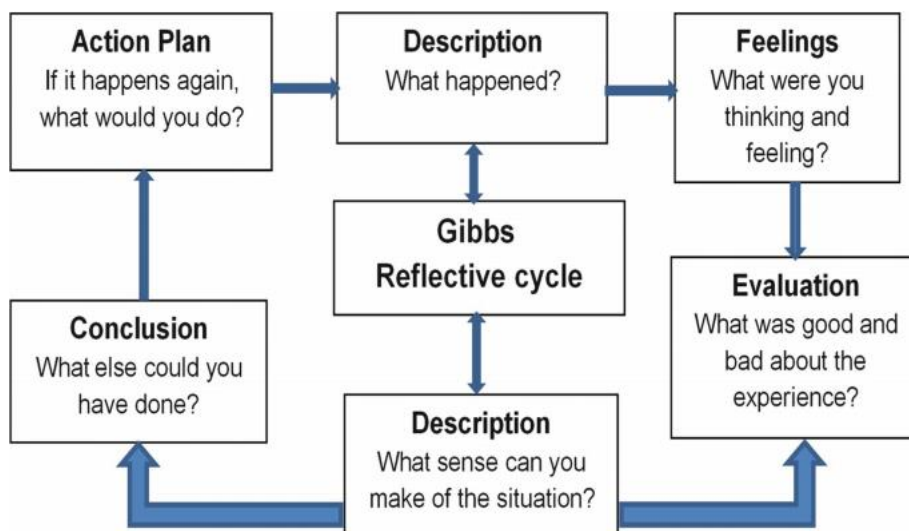
2.1. Création d'un modèle d'évaluation - Données qualitatives

Les données qualitatives reflètent à la fois les stagiaires et les bénéficiaires (section 3.1 activités de réflexion générale) des activités de formation qui ont eu lieu dans différents pays. Pour développer de nouvelles informations et perspectives susceptibles d'améliorer la pratique, la réflexion peut être définie comme la "capacité à comprendre des questions spécifiques dans la pratique en contextualisant, observant et analysant de manière critique afin de générer de nouvelles connaissances et perspectives susceptibles d'améliorer la pratique" (Jayatilleke et Mackie 2013).

Une analyse professionnelle (de l'activité) identifie les exigences requises pour mener à bien une activité et l'impact de cette activité. En général, le processus d'analyse professionnelle isole les tâches nécessaires dans le bon ordre, enregistre les outils utilisés et examine les compétences spécifiques nécessaires à la réalisation de l'activité en toute sécurité. En science du travail, les formateurs peuvent réfléchir au but de l'utilisation d'une activité, aux objectifs

liés à l'utilisation de l'activité et, finalement, à l'utilisation acceptable de l'activité. L'objectif de l'analyse professionnelle est d'aider les formateurs à utiliser des occupations (activités) significatives pour analyser une activité individuelle. En examinant la signification et la valeur personnelles de l'activité en conjonction avec les caractéristiques et les circonstances entourant l'engagement dans cette activité, elle va au-delà de l'activité elle-même (Mackenzie et O'Toole 2011).

Le processus de réflexion critique est plus explicitement organisé à l'aide du cycle de réflexion de Gibbs (Patterson et Chapman 2013). Le modèle de réflexion de Gibb a été utilisé pour enregistrer et analyser le retour d'information des participants. Graham Gibbs a créé le cycle de réflexion de Gibbs en 1988 pour organiser l'apprentissage à partir des expériences. Il fournit un cadre d'analyse des événements et, étant donné qu'il est cyclique, il se prête particulièrement bien à des rencontres répétées, permettant aux participants de faire des plans à partir de situations bonnes ou mauvaises. Il comporte six étapes : description, sentiments, évaluation, analyse, conclusion et plan d'action.



En particulier, les questions de "description" portent sur ce qui s'est passé pendant l'activité et sur les pensées et les sentiments des participants, en réponse à la question "Que pensiez-vous et que ressentiez-vous ? La section "évaluation" souligne les aspects positifs et négatifs de l'activité. Les "analyses" doivent expliquer comment donner un sens à la situation, et la "conclusion" doit indiquer ce qui aurait pu être fait. Un "plan d'action" sur ce qui pourrait être fait si l'événement se reproduisait complète le processus de réflexion (Jayatilleke et Mackie 2013).

3. Évaluations intermédiaires (après 3, 6, 9 et 12 mois de formation)

3.1. Réflexion générale sur les activités

Le tableau suivant comprend les réflexions des stagiaires et des bénéficiaires des activités de formation qui ont eu lieu en Grèce, en Espagne et au Portugal. Le modèle de Gibb est une procédure scientifique qui a permis d'analyser les événements de chaque activité et d'élaborer des plans à partir de toutes les conditions.

Le modèle de Gibb	1st Formation Grèce	2nd Formation Espagne	3rd Formation Grèce	4th Formation Portugal
Description	Toutes les activités se sont déroulées à l'intérieur, à l'exception de l'équitation. L'objectif des activités était le loisir, la satisfaction et l'amélioration de la qualité de vie.	Deux des activités se sont déroulées à l'intérieur. L'objectif de ces activités était le loisir, la satisfaction et l'amélioration de la qualité de vie.	Toutes les activités se sont déroulées à l'intérieur. L'objectif des activités était le loisir, la satisfaction et l'amélioration de la qualité de vie.	Trois activités se sont déroulées en extérieur et deux en intérieur. L'objectif de ces activités était le loisir, la satisfaction et l'amélioration de la qualité de vie.
Émotions	La plupart des émotions étaient positives, comme la joie, à l'exception de l'activité d'équitation	Il s'agissait principalement d'émotions positives, telles que la joie et l'excitation.	Il s'agissait principalement d'émotions positives, telles que la joie et l'excitation.	La plupart du temps, les émotions étaient positives, comme la joie et l'excitation. Une utilisatrice s'est sentie triste parce qu'elle n'avait pas accès au musée avec son fauteuil roulant.
L'évaluation	L'aspect positif de cette expérience est que les utilisateurs ont	L'aspect positif de l'expérience est que les utilisateurs ont été bien préparés.	L'aspect positif de cette expérience est que les utilisateurs ont été bien	L'aspect positif de cette expérience est que chaque activité a été bien préparée pour les utilisateurs.

	été bien préparés.		préparés. De plus, les bénéficiaires eux-mêmes étaient mieux préparés et organisés car ils se souvenaient des étapes de la dernière fois.	
Analyse	L'ensemble de la procédure s'est bien déroulée car les thérapeutes ont bien guidé les utilisateurs.	L'ensemble de la procédure s'est bien déroulée parce qu'il y a eu un bon encadrement.	L'ensemble de la procédure s'est bien déroulée parce que les thérapeutes ont bien guidé les utilisateurs et que les images étaient utiles.	L'ensemble de la procédure s'est bien déroulée car les thérapeutes ont bien guidé les utilisateurs.
Conclusion	Les activités ont été menées à bien, apportant satisfaction et joie aux utilisateurs.	Les activités ont été menées à bien, ce qui a apporté satisfaction et joie.	Les activités ont été menées à bien, apportant satisfaction et joie aux utilisateurs.	Les activités ont été menées à bien, apportant satisfaction et joie aux utilisateurs qui ont déclaré qu'ils aimeraient les refaire.

1.1. Première évaluation intermédiaire (Grèce)

Dans les tableaux suivants, vous trouverez une analyse complète des activités pratiquées en Grèce, à savoir l'équitation, les visites de bibliothèques, les sorties au supermarché, les arts créatifs, la danse, la cuisine et le vernissage des ongles. Chaque activité a fait l'objet d'un examen minutieux, portant sur les étapes à suivre, les facteurs environnementaux, l'importance et les compétences nécessaires. Les tableaux abordent également la gradation et l'adaptation de chaque activité, garantissant ainsi leur adéquation et leur efficacité.

ACTIVITÉ	L'ANALYSE DES SÉQUENCES	ENVIRONNEMENT	SENS DE L'ACTIVITÉ
----------	-------------------------	---------------	--------------------

L'équitation	1. Préparation - instructions 2. Préparation de l'environnement : équipement 3. Chevaux jusqu'à la rampe d'accessibilité. 4. Première approche de l'utilisateur avec le cheval 5. Équitation 6. Fin de l'équitation	Espace : Piste équestre - Espace adéquat pour la session Matériel / Equipement : ceinture de stabilisation, rênes, peigne à crinière, rampe. Coût : Environ 15-20 euros en moyenne Dangers possibles : Manque d'équilibre lors de la conduite et chute. Le temps : Préparation : 10 minutes Randonnée à cheval : 15-20 minutes Fin : 3-5 minutes Total : 30-35 minutes	Le sens, la valeur et le but de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'effectuer l'activité présente, de ressentir de la satisfaction, du plaisir, du soutien, de la détente, de l'indépendance, de l'autonomie et de la liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration. L'objectif de cette activité était de permettre aux utilisateurs d'essayer une activité de plein air (peu disponible dans leur vie quotidienne) et de se sentir à l'aise avec la procédure, le cheval mais aussi le formateur.
Bibliothèque	1. Préparation des instructions d'utilisation/de guidage 2. Entrée de la bibliothèque 3. Discussion sur la bibliothèque 4. Discussion et sélection des livres à emprunter 5. Lire un livre. 6. Demander une carte de	Lieu : Bibliothèque locale de la municipalité de Dionysos Matériel / Outils : Livres, carte de bibliothèque Coût : 0 euros	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir en utilisant les installations et les ressources offertes dans leur communauté. En outre, ils devaient apprendre à se déplacer de manière autonome dans leur communauté et se

	bibliothèque pour pouvoir emprunter des livres 7. Sortez de la bibliothèque. 8. Retour à PEGKAP-NY en minibus.	Dangers potentiels : Prudence dans les escaliers / chute et prudence dans l'utilisation des livres. Le temps : Préparation : 15-20 minutes Marche : 5 minutes Discussion : 30-40 minutes Inscription pour la carte de bibliothèque : 2 minutes Retour : 5 minutes Total : 1 heure et 10-15 minutes environ	familiariser avec les procédures spécifiques d'utilisation des installations locales (bibliothèque).
Aller au supermarché	1. Préparation des utilisateurs/de la gestion de l'argent 2. Aller au supermarché 3. Entrée du supermarché 4. Deux produits selon la liste de courses discutée lors de la préparation. 5. Rémunération 6. Sacs d'emballage 7. Sortie d'un supermarché. 8. Retour	Lieu : Supermarché Matériaux / Outils : sucre, tahini, sachets Coût : 5 euros Dangers potentiels : Chutes d'escaliers Prudence dans les escaliers et sur la route, comportement inapproprié en public Le temps : Préparation : 5-10 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient de permettre aux utilisateurs de se familiariser avec les achats afin de couvrir leurs besoins quotidiens et de rechercher le matériel nécessaire à d'autres activités de loisirs telles que la cuisine, la préparation de repas pour des amis, etc.

		Marche : 2-3 minutes Discussion / Sélection des points : 5-10 minutes Païement et mise en place des matériaux dans un sac : 3-5 minutes Retour : 2-3 minutes Total : 20-25 minutes environ	
Arts créatifs	1. Préparation et instructions 2. Sélection d'images de magazines/journaux ayant une signification pour eux-mêmes 3. Recadrage des images 4. Coller des images sur du carton 5. Achèvement du collage	Lieu : Salle de classe à PEGKAP-NY Matériel/outils : carton, ciseaux de bricolage, colle, magazines, journaux Coût : 5-10 euros Risques éventuels : Utilisation de ciseaux de bricolage et possibilité de déchirer les images. Le temps : Préparation : 3-5 minutes Exécuter : 15-20 minutes Nettoyage : 3-5 minutes Durée totale : 30 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient de permettre aux utilisateurs d'utiliser leur temps libre à la maison d'une manière créative, tout en leur apportant satisfaction et divertissement.

Danser	1. Préparation et instructions. 2. Le formateur dirige le groupe dans une discussion sur la sélection musicale. Utilisation de l'Internet/de l'ordinateur/de la plateforme musicale. 3. Les utilisateurs ont d'abord suivi un cours de Zumba en ligne, puis des styles de musique typiquement grecs ont été sélectionnés par les participants. 4. Les participants étaient très enthousiastes à l'idée de recevoir des visiteurs d'autres pays et nous ont invités à choisir chacun une musique typique de notre pays. 5. La session s'est terminée parce que tout le monde était fatigué.	Lieu : Salle de classe à PEGKAP-NY Matériel / Outils : Ordinateur/accès à Internet Risques possibles : Chute, attention à ne pas empiéter sur l'espace personnel Le temps : Préparation : 3-5 minutes Exécuter : 20-30 minutes Repos : 3-5 minutes Total : 30-40 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient de permettre aux utilisateurs d'apprendre des méthodes efficaces pour apprendre à danser chez eux en utilisant la technologie et sans nécessairement prendre part à une leçon de danse.
La cuisine	1. Instructions et collecte des matériaux et des outils 2. Préparer correctement les ingrédients 3. Verser dans la marmite l'eau, l'huile d'olive et les cornemuses et faire bouillir pendant environ 30 minutes. 4. Enfin, retirer la marmite du feu	Pièce : Cuisine Matériaux / Outils : riz, viande hachée, huile d'olive, casserole, louche, bol, etc. Services : Gaz et eau Coût : 20-30 euros	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient de permettre aux utilisateurs de se divertir en accomplissant une activité de la vie quotidienne. Dans cette activité, les bénéficiaires apprennent à accomplir une activité nécessaire à la vie quotidienne, mais d'une manière

		Dangers potentiels : Utilisation d'eau bouillante, de gaz Le temps : Préparation : 30 minutes Exécution : 35 minutes Total : 1 heure et 5 minutes environ	qui les divertit (par exemple, choisir la recette, dresser la table, etc.).
Vernissage des ongles	1. Préparation et instructions 2. Choix des couleurs 3. Vernis à ongles/peinture 4. Finition du vernissage/de la peinture	Lieu : PEGKAP-NY Matériaux / Outils : mano, four, acétone, coton Services : Électricité Coût : coût possible de 20 à 30 euros Dangers possibles : Risque de blessure par le four en raison de l'électricité Préparation : 3-5 minutes Exécuter : 15-20 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient de divertir les utilisateurs en prenant soin d'eux-mêmes. Cette activité visait à les divertir en leur donnant la possibilité de prendre soin de leur apparence en fonction de leurs goûts personnels.

		Durée totale : 30 minutes	
--	--	---------------------------	--

Le tableau ci-dessous présente la gradation et l'adaptation de chaque activité précédemment analysée et évaluée :

L'équitation	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, contact visuel, mobilité fine et grossière.	Augmentation progressive des exigences de l'activité : changement de position ou de direction	Modifier l'environnement : utiliser une rampe, choisir un autre cheval
	Compétences sensorielles : vision, audition,	Réduction progressive des exigences	

	toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps et des personnes. Compétences sociales : communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale.	en matière d'activité : moins de temps d'équitation et équitation avec un thérapeute.	
--	--	--	--

	Compétences émotionnelles : reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Bibliothèque	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : Emprunter un livre en ligne. Réduction progressive des exigences en matière d'activité : trouver un livre spécifique avant de se rendre à la	Modifier l'environnement : plus d'espace, pas d'escaliers (entrée plus facile)

	d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps et des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles :	bibliothèque.	
--	--	----------------------	--

	Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Aller au supermarché	Compétences physiques : Marche, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, ouïe, toucher, odorat Compétences cognitives : Capacité d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : Plus d'argent Réduction progressive des exigences en matière d'activité : Pas de gestion de l'argent	Modifier l'environnement : utiliser les ascenseurs plutôt que les escaliers

	résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, espace, temps, personne, planification, raisonnement, calcul et gestion de l'argent. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale et expression de soi en fonction de la situation.		
--	---	--	--

	Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes, actions appropriées pour répondre aux défis environnementaux : Argent		
Arts créatifs	Compétences physiques : Position assise, articulations et muscles des membres supérieurs, contact visuel, mobilité fine. Compétences sensorielles : vision, ouïe,	Augmentation progressive des exigences de l'activité : Plus de matériel ou création de collages sur l'ordinateur Réduction progressive des	Modifier l'environnement : un grand espace bien conçu

	toucher, odorat Compétences cognitives : Capacité d'attention, de concentration, d'apprentissage, de résolution de problèmes, d'enchaînement et de placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, d'identification de l'espace, du temps et des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active,	activités requises : pas de découpe, utilisation de cartons plus petits ou de feuilles A4	
--	---	--	--

	interaction sociale et expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels, régulation et contrôle des émotions internes.		
Danser	Compétences physiques : position debout, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : plus d'étapes Réduction progressive des exigences en matière d'activité : réduction du temps	Modifier l'environnement et apprendre d'autres danses dans des espaces plus vastes

	Compétences cognitives : Capacité d'attention, de concentration, d'apprentissage, de résolution de problèmes, d'enchaînement et de placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, d'identification de l'espace, du temps et des autres personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale,		
--	--	--	--

	expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées personnelles, des émotions, de la régulation interne des émotions et du contrôle.		
La cuisine	Compétences physiques : position debout, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, goût, odorat Compétences cognitives : Capacité d'attention,	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : faire un sandwich (nourriture plus facile) Diminution progressive des exigences en matière d'activité : cuisiner des aliments plus	Modifier l'environnement : plus d'appareils et de matériaux électriques

	de concentration, d'apprentissage, de résolution de problèmes, d'enchaînement et de placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, d'identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelle	difficiles à préparer	
--	---	-----------------------	--

	s : Reconnaissance et expression des pensées personnelles, des émotions, de la régulation interne des émotions et du contrôle.		
Vernissage des ongles	Compétences physiques : position assise, articulations et muscles des membres supérieurs, mobilité fine. Compétences sensorielles : Vision, odorat, toucher Compétences cognitives : Capacité d'attention, de concentration, d'apprentissage, de résolution de problèmes, séquence et	Augmentation progressive des besoins d'activité : Plus de matériel et se rendre dans un centre de beauté paysager. Réduction progressive des besoins d'activité : choix de la couleur et renoncement à l'utilisation du four	Modifier l'environnement : un espace plus grand correctement aménagé et apprendre à se peindre les ongles correctement.

	placement d'information s dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale, expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées,		
--	---	--	--

	des sentiments et des besoins personnels, régulation et contrôle des émotions internes.		
--	---	--	--

Limites

Ce tableau comprend les limites de chaque activité réalisée dans le cadre de la formation 1st en Grèce.

L'équitation	Bibliothèque	Aller au supermarché	Arts créatifs	Danser	La cuisine	Vernissage des ongles
Sélection aléatoire des utilisateurs/non choisie par les participants eux-mêmes Pas assez de personnel pour assurer la sécurité/ un guérisseur seulement à côté du cheval. Certains participants ne se sentaient	Sélection aléatoire des bénéficiaires Mauvaises icônes pour expliquer la performance professionnelle/erreurs dans la documentation/ tous les utilisateurs n'ont pas trouvé les images utiles à la compréhension.	Sélection aléatoire des bénéficiaires Disposer de la somme d'argent nécessaire pour les achats requis	Sélection aléatoire des utilisateurs Matériaux spécifiques	Sélection aléatoire des utilisateurs	Sélection aléatoire des bénéficiaires	

pas à l'aise pour participer .	Plus de temps qu'il n'en faut pour accomplir la tâche					
Sélection de chevaux inadaptés .						
Pas de rampe (escalier uniquement)						

1.2. Deuxième évaluation intermédiaire (Espagne)

Le tableau présenté contient une analyse de diverses activités menées en Espagne, à savoir la musicothérapie, le football, la plantation, la danse flamenco et la marche avec les chiens d'un refuge pour animaux. Chaque activité a fait l'objet d'un examen approfondi en ce qui concerne les étapes à suivre, l'environnement dans lequel elle se déroule, son importance et les compétences requises.

ACTIVITÉ	L'ANALYSE DES SÉQUENCES	ENVIRONNEMENT	SENS DE L'ACTIVITÉ
Musicothérapie	1. Présentation de chaque participant 2. Choisissez un instrument de musique. 3. Réaliser une activité musicale avec l'ensemble des participants 4. Créez une chanson ensemble. 5. Jouer la chanson.	FONDATION INTRAS Matériel / Equipement : instruments de musique Dangers potentiels : casser un instrument de musique. Le temps : Préparation : 10 minutes Interprétation de la chanson : 10-15 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'effectuer l'activité présente, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.

	6. Fin de l'activité	Création de la chanson : 10 minutes Durée totale : 30 minutes	
Football	1. Présentation de chaque participant - guidée par un coach 2. Exercices avant le football 3. Le groupe a été divisé en trois équipes : l'équipe qui choisit. 4. Faire jouer chaque équipe alternativement avec l'autre	Centre sportif à Valladolid Matériel / Equipement : ballons de football Dangers potentiels : blessures physiques pendant l'activité Le temps : Exercice : 20-25 minutes Football : 30-35 minutes Total : 1 heure environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Plantation	1. Choisissez un contenant. 2. Mettre le sol. 3. Choisir la plante. 4. Planter à la bonne profondeur. 5. Replantez-les et mettez de l'eau	Résidence INTRAS à Avila Matériel : terre, pelle, gants, eau Services : Eau Coût : 50 euros environ Dangers potentiels : blessures physiques causées par le matériel de plantation Le temps : Total : 30 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.

Danse flamenco	1. Préparation et instructions. 2. Les pas de danse du flamenco 3. Fin de l'activité	Résidence d'Ávila Matériel : musique Dangers possibles : Chute Durée totale : 30-40 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Promenade avec des chiens d'un refuge pour animaux	1. Aller au refuge pour animaux 2. Promener les chiens du refuge 3. Tous ont parlé et marché ensemble 4. Confié à un refuge pour animaux 5. Fin de l'activité	Résidence d'Ávila Coût : gratuit - bénévolat Dangers potentiels : comportement inapproprié de l'utilisateur envers le chien morsure de chien Le temps : Aller au refuge pour animaux : 10-15 minutes Promenade avec les chiens : 10-15 minutes Fin de l'activité : 3-5 minutes Durée totale : 23-35 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.

Le tableau ci-dessous présente la gradation et l'adaptation de chaque activité précédemment analysée et évaluée :

ACTIVITÉ	ANALYSE DES PERFORMANCES	GRADATION	ADAPTATION
Musicothérapie	Compétences physiques : articulations et muscles des membres supérieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, ouïe, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale,	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : différents instruments de musique, changement du rythme de la chanson. Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins de temps de travail	Modifier l'environnement : Choisir un autre endroit plus adapté à l'activité musicale

	comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Football	Compétences physiques : articulations et muscles des membres supérieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, ouïe, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des	Augmentation progressive des exigences de l'activité : plus/moins de temps et plus de participants Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins de temps de travail	Modifier l'environnement : terrain de football extérieur

	problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Plantation	Compétences physiques : articulations et muscles des membres supérieurs, œil-main, contact	Augmentation progressive des exigences de l'activité : utiliser plus de matériaux. Réduction progressive des besoins d'activité :	Modifier l'environnement : planter dans un grand jardin

	visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.	plante en collaboration avec un thérapeute	
--	--	---	--

Danse flamenco	Compétences physiques : articulations et muscles, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, ouïe, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : plus d'étapes et de temps Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins d'étapes et de temps	Modifier l'environnement : pièce plus grande et sol antidérapant
Promenade avec des chiens d'un refuge pour animaux	Compétences physiques : articulations et muscles, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : marcher plus longtemps, s'occuper des chiens (par exemple, les nourrir, etc.). Réduction progressive des exigences en matière d'activité :	Modifier l'environnement : modification de L'intérieur du refuge pour animaux et la route que les utilisateurs empruntent pour se promener avec les chiens

	ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.	marcher moins longtemps	
--	--	--------------------------------	--

1.3. Troisième évaluation intermédiaire (Grèce)

Les tableaux fournis englobent l'analyse professionnelle de diverses activités entreprises au cours de la troisième session de formation en Grèce. Ces activités comprennent l'équitation, les visites à la bibliothèque, les courses au supermarché, les arts créatifs, la danse, la cuisine et le vernissage des ongles. Chaque activité a fait l'objet d'un examen approfondi en ce qui concerne les étapes à suivre, l'environnement dans lequel elle se déroule, sa signification et les compétences nécessaires à sa réalisation. En outre, la gradation et l'adaptation de chaque activité ont également été soigneusement évaluées.

ACTIVITÉ	L'ANALYSE DES SÉQUENCES	ENVIRONNEMENT	SENS DE L'ACTIVITÉ
Bibliothèque	- Préparation des instructions d'utilisation/de guidage - Discussion sur la question de savoir si les bénéficiaires se souviennent des étapes sans utiliser d'images depuis le début - avec les conseils d'un thérapeute. - Simulation d'activité dans PEGKAP-NY	Lieu : PEGKAP-NY Matériel / Outils : Livres, carte de bibliothèque Coût : 0 euros Dangers potentiels : Attention à l'utilisation de livres Le temps : Préparation : 15-20 minutes Marche : 5 minutes	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.

	4. Retour en classe	Discussion : 30-40 minutes Inscription pour la carte de bibliothèque : 2 minutes Retour : 5 minutes Total : 1 heure et 10-15 minutes environ	
Aller au supermarché	1. Préparation des utilisateurs/de la gestion de l'argent 2. Aller au supermarché 3. Entrée du supermarché 4. Deux produits selon la liste de courses discutée lors de la préparation. 5. Payer 6. Sacs d'emballage 7. Sortie d'un supermarché. 8. Retour	Lieu : Supermarché Matériel / Outils : café, biscuits, sacs Coût : 5 euros Risques potentiels : Chutes d'escaliers, comportement inapproprié en public Le temps : Préparation : 5-10 minutes Marche : 2-3 minutes Discussion / Sélection des points : 5-10 minutes Paiement et mise en place des matériaux dans un sac : 3-5 minutes Retour : 2-3 minutes Total : 20-25 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'effectuer l'activité présente, de ressentir de la satisfaction, du plaisir, du soutien, de la détente, de l'indépendance, de l'autonomie, de la liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Arts créatifs	1. Préparation et instructions 2. Sélection d'images en rapport avec le thème choisi 3. Recadrage des images	Lieu : Salle de classe à PEGKAP-NY Matériel/outils : carton, ciseaux de bricolage, colle, magazines, journaux	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'effectuer l'activité présente, de ressentir de la satisfaction, du

	4. Coller des images sur du carton 5. Achèvement du collage	Coût : 5-10 euros Dangers possibles : Utilisation de ciseaux de bricolage et possibilité de déchirer les images. Le temps : Préparation : 3-5 minutes Exécuter : 15-20 minutes Nettoyage : 3-5 minutes Durée totale : 30 minutes	plaisir, du soutien, de la détente, de l'indépendance, de l'autonomie, de la liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Danser	1. Préparation et instructions. 2. Le formateur dirige le groupe dans une discussion sur la sélection musicale. Utilisation de l'internet/de l'ordinateur/de la plate-forme musicale. 3. Styles de musique sélectionnés par les participants. 4. Fin de l'activité	Lieu : Salle de classe à PEGKAP-NY Matériel / Outils : Ordinateur/accès à Internet Risques possibles : Chute Le temps : Préparation : 3-5 minutes Exécuter : 20-30 minutes Repos : 3-5 minutes Total : 30-40 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'effectuer l'activité présente, de ressentir de la satisfaction, du plaisir, du soutien, de la détente, de l'indépendance, de l'autonomie, de la liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Bibliothèque	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, contact visuel, mobilité fine et motrice.	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : Emprunter un livre en ligne.	Modifier l'environnement : plus d'espace, pas d'escaliers (entrée plus facile)

	Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.	Réduction progressive des exigences en matière d'activité : trouver un livre spécifique avant de se rendre à la bibliothèque.	
Aller au supermarché	Compétences physiques : Marche, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Capacité d'attention, concentration, mémoire,	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : Plus d'argent Réduction progressive des exigences en matière d'activité : Pas de gestion de l'argent	Modifier l'environnement : utiliser les ascenseurs plutôt que les escaliers

	apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, espace, temps, personne, planification, raisonnement, calcul et gestion de l'argent. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale, expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes, actions appropriées pour répondre aux défis environnementaux : Argent		
Arts créatifs	Compétences physiques : Position assise, articulations et muscles des membres supérieurs, contact visuel, mobilité fine. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Capacité d'attention, de concentration, d'apprentissage, de	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : Plus de matériel ou création de collages sur ordinateur Réduction progressive des activités requises : pas de découpage, utilisation de	Modifier l'environnement : un grand espace bien conçu

	résolution de problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale, expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, des sentiments et des besoins personnels, régulation et contrôle des émotions internes.	cartons plus petits ou de feuilles A4.	
Danser	Compétences physiques : position debout, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher Compétences cognitives : Capacité d'attention, de concentration, d'apprentissage, de résolution de problèmes, d'enchaînement et de placement d'informations dans un ordre logique pour déterminer ce qui va suivre, d'identification de	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : plus d'étapes Réduction progressive des exigences en matière d'activité : réduction du temps	Modifier l'environnement et apprendre d'autres danses dans des espaces plus vastes

	l'espace, du temps, des autres personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, compétences interpersonnelles, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale, expression de soi en fonction de la situation. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées personnelles, des émotions, de la régulation interne des émotions et du contrôle.		
--	---	--	--

1.4. Quatrième évaluation intermédiaire (Portugal)

Les tableaux fournis comprennent l'analyse professionnelle de diverses activités menées au Portugal, à savoir la bicyclette, les visites de musées, l'activité du pendentif, les visites de parcs et la construction d'un thaumatrope. Chaque activité a fait l'objet d'une analyse complète, prenant en compte les étapes impliquées, l'environnement, son importance et les compétences requises. En outre, la gradation et l'adaptation de chaque activité ont également été examinées en profondeur.

ACTIVITÉ	L'ANALYSE DES SÉQUENCES	ENVIRONNEMENT	SENS DE L'ACTIVITÉ
Activité cycliste	- Choisir un lieu sûr - Préparation de l'environnement : équipement (par exemple, casque) - Rouler sur un long chemin - Fin de l'équitation	Espace : propre, équipé Matériel / Equipement : casques Coût : des vélos	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir,

		Dangers possibles : Manque d'équilibre, chute. Le temps : Préparation : 3 minutes Rouler : 15-20 minutes Fin : 2 minutes Total : 20-25 minutes environ	soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Aller au musée	1. Entrée dans le musée 2. Acheter des billets 3. L'information 4. Entrée de la zone des tableaux - premier étage 5. Entrée de la zone des peintures - deuxième étage 6. Fin de l'activité	Espace : propre, équipé Coût : gratuit Dangers possibles : Manque d'équilibre dans les escaliers/ chute Le temps : Aller au musée : 10 minutes. Préparation : 2 minutes Musée : 20 minutes Fin : 2 minutes Retour à l'organisation : 10 minutes Total : 40-45 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Activité pendentifs en feutre	1. Découpage - 3 pièces 2. Relier les pièces entre elles avec du fil. 3. Passez le fil à travers les trous. 4. Fin de l'activité	Espace : propre, équipé Matériel / Equipement : fils, feutre, ciseaux de bricolage. Coût possible : 5 euros Dangers éventuels : risque de coupure	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté

		avec des ciseaux de bricolage. Le temps : Préparation : 1 minute Pendentif en feutre : 5 minutes. Fin : 2 minutes Total : 10 minutes environ	de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Aller au parc	1. Entrée du parc 2. Information des utilisateurs 3. Marcher jusqu'au parc 4. Retournez à l'entrée. 5. Fin de l'activité	Espace : propre, équipé Coût : gratuit Dangers possibles : Absence de chute pendant la marche. Le temps : Préparation : 2 minutes Marche : 20-30 minutes Fin de la conduite : 2 minutes Total : 25-35 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.
Construire un thaumatrope	1. Commencer la conception 2. Passer les ficelles dans les trous 3. Essayez le thaumatrope	Espace : propre, équipé Matériel / Equipement : fils, papiers, marqueurs, crayons Coût possible : 5 euros Le temps : Préparation : 2 minutes Marche : 5 minutes Fin : 2 minutes Total : 10 minutes environ	Le sens, la valeur et l'objectif de l'activité étaient pour les utilisateurs de se divertir, d'utiliser leur temps libre et d'exercer leur occupation actuelle, afin de ressentir satisfaction, plaisir, soutien, détente, indépendance, autonomie, liberté de choix dans le contexte de la qualité de leur vie et de son amélioration.

Bicyclette	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : changement de direction Réduction progressive des exigences en matière d'activité : temps d'équitation et équitation avec l'aide d'un thérapeute.	Modifier l'environnement
-------------------	---	--	---------------------------------

	pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Aller au musée	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié,	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : les utilisateurs doivent acheter les billets. Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins de temps passé au musée.	Modifier l'environnement et changer les images

	contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Activité pendentifs en feutre	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, œil- main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes.	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : plus de pièces Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins de pièces	Changement ou adaptation des images

	Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Aller au parc	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, audition, toucher, odorat Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : changement de direction Réduction progressive des exigences en matière d'activité : moins de temps de marche	Changement ou adaptation des images

	placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
Construction d'un thaumatrope	Compétences physiques : positions, articulations et muscles des membres supérieurs et inférieurs, œil-main, contact visuel, mobilité fine et motrice. Compétences sensorielles : vision, ouïe, toucher, odorat	Augmentation progressive des exigences en matière d'activité : thaumatrope plus grand, fils plus petits, peinture de motifs plus difficiles. Réduction progressive des besoins d'activité : pas d'enfilage de fils	Changement ou adaptation des images

	Compétences cognitives : Gamme d'attention, concentration, mémoire, apprentissage, capacité à résoudre des problèmes, séquence et placement d'informations dans un ordre logique afin de déterminer ce qui va suivre, identification de l'espace, du temps, des personnes. Compétences sociales : Communication verbale et non verbale, comportement social approprié, contact visuel, écoute active, interaction sociale. Compétences émotionnelles : Reconnaissance et expression des pensées, sentiments et besoins personnels (satisfaction, plaisir, confiance en soi), régulation et contrôle des émotions internes.		
--	---	--	--

4. Données quantitatives

Dans le cadre de la recherche menée par tous les partenaires du projet, des données quantitatives ont été collectées au moyen d'un questionnaire en ligne qui comprenait à la fois des informations qualitatives et quantitatives. Les données obtenues à partir des réponses des personnes interrogées ont été soigneusement traitées et analysées afin d'obtenir des informations et de mieux comprendre le sujet de la recherche.

Les participants

14 participants des organisations partenaires ont rempli le questionnaire.

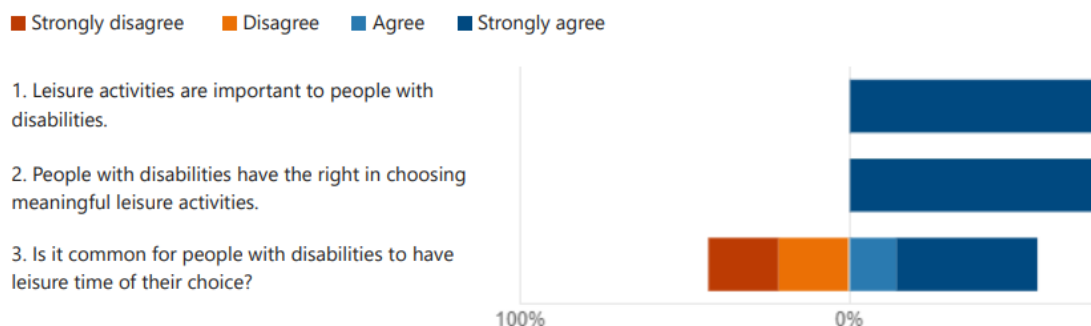
- 2 chefs de projet
- 6 Formateurs
- 3 Agent d'assistance communautaire

4.1. Résultats de l'enquête en ligne mai-juin 2022

La première partie de l'enquête porte sur les questions 1 à 3 présentées dans le tableau 1. L'analyse révèle un résultat significatif : alors que l'importance et le droit au temps libre des personnes handicapées sont largement reconnus, leur accès aux activités de loisirs préférées reste limité, puisque seulement 50 % d'entre elles déclarent y avoir accès. Cette observation souligne la valeur et l'impact du projet Leisure Skills pour les personnes handicapées mentales, comme l'ont confirmé tous les partenaires du projet. Le projet ne profite pas seulement aux personnes souffrant de déficiences intellectuelles, mais étend également ses effets positifs à leurs familles et aux professionnels impliqués dans leur prise en charge.

TABEAU 1 : Importance et accès aux activités de loisirs pour les personnes handicapées

PART 1: Importance of leisure skills for people with disabilities





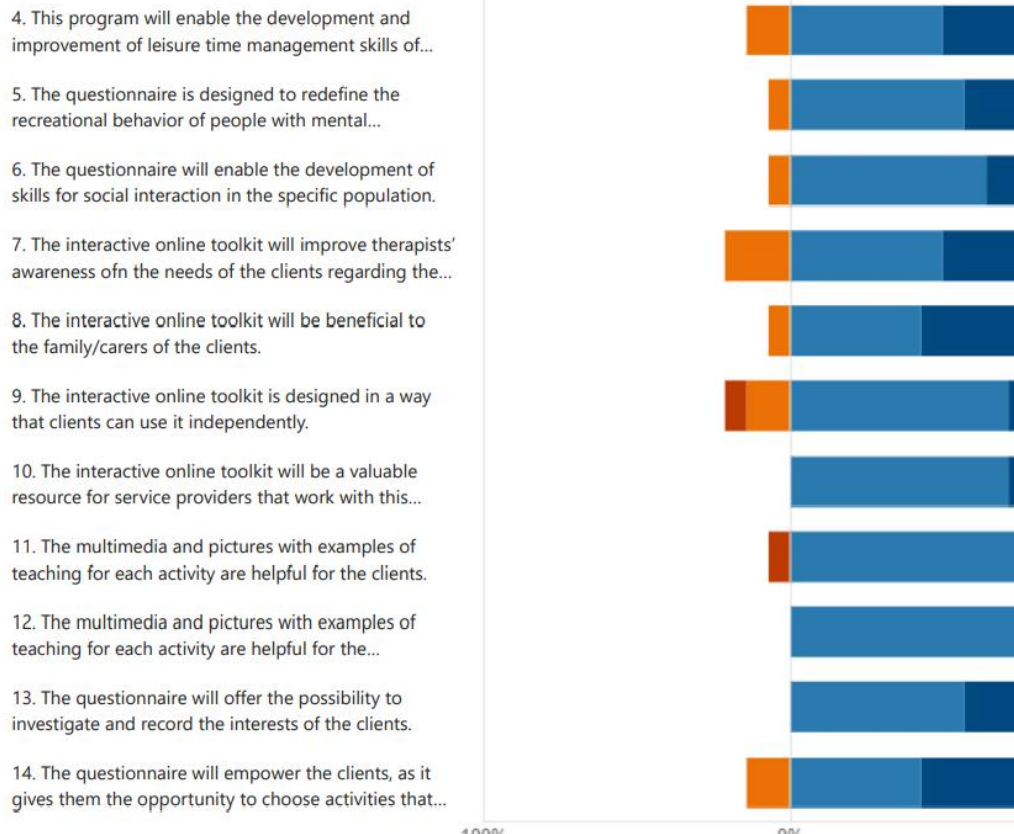
Le tableau 2 et la deuxième partie du questionnaire ont mis en lumière plusieurs points importants. La majorité des formateurs sont convaincus que le matériel pédagogique et le programme sur les compétences en matière de loisirs auront un impact profond sur la sensibilisation au temps libre au sein de la population cible. En outre, ils pensent que le questionnaire sur les compétences en matière de loisirs mettra en évidence la nécessité d'un comportement de loisirs chez les personnes souffrant de troubles mentaux ou intellectuels. En outre, la mise en œuvre du programme devrait renforcer les compétences sociales et promouvoir la participation sociale au sein des communautés locales. La version électronique du questionnaire est considérée comme un outil essentiel qui facilitera la mise en œuvre du programme d'une manière conviviale et moderne, adaptée aux besoins individuels.

Toutefois, il convient de noter qu'un certain nombre de participants ont exprimé leur incertitude quant à la capacité du programme à permettre aux personnes handicapées de choisir leurs activités de loisirs préférées et d'utiliser le matériel pédagogique de manière indépendante. Cette observation met en évidence un défi important qui souligne le besoin pressant d'éducation et de changement de politique au niveau national et organisationnel de la prestation de services. Il est essentiel de relever ces défis pour garantir que les personnes handicapées disposent du soutien et des possibilités nécessaires pour exercer leurs choix de loisirs de manière autonome.

TABLEAU 2 : Utilisation et impact du matériel pédagogique sur les compétences en matière de loisirs

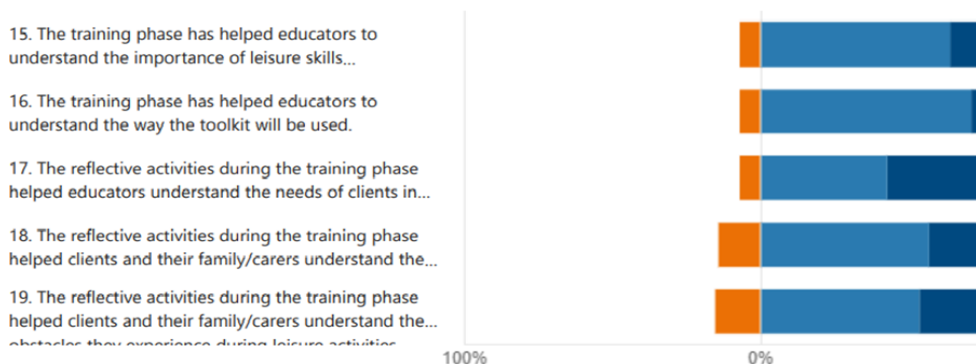
PART 2: Assessment toolkit & leisure skills

Strongly disagree Disagree Agree Strongly agree



PART 3: Training phase

Strongly disagree Disagree Agree Strongly agree



Afin de mieux comprendre les participants, le tableau 3 fournit une vue d'ensemble résumée de leurs états confidentiels. Les participants partagent ouvertement leurs expériences et les

défis rencontrés lors de la mise en œuvre du questionnaire et des activités, en s'alignant sur les préférences des personnes handicapées. Ce tableau offre un aperçu précieux des perspectives et des réflexions des participants tout au long du processus.

TABLEAU 3 Impressions des professionnels sur l'utilisation du matériel pédagogique.

1	Les activités auxquelles j'ai assisté ont été très satisfaisantes, tant pour les usagers que pour les visiteurs. Les usagers ont été prévenus à tout moment qu'ils allaient recevoir une visite. Leurs horaires ou programmes d'activités n'ont pas été modifiés. Simplement, ce jour-là, de nouveaux participants se sont joints à l'activité.
2	Le matériel est une bonne base, mais il faut être conscient qu'il propose une méthodologie qui devra être adaptée aux utilisateurs finaux. Mettez toujours l'accent sur les intérêts des personnes afin de promouvoir l'initiative personnelle.
3	Les utilisateurs étaient clairs sur les activités qu'ils voulaient faire. Se mettre d'accord sur tout a été le plus compliqué. Il a été compliqué de rencontrer les mêmes personnes à tous les moments de la décision.
4	L'obstacle était que les utilisateurs aimeraient essayer toutes les activités et ne pas discriminer celles qui les intéressent vraiment.
5	Le fait qu'ils voulaient me faire plaisir en donnant des réponses alors qu'ils ne connaissaient pas certaines activités ou qu'ils s'attendaient à commencer dans nos organisations. Les malentendus avec les bénéficiaires malentendants sur la façon dont ils vont transférer l'utilisation du questionnaire ou attendre de leurs familles qu'elles commencent à utiliser le questionnaire, certains d'entre eux ne s'y étant pas habitués. Commencer à discuter avec leurs parents/sœurs/frères de ce qu'ils préfèrent. Nouvelles choses/activités pour l'avenir.
7	Il n'y a pas eu beaucoup de défis à relever. L'activité a été conçue en fonction des utilisateurs, de leur capacité, de leur concentration et d'autres considérations. Le succès est venu de la volonté des utilisateurs d'essayer l'activité, de leur enthousiasme, et aussi de leurs frustrations qui se sont transformées en conquêtes.
9	Les personnes handicapées peuvent découvrir de nouvelles activités qu'elles ne pensaient pas pouvoir pratiquer par elles-mêmes.

10	La formation doit être suivie plusieurs fois pour pouvoir être réellement évaluée.
11	Il est bon de voir des personnes handicapées faire des choix

Le tableau 4 présente un résumé des difficultés rencontrées et des résultats positifs obtenus au cours de la mise en œuvre du programme dans les organisations partenaires. Les résultats indiquent des résultats positifs dans chaque organisation. Toutefois, l'un des principaux défis identifiés est la nécessité de veiller à ce que le programme soit centré sur la personne, en répondant aux besoins individuels et aux niveaux fonctionnels de chaque utilisateur de services. La mise en œuvre réussie du programme aux niveaux local et national est considérée comme un témoignage de la capacité à surmonter ce défi.

TABLEAU 4 : Défis et résultats

1	Le principal défi consistait à ne pas altérer les utilisateurs. Faire en sorte qu'ils se sentent accompagnés et non évalués à tout moment. Les résultats ont été satisfaisants. Nous, les partenaires, nous sommes adaptés à eux et à leurs activités.
3	Nos utilisateurs ne se sentaient pas à l'aise avec les pictogrammes. Nous avons adapté le matériel pour qu'ils reçoivent des instructions spécifiques et des étapes à suivre.
4	Il a été difficile d'adapter les étapes à notre réalité, mais après cet obstacle initial, la mise en œuvre du programme a suivi un cours normal.
5	Différents obstacles/attentes de la part des différents bénéficiaires, quelle est l'importance du programme pour eux et donner la possibilité de choisir ce qu'ils préfèrent.
9	La relation entre le formateur et les bénéficiaires peut influencer les choix ; ils ne veulent pas déplaire au formateur.
10	Nous ne sommes pas sûrs que les familles puissent enquêter par elles-mêmes avec ce type de matériel.
11	Défis temporels / besoin de temps pour être compréhensible par tous
13	La collaboration avec mes collègues lors de la mise en œuvre du programme dans mon organisation a été excellente, car l'organisation était adéquate.
14	Le défi est de créer une culture commune et la réussite est d'utiliser l'outil et de l'adapter aux besoins personnels de l'utilisateur.

Comme le montre le tableau 5, les participants des diverses organisations partenaires ont unanimement fait état d'expériences extrêmement positives lors de l'utilisation du matériel pédagogique. Les utilisateurs des services ont systématiquement exprimé des niveaux élevés de satisfaction et d'engagement lors de l'utilisation des ressources éducatives fournies.

Tableau 5 : Impressions des utilisateurs de services

1	Les utilisateurs se sont sentis à l'aise et reconnaissants de cet échange culturel. Il s'agissait d'une journée spéciale pour eux. Certains se sont comportés plus timidement. Mais en général, cela a été une expérience très enrichissante pour eux, au cours de laquelle ils ont pu parler dans d'autres langues et partager leur vie quotidienne avec des personnes d'autres pays.
2	Les utilisateurs sont heureux de pouvoir profiter des activités de loisirs qui les intéressent. Dans notre cas, le matériel a été adapté. Le questionnaire est très utile pour élargir l'éventail des possibilités.
3	Il a été constaté que la mise en œuvre des sessions en deux phases a déterminé l'évaluation de l'autonomie. Le résultat a été satisfaisant bien que dans les deux sessions, les utilisateurs aient toujours été accompagnés. Malgré leur autonomie, ils ont eu besoin de soutien
4	La plupart d'entre eux veulent recommencer et demandent quand. La participation et la motivation étaient excellentes
5	Quelque chose de nouveau, dont ils ne comprenaient pas l'objectif au début. Ils voulaient faire plaisir à l'éducateur même s'ils ne connaissaient pas beaucoup d'activités comme le ski.
7	Les utilisateurs se sont bien amusés pendant les activités de loisirs. C'était important pour eux parce qu'ils se sentaient importants.
8	Ils ont apprécié les phases de planification ainsi que les activités elles-mêmes. Ils ont particulièrement apprécié qu'on leur demande ce qu'ils aimeraient faire, même s'ils n'avaient pas encore de réponse claire.

9	Très intéressé
10	Très intéressé et curieux d'en savoir plus
11	Nécessité de travailler sur des propositions locales en matière de loisirs
12	Dans notre contexte, il peut être difficile pour les familles de profiter de ces activités.
13	Ils étaient très satisfaits de la mise en œuvre des activités et ont déclaré qu'ils aimeraient les répéter à l'avenir.
14	Ils aiment choisir l'activité qui a une signification personnelle pour eux

5. Conclusions

Le processus d'évaluation mené tout au long du projet s'est caractérisé par une collecte continue de données lors de réunions intermédiaires, ce qui s'est avéré déterminant pour le développement des activités à chaque étape. Cette collecte continue de données a permis des améliorations et des ajustements itératifs. En outre, une combinaison de données qualitatives et quantitatives a été collectée à l'issue des sessions intermédiaires, fournissant des informations précieuses qui ont permis d'affiner le matériel pédagogique final.

L'analyse complète des informations qualitatives obtenues lors des ateliers de réflexion et des résultats quantitatifs du questionnaire met en évidence l'impératif pour les personnes atteintes d'un handicap intellectuel/mental d'avoir un accès illimité aux activités de loisirs de leur choix, car il s'agit d'un droit de l'homme fondamental. Les résultats soulignent l'importance de promouvoir des opportunités de loisirs inclusives pour cette population.

Les résultats des activités menées, ainsi que l'élaboration du questionnaire et du matériel pédagogique dans le cadre du projet sur les compétences en matière de loisirs, révèlent des résultats prometteurs et ouvrent des pistes pour le développement de services et l'élaboration de politiques. Les professionnels impliqués dans la création du matériel pédagogique reconnaissent que le principal défi consiste à adapter leur application aux besoins spécifiques et aux niveaux fonctionnels des utilisateurs de services. L'utilisation d'une plateforme, associée à l'utilisation d'images, s'est avérée efficace pour améliorer l'accessibilité et l'utilité du matériel pédagogique sur les compétences en matière de loisirs à différents niveaux de fonctionnement.

6. Annexes

6.1. Rapport sur les LTТА en Grèce

Rapport sur les LTТА en GRECE

-FORMATION DES MENTORS LE 1-5/11/2021

-FORMATION À LA MOBILITÉ MIXTE LES 4-8/4/22

PEGKAP-NY

FORMATION DES MENTORS EN GRECE LE 1-5/11/2021

Introduction/ objectifs

Les deux premiers jours de la formation ont été consacrés à la constitution de l'équipe, à la théorie de base, au développement de la méthodologie et aux activités de réflexion. Les jours suivants, nous avons testé le matériel développé à l'époque, par exemple le format d'analyse des activités (OUTPUT 4).

Leisure skills Project: "TRAINING OF THE TRAINERS" TIMETABLE				GREECE/ATHENS 1-5.11.21		
Time/ Day 9.00	MONDAY 1.11 PEGKAP-NY CHALANDRI	TUESDAY 2.11 PEGKAP-NY CHALANDRI		WENDSDAY 3.11 DEPARTURE FROM CHALANDRI TO ANOIXI/ PEGKAP-NY	THURDAY PEGKAP- NY CHALANDRI	FRIDAY 9.00 DEPARTURE FROM CHALANDRI TO ANOIXI/ PEGKAP-NY
9.30— 11.00	Introduction meeting – "Let's make an impact with our job" • Presenting The program & getting to know each other->Team build activities (paper-plane game). Treasuring our expectations from this training (creating an "Expectations Treasure Box").	Recap & review of the leisure skills program/ scope of work. LEISURE SKILLS PROJECT QUIZ!	9.30- 10.30	Creating an Activity Together Beneficiary-Instructor Live Session /Notes Taking • description • learning objectives • phases	Presenting the Chalandri Programs. Leisure Skills activities through our services.	Presenting our Adults Day Center Program. Past, present and future plans. Tour the building in Anoixi. Day activities schedule.
11.00- 11.30	Coffee break	Coffee break	10.30 10.45	Coffee break	Coffee break	Coffee break
11.30- 13.30	Let's meet each's others organization! • Scope of work and activities. WHY WE WORK TOGETHER.	Group Activity THINKING OUT OF THE BOX: «What we expected to happen and what actually happened in OUTPUT 2? » "From statistical analysis to the creation of actual training material OUTPUT4!"	11.00 - 13.00	Practical Horse-riding Session	Group1 Shopping Group2Dancing Group3Creative Arts	Group1 Self care Group2Library Group3 Cooking Reflections& Critical Review of the Day's Activities
13.30- 14.30	Lunch break	Lunch break	13.00 - 14.00	Creating the actual Handout for Horse Riding, all together.	Lunch break	Lunch break in PEGKAP-NY ANOIXI
14.30- 15.30	Leisure Skills and People with Disabilities. How each of as defined Leisure skills (create A DEFINITION GRAPHIC/MAP).	Formation of Leisure Skills Activity based on a Developmental Disorder!	14.00 - 15.00	Leisure Lunch in a Greek Restaurant!	Reflections& Critical Review of the Day's Activities.	"Going Above& Beyond" → opening our "Expectations Treasure box" & "packing our staff" activity!
15.30- 16.00	Q&A Discussion	Q&A Discussion		Return to Chalandri/ PEGKAP-NY	Q&A Discussion	Return to Chalandri/ PEGKAP-NY

Résumé des activités

Il s'agissait de notre première réunion avec la présence psychique, la réunion de lancement ayant été annulée en raison de la pandémie du COVID-19 et des restrictions de voyage qui en ont découlé. Après près d'un an de collaboration via la plateforme zoom et après avoir développé une quantité substantielle de matériel, c'était la première occasion de discuter de l'ensemble du projet avec une présence psychique. C'est pourquoi la réunion a commencé par des activités de cohésion d'équipe basées sur la méthodologie agile afin de prendre conscience des points forts de chacun, mais aussi de partager nos attentes et de renforcer nos compétences en tant qu'équipe.

En outre, l'objectif de ce projet n'est pas seulement de développer le matériel nécessaire, mais aussi d'élaborer un argument théorique solide concernant la nécessité de permettre à toutes les personnes, quel que soit leur handicap, d'accéder aux activités de loisirs. Par conséquent, nous avons estimé qu'il était de la plus haute importance de discuter et de parvenir à un accord sur le contexte théorique de ce projet avant d'essayer le matériel. Pour les étapes suivantes de ce projet, il était important de se familiariser avec les pensées, les expériences, les différences culturelles, etc. de chacun concernant les compétences de loisirs et le temps libre. Par exemple, puisque nous parlons de compétences de loisirs, "l'enseignement" de ces activités devrait être plus ouvert d'esprit et plus respectueux des besoins et des désirs des bénéficiaires, en gardant à l'esprit qu'il s'agit de leur temps libre et non d'activités obligatoires.

Les professionnels/mentors, par le biais de la formation, avaient pour objectif de réaliser le lien entre le questionnaire (livrable 2 pour comprendre la situation actuelle et les intérêts des bénéficiaires) et le livrable 4 (exercices sur le matériel de formation). Par le biais d'activités de familiarisation (activités d'ergothérapie avec du matériel mais aussi activités actives dans un environnement externe), les professionnels participants ont dû, par manque d'information, se mettre à la place d'une personne ayant une déficience intellectuelle ou une restriction de mouvement, percevoir la difficulté du choix de la personne handicapée, réaliser les activités et donner un retour d'information et des commentaires.

Les jours restants de la formation ont été consacrés à enseigner aux mentors comment utiliser correctement le matériel déjà créé avec les bénéficiaires. L'un des principaux objectifs de ce projet est que les utilisateurs/formateurs potentiels ne se contentent pas d'utiliser le matériel déjà créé dans le cadre de ce projet, mais qu'ils s'en servent également comme d'un "modèle" pour développer une méthodologie similaire pour d'autres activités intéressantes, qui ne sont pas incluses dans le matériel, à l'intention de leurs bénéficiaires. Par conséquent, au cours de la formation, nous avons décidé de tester les deux types d'activités - celles qui ont été entièrement développées dans les deux niveaux de difficulté (basique et avancé) dans le cadre du résultat 4 (comme le shopping, la danse, l'art créatif, les soins personnels, la cuisine, la lecture d'un livre/la bibliothèque), et d'autres activités qui n'ont pas été développées. En ce qui concerne les activités qui n'ont pas été développées, nous avons fourni des lignes directrices, basées sur le format proposé par OUTPUT 4, aux mentors et aux bénéficiaires afin de réaliser ces activités telles que l'équitation/les activités proposées par les bénéficiaires lors de l'entretien en direct par les mentors à l'aide du questionnaire d'OUTPUT 2. À la fin de ces différents types d'activités, nous avons consacré le temps nécessaire à la réflexion sur notre pratique, à l'échange d'idées et à la discussion sur la nécessité d'apporter des modifications ou des ajouts au matériel déjà créé.

Conclusions/réflexions.

Dans l'ensemble, cette formation nous a donné l'occasion d'utiliser le matériel que nous avons déjà développé avec les formateurs et les bénéficiaires. D'une manière générale, nous avons reçu des commentaires positifs de la part des utilisateurs et des bénéficiaires, qui ont considéré que le matériel était facile à intégrer dans leur pratique quotidienne. Bien entendu,



nous avons également reçu des commentaires constructifs afin d'améliorer le matériel, comme par exemple certaines images qui n'étaient pas toujours faciles à décoder par les bénéficiaires et des suggestions pour améliorer la mise en œuvre de certaines activités. Par exemple, nos partenaires espagnols ont fait des commentaires utiles sur l'activité d'équitation et ont proposé des idées pour adapter le processus et rendre la leçon plus conviviale pour nos bénéficiaires.

FORMATION À LA MOBILITÉ MIXTE EN GRÈCE LES 4-8/4/22

Introduction/ objectifs

La formation en Grèce, organisée par PEGKAP-NY, était la troisième formation du projet et un suivi de la première formation de mentor, à la différence qu'il y avait maintenant la participation de 10 bénéficiaires (PWD'S) et utilisateurs potentiels. En outre, cette formation comprenait des activités de renforcement de l'équipe, étant donné que de nouveaux membres rejoignaient l'équipe et qu'il était essentiel qu'ils se sentent bien accueillis et qu'ils fassent partie de l'équipe, des activités de formation des formateurs ainsi que le pilotage des activités de l'OUTPUT 4 avec la participation des bénéficiaires. La formation s'est déroulée dans les locaux de PEGKAP-NY à Anoixi et à Chalandri.

	LUNDI	MARDI	WENDSDAY	JEUDI	VENDREDI
Heure/ Lieu	PEGKAP-NY CHALANDRI	PEGKAP-NY ANOIXI	PEGKAP-NY ANOIXI	PEGKAP-NY ANOIXI	PEGKAP-NY CHALANDRI

9.15-10.30	Réunion d'introduction Récapitulation et examen du programme de compétences en matière de loisirs et de l'étendue des travaux. Discuter des objectifs de formation, etc. Activités de loisirs : revoir le plan d'évaluation et les techniques d'évaluation d'une activité.	DEPART DE CHALANDRI VERS ANOIXI/PEGKAP-NY On 9.00	DEPART DE CHALANDRI VERS ANOIXI/PEGKAP-NY On 9.00 Journée de formation des utilisateurs	DEPART DE CHALANDRI VERS ANOIXI/PEGKAP-NY On 9.00	
--------------------------	---	--	---	--	--

	LUNDI	MARDI	WENDSDAY	JEUDI	VENREDI
10.30-11.15	Former l'éducateur : Formation expérientielle entre formateurs. Administration de l'outil. (Sur papier et sur tablette)	Élaboration d'un "cadre théorique" 09.45 -10.15 Présentation 10.15-10.30 travailler en groupe 1030.11.15 Le projet "Compétences en matière de loisirs" se résume ainsi Le cadre	Présentation interactive des compétences en matière de loisirs aux utilisateurs : Compétences en matière de loisirs Définition personnelle Discussion sur les compétences en matière de loisirs avec les utilisateurs (parents/étudiants/thérapeutes).	Introduction aux activités de la journée. Activité artistique créative de Pâques avec les bénéficiaires et le public.	Projet de compétences en matière de loisirs -Discussion sur SORTIE 1 La version imprimable La version numérique
11.15-11.40	Pause café	Pause café	Pause café	Pause café	Pause café
11.40-13.00	Réévaluation des activités de L. Skills Groupe 1 Shopping Groupe 2 Danse Groupe 3 Arts créatifs	Groupe 1 Autosoins Groupe 2 Bibliothèque Groupe 3 Cuisine	Présentation interactive des OUTPUTs finis (2-4) sous forme de ainsi que le matériel numérique et la plateforme aux utilisateurs potentiels. Q&R	Visite d'un musée. Présélection des lieux proposés pour les loisirs. Élaboration d'un inventaire.	Pilotage d'un projet de compétences en matière de loisirs : Défis et réflexions liés à Covid (discussion interactive)
13.15-15.00	Réflexion et discussion Évaluation générale, points d'action 13.15-14.15 travail en petits groupes 14,15-15.00 tous ensemble	Réflexions sur les activités de la journée / l'équipe et les formateurs PEGKAP	Réflexion sur l'activité de la journée, retour d'information des utilisateurs potentiels.	Évaluation de l'adéquation du lieu, des expositions, etc. à l'activité de loisir.	Programmation des prochaines étapes du projet.
15.00	Déjeuner	Retourner à Chalandri/ PEGKAP-NY	Retourner à Chalandri/ PEGKAP-NY	Retourner à Chalandri/ PEGKAP-NY	

Résumé des activités/objectifs

La formation en Grèce a commencé par une présentation du cadre théorique utilisé pour la création des OUTPUTs. Cela nous a donné un aperçu complet qui nous a permis d'accepter et de développer une nouvelle section de la boîte à outils (OUTPUT 1), nommée Rationale/Guidelines (justification/lignes directrices). Cette section comprendra toutes les informations pertinentes afin d'aider les formateurs à appliquer et à adapter le matériel à leurs propres bénéficiaires.

Au cours de cette formation, nous avons tous décidé de la nécessité de développer un formulaire d'évaluation des risques, disponible pour tout le monde avant la suggestion d'un lieu et d'une activité de loisir spécifiques. En outre, au cours de cette semaine de formation, nous avons eu l'occasion de former d'éventuels futurs utilisateurs du matériel, des étudiants du programme d'ergothérapie du Metropolitan College et des parents de nos bénéficiaires. Nous les avons invités à participer à un atelier où ils ont eu l'occasion d'apprendre l'importance de soutenir les compétences de loisirs des personnes ayant une déficience intellectuelle et d'essayer en binôme la version numérique du matériel que nous avons développé à l'époque, en utilisant des tablettes.

Une partie de la formation en Grèce a également été consacrée au pilotage de six activités de l'OI4, comme nous l'avons déjà fait lors de la formation de novembre en Grèce. En outre, nous avons décidé de répéter les mêmes activités avec les mêmes bénéficiaires, afin de vérifier s'ils étaient devenus plus familiers et plus indépendants dans l'exécution des activités de loisirs spécifiques. L'utilisation d'un support visuel les a aidés à se souvenir des étapes, et dans certains cas, il semble qu'il n'ait pas été nécessaire.

Le pilotage des autres activités, avec le format proposé dans le RÉSULTAT 4, la session de formation avec les étudiants ainsi que l'évaluation du matériel numérique ont conduit à un certain nombre de modifications et de questions qui doivent être abordées, et ont mis en évidence la nécessité d'inclure quelques compléments et une page d'introduction pour le bénéficiaire avant l'activité, ainsi qu'un glossaire à la fin de la boîte à outils.

En outre, en ce qui concerne la visite de la cave, l'objectif principal était de donner aux bénéficiaires la possibilité de visiter un lieu moins familier mais néanmoins très important sur le plan éducatif et récréatif. Cette visite nous a donné un bon aperçu de l'évaluation des risques liés aux activités de loisirs ainsi que de l'adéquation des différents lieux de loisirs en fonction des difficultés des bénéficiaires. À la fin de l'activité, nous avons eu une discussion approfondie sur nos observations et nos évaluations personnelles des risques liés à l'activité, et nous avons tous convenu qu'il serait utile de créer un formulaire d'évaluation des risques et

de l'inclure dans notre boîte à outils. Cette activité a été très intéressante pour nos bénéficiaires, car elle leur a permis de se familiariser avec la production du vin, les différents types et méthodes, l'évolution de la procédure au fil des ans et les avancées technologiques, et leur a donné l'occasion de participer à une activité de loisir pour adultes. Bien entendu, les activités de ce type ne sont pas conseillées aux adultes ayant des problèmes de toxicomanie ainsi qu'aux bénéficiaires.

Enfin, nous avons pris le temps d'intégrer toutes les observations utiles, les réactions des utilisateurs et des bénéficiaires ainsi que nos propres réflexions dans le développement de la boîte à outils, en ajoutant de nouveaux chapitres, par exemple le formulaire d'évaluation des risques/la justification pour les utilisateurs, en apportant des modifications à la plateforme et en développant la mise en page de l'OI7.

Conclusions/réflexions.

En résumé, cette formation nous a permis d'obtenir un premier retour d'information de la part des utilisateurs potentiels, qui ont formulé des commentaires positifs, en particulier sur la version numérique du questionnaire (OUTPUT 2). Nous avons également eu l'occasion de piloter à nouveau les activités avec les mêmes bénéficiaires, qui nous ont fait part de commentaires très importants concernant d'éventuels changements ou ajouts. Par exemple, nous avons découvert que dans certaines activités, des compétences préalables sont plus que nécessaires pour garantir que les bénéficiaires développeront un bon niveau d'indépendance dans les activités de loisirs. Toutes ces compétences seront ajoutées à la boîte à outils afin d'aider les formateurs à soutenir leurs bénéficiaires. Suite à cette formation, nous avons décidé qu'il serait plus facile de lire et de comprendre le matériel avec l'ajout de quelques exemples vidéo d'activités. Enfin, nous avons eu l'occasion de remarquer et de discuter de la manière dont la boîte à outils pourrait être affectée par les différences culturelles et les différentes politiques en Europe. Cela nous a aidés à développer le contenu de l'OUTPUT 7 en ajoutant un nouveau chapitre avec des recommandations concernant les changements et les adaptations des politiques. Enfin, cette formation a permis aux formateurs et aux stagiaires/bénéficiaires d'acquérir une expérience pratique valable, mais elle a également apporté une qualité et une valeur supplémentaires à l'ensemble du projet grâce à des discussions, des réflexions et des modifications fructueuses.

6.2. Rapport du LTTA en ESPAGNE

Rapport du LTTA en ESPAGNE

- C2 FORMATION AUX TECHNIQUES DE LOISIRS 21-
25/02/2022

FUNDACIÓN INTRAS

Introduction

L'objectif de ce rapport d'activité de formation est de documenter la visite des partenaires européens et des formateurs et de présenter les résultats obtenus dans le cadre du projet LEISURE SKILLS qui vise à remédier au manque de matériel et de soutien appropriés pour les compétences de loisirs des personnes handicapées, afin d'améliorer leur intégration fonctionnelle dans la communauté.

INTRAS est une fondation de services sociaux qui se consacre à l'accompagnement des personnes souffrant de maladies mentales dans leur projet de vie grâce à une approche de rétablissement basée sur l'autonomie de la personne. Dans cette phase du projet, les partenaires ont pu partager des exercices de loisirs avec des participants atteints de maladies mentales (avec diverses conditions et différents degrés de gravité) à partir de trois ressources qu'INTRAS gère dans la région, favorisant l'échange d'activités et de bonnes pratiques avec les professionnels.

L'activité de formation s'est déroulée du 21 au 25 février et a impliqué des partenaires de Grèce, de France, du Portugal et de Chypre, qui collaborent au projet financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne.

Objectifs

Les principaux objectifs de la formation

- Démontrer les activités de loisirs testées développées dans le cadre du matériel d'apprentissage du projet.
- Évaluer les progrès et le niveau d'autonomie atteint par les participants.

- Présenter la philosophie et l'approche d'INTRAS en matière de gestion des activités de loisirs.
- Explorer diverses installations de la Fondation pour observer la mise en œuvre de pratiques de loisirs inclusives.

Les participants

La liste des chefs de projet et des formateurs qui ont participé à l'activité de formation de toutes les organisations membres du consortium est la suivante.

1	Evangelia Papadioti	PEGKAP-NY
2	Xenia Kairi	PEGKAP-NY
3	Sophie Bulbulyan	DK-BEL
4	Karla Brooker	DK-BEL
5	Ntakou Eleni	MET. COLLEGE
6	Raquel Lacerda	SCMP
7	Nuno Soares	SCMP
8	Christina Michael	CSI
9	Marta Ortiz	INTRAS

En outre, la Fondation INTRAS a impliqué un certain nombre de professionnels de différentes ressources pour promouvoir l'échange international de pratiques, ainsi que des professionnels spécialisés directement impliqués dans le processus de formation des activités de loisirs avec des participants atteints de maladie mentale.

1	Oyuky Morán	Art-thérapeute	INTRAS Valladolid
2	Mario Arranz	Travailleur social	INTRAS Valladolid
3	Ignacio Prada	Musicothérapeute	INTRAS Valladolid
4	Paula Raposa	Éducateur social	INTRAS Valladolid
5	Javier Cano	Sport Club Duero	INTRAS Valladolid
6	Verónica Olmos	Gestionnaire de la résidence	INTRAS Ávila

7	Ana Gómez	Travailleur social	INTRAS Ávila
8	Claudia Serrano	Éducateur social	PEROMATO Zamora
9	Elena Martínez	Art-thérapeute	PEROMATO Zamora
10	María González	Danseur inclusif	PEROMATO Zamora
11	Nerea Ballesteros	Éducateur social	INTRAS Zamora
12	Carolina Elena	Gestionnaire de la résidence	INTRAS Burgos
13	José María Campos	Loisirs et sport	INTRAS Burgos

Le nombre de participants souffrant de handicaps mentaux qui ont bénéficié du pilotage du matériel du projet LEISURE SKILLS, en plus de ceux qui ont participé à cette activité de formation (C2) dans le cadre de l'échange de leurs activités de loisirs régulières avec nos partenaires internationaux, est de **45 personnes**.

Ordre du jour

Pour la planification de cette semaine d'activités, la Fondation INTRAS a jugé bon d'impliquer tous les acteurs liés aux loisirs et au handicap à partir de ses différentes ressources, afin d'enrichir au maximum l'expérience en Espagne et d'acquérir une compréhension globale de la philosophie d'INTRAS et de la gestion des activités de loisirs. Les lieux suivants ont été visités :

INTRAS Santa Lucía et Centre de jour à Valladolid. Le siège est un point de rencontre entre les familles, les usagers et les professionnels. Avec le centre de jour, il fournit des installations pour la mise en œuvre d'activités de loisirs régulières liées à la musique, la danse, l'art, la cuisine, l'histoire, les langues, l'écriture, entre autres. Les partenaires peuvent profiter activement d'une classe de maître en **danse**, de la **musicothérapie** et des **séances d'entraînement sportif** du Duero Club.

Résidences d'Ávila et de Burgos : les partenaires ont observé la mise en œuvre de pratiques de loisirs inclusives dans ces résidences, en accompagnant les utilisateurs dans des ateliers tels que la **promenade avec les chiens d'un refuge pour animaux** et la **plantation**. Ce jour-là, nous avons eu le privilège de **visiter la cathédrale** de Burgos, en utilisant des audioguides et en l'évaluant de manière critique du point de vue du handicap.

Centre Peromato à Zamora : La visite comprenait une exploration des installations du centre et une participation active aux ateliers de programmation réguliers, mettant ainsi en évidence le concept de loisirs inclusifs. Au cours de la visite, nous avons été invités à participer aux ateliers

de la journée : **art-thérapie** et **flamenco**. Plus tard, nous avons assisté à la répétition de la chorale en tant que public.

Les résultats de ces activités seront analysés en profondeur et présentés dans le cadre du document d'évaluation IO3, les données étant collectées à l'aide du modèle GIBBS.

Training venue: c/ Santa Lucia 19, Valladolid https://goo.gl/maps/H8Yvwjps12QD96						
PROGRAM TRAINING LEISURE SKILLS						
	MONDAY 21/02 VALLADOLID	TUESDAY 22/02 ÁVILA	WEDNESDAY 23/02 BURGOS	THURSDAY 24/02 ZAMORA	FRIDAY 25/02 VALLADOLID	
9:00-10:00	WELCOME, 9:30-10:00	PICKUP 9:00 AM. COMMUTE TO DESTINATION	PICKUP 9:00 AM. COMMUTE TO DESTINATION	PICKUP 8:45 AM. COMMUTE TO DESTINATION	WORK SESSION LEISURE PROJECT, 9:30-13:00	9:00-10:00
10:00-11:00	PILOT IN VALLADOLID. PRESENTATION OF RESULTS AND DISCUSSION. MARIO ARRANZ, 10:00-11:30	Activities at the Animals shelter in Ávila	Activities at the Residential facility in Burgos	Presentation of the Social Participation Center in Zamora, 10:00-10:30		10:00-11:00
11:00-12:00	DEVELOPMENT OF AUTONOMY THROUGH ART AND ACTIVE LEISURE. OYUKY MORAN, 11:30-12:30	Presentation of leisure activities at INTRAS Residence in Ávila	CULTURAL VISIT Burgos Cathedral	Activities at the SPC. 10:30-11:30 1A. Crafts 1B. Music.		11:00-12:00
12:00-13:00	BREAK	Planting workshop activity at INTRAS Residence in Ávila		Activities at the SPC. 11:30-12:30 Art therapy		12:00-13:00
13:00-14:00	MASTERCLASS MUSIC THERAPY. NACHO PRADA	LUNCH (13:30h)	LUNCH (13:15h)	PILOT IN ZAMORA. PRESENTATION OF RESULTS AND DISCUSSION. NEREA BALLESTEROS, 12:30-13:30	OPTIONAL: FITNESS PROGRAM (VACANCIES) (3)	13:00-14:00
14:00-15:00	LUNCH (14h)	WORK SESSION LEISURE PROJECT, 15h-16h	WORK SESSION LEISURE PROJECT, 15:00-16:30	WORK SESSION LEISURE PROJECT, 13:30-14:30	END OF THE TRAINING	14:00-15:00
15:00-16:00	1A WORK SESSION LEISURE PROJECT, 1B Dance master class with service users Sophie Bulbulayan	COMMUTE TO VALLADOLID	COMMUTE TO VALLADOLID	LUNCH (14:30h)		15:00-16:00
16:00-17:00	OPTIONAL: MUSIC THERAPY GROUP ACTIVITY (3 VACANCIES)			OPEN REHEARSAL MUSIC BAND GROUNDED THEORY, 16:00-16:30	OPTIONAL: BASKETBALL (3 VACANCIES)	16:00-17:00
17:00-18:00	OPTIONAL: FOOTBALL (3 VACANCIES)			COMMUTE TO VALLADOLID		17:00-18:00
18:00-19:00						18:00-19:00
19:00-20:00				OPTIONAL: INDOOR CLIMBING (3 VACANCIES), 18:30-20:00		19:00-20:00

Difficultés particulières rencontrées

Les activités de groupe ont été confrontées à plusieurs défis qui ont eu un impact sur l'expérience des participants. La situation actuelle de la pandémie, avec ses restrictions et ses possibilités réduites de mise en œuvre, a limité les activités.

Les préférences divergentes des participants ont constitué un défi important, car il a été difficile de sélectionner des activités qui satisfassent tout le monde. Ces différences ont affecté l'expérience globale de certains participants et ont mis en évidence l'importance de trouver un équilibre pour tenir compte des différentes préférences au sein du groupe.

En outre, certains comportements au cours des activités ont posé des problèmes. Certains participants avaient tendance à quitter fréquemment le groupe, que ce soit pour fumer ou pour aller aux toilettes en raison de besoins individuels tels que l'incontinence urinaire. Ces interruptions fréquentes ont perturbé le déroulement des activités et ont eu un impact sur l'engagement des participants et du groupe dans son ensemble.

En outre, certaines personnes ont eu des comportements qui ont perturbé l'expérience globale. Il s'agissait notamment de s'endormir pendant les activités ou de faire des commentaires bruyants qui dérangent les autres et les empêchaient de profiter de la dynamique de groupe.

En outre, les participants ont montré qu'ils recherchaient la validation externe et l'approbation des animateurs ou des éducateurs, plutôt que d'affirmer leur autonomie et de prendre des décisions indépendantes.

En conclusion, les activités de groupe ont rencontré des difficultés spécifiques liées à la diversité des préférences, aux interruptions fréquentes, aux comportements perturbateurs et à la tendance à rechercher une validation externe. Ces observations soulignent l'importance de relever ces défis grâce à des stratégies qui favorisent l'inclusion, respectent les besoins individuels, encouragent la prise de décision indépendante et fournissent un soutien approprié pour améliorer l'expérience globale de l'activité de groupe.

Observations des formateurs

Sur la base d'observations détaillées et des défis rencontrés au cours des sessions d'activité, nous proposons des adaptations spécifiques pour résoudre les problèmes identifiés et favoriser une expérience plus inclusive et plus agréable pour les participants. Dans le but d'améliorer l'ensemble de l'activité, nous suggérons les adaptations et les objectifs supplémentaires suivants :

1. Objectif : Entraîner l'empathie envers les autres participants :

- Encourager les participants à comprendre et à respecter les expériences des autres.
- Souligner l'importance d'éviter les interruptions ou les perturbations qui pourraient nuire à l'appréciation de l'activité par d'autres personnes.

1. Objectif : Entraîner la maîtrise de soi pendant l'activité :

- Guidez les participants pour qu'ils régulent leurs émotions et s'abstiennent de les exprimer à voix haute.
- Promouvoir un comportement respectueux, en s'abstenant par exemple de partager des opinions personnelles ou de s'engager dans des actions perturbatrices pendant l'activité.

En incorporant ces adaptations et ces objectifs, les participants peuvent développer une meilleure compréhension des comportements respectueux et de l'étiquette, favorisant ainsi un environnement plus agréable et plus inclusif pour tous.

Outre les adaptations spécifiques aux activités, il est important d'envisager des améliorations plus générales pour renforcer l'autonomie et la participation des participants. Les recommandations suivantes sont proposées :

1. Pré-établissement et promotion de l'activité :

- Communiquer clairement et longtemps à l'avance les objectifs de l'activité, les résultats escomptés et les détails pertinents.
- Mener une enquête préliminaire pour évaluer les intérêts et les préférences des participants, ce qui permet de mieux personnaliser et planifier l'activité.

2. Flexibilité dans la participation :

- Tenir compte des participants qui n'ont pas manifesté d'intérêt au départ mais qui indiquent par la suite leur désir de participer.
- Assurer l'inclusivité en accueillant et en impliquant les participants qui pourraient se joindre à l'activité à un stade ultérieur.

Afin d'améliorer encore l'expérience globale des participants, les suggestions suivantes sont proposées :

1. Formation à l'empathie :

- Former les participants à l'empathie afin de favoriser la compréhension et le respect des points de vue et des expériences d'autrui.
- Promouvoir un comportement respectueux dans les espaces publics, en créant un environnement harmonieux pour tous les participants.

2. Formation de base sur les appareils mobiles :

- Proposer aux participants une formation de base sur l'utilisation des appareils mobiles, notamment pour scanner les codes QR et accéder aux informations pertinentes.
- Donner aux participants les moyens de s'orienter et de s'engager de manière autonome dans des activités impliquant des interactions technologiques.

En mettant en œuvre ces adaptations et recommandations, l'activité peut être mieux adaptée aux besoins et aux capacités des participants. Cette approche favorisera l'indépendance, l'inclusion et l'engagement, ce qui se traduira par une expérience plus enrichissante et plus significative pour toutes les personnes concernées.

Conclusions

La visite des partenaires européens et la présentation des résultats du projet LEISURE SKILLS ont permis d'atteindre les objectifs fixés. Les partenaires ont eu l'occasion de constater l'impact positif du matériel pédagogique et d'acquérir une expérience directe de la mise en œuvre d'activités de loisirs inclusives dans diverses installations d'INTRAS. Les informations recueillies au cours de la visite contribueront au développement et à l'amélioration des compétences en matière de gestion du temps de loisirs pour les adultes souffrant de maladie mentale et/ou de déficience intellectuelle.

Après la semaine de formation en Espagne, nous avons franchi avec succès les étapes suivantes :

Mise en œuvre d'une évaluation pratique des profils des personnes handicapées mentales : Nous avons mis en place un processus d'évaluation pratique afin d'évaluer les besoins, les points forts et les besoins d'assistance des personnes souffrant de déficiences intellectuelles. Cette évaluation nous aide à adapter nos interventions pour mieux répondre à leurs besoins spécifiques.

Formation expérimentale des formateurs : Les formateurs impliqués dans le projet ont suivi une formation expérientielle afin d'améliorer leurs compétences et leurs connaissances en matière de soutien aux personnes souffrant de déficiences intellectuelles. Cette formation leur

permet d'acquérir des stratégies et des techniques pratiques pour créer des environnements inclusifs et favorables.

Formation des personnes handicapées mentales aux outils pédagogiques personnalisés : Les personnes souffrant de déficiences intellectuelles ont reçu une formation sur les outils éducatifs personnalisés. Ces outils sont conçus pour répondre à leurs besoins spécifiques et favoriser leur apprentissage et leur développement dans différents domaines.

Promouvoir la pratique expérientielle auprès des universités, des institutions et des associations de personnes handicapées mentales : Étant donné que les activités du projet sont de nature transnationale, nous avons activement promu les pratiques expérientielles parmi les universités, les institutions et les associations travaillant avec des personnes handicapées mentales. Cet effort de collaboration vise à partager les connaissances, les ressources et les meilleures pratiques au-delà des frontières.

Identifier des pratiques innovantes et des lignes directrices expérientielles pour le développement des compétences sociales à travers la gestion des loisirs : Nous avons réussi à identifier des pratiques et des lignes directrices innovantes pour le développement des compétences sociales chez les personnes handicapées. En particulier, nous avons exploré la manière dont les activités de gestion des loisirs peuvent être exploitées pour améliorer les interactions sociales, promouvoir l'acceptation et favoriser l'inclusion dans un contexte social plus large.

Évaluation des activités d'apprentissage : Les mentors impliqués dans le projet ont mené des évaluations des activités d'apprentissage mises en œuvre jusqu'à présent. Leur retour d'information et leurs réflexions ont été précieux pour évaluer l'efficacité et l'impact de nos stratégies et de nos interventions, ce qui nous a permis d'apporter des améliorations le cas échéant.

Dans l'ensemble, cette visite a constitué une étape importante dans la promotion de l'intégration et du bien-être des personnes handicapées au sein de leurs communautés, ainsi que dans la réalisation des objectifs du projet LEISURE SKILLS.

En plus de ces réalisations, nous avons également publié les formations sur les médias sociaux.



6.3. Rapport du Légal

Rapport du LTTA au PORTUGAL

- C4 FORMATION AUX LOISIRS 14-18/11/2022

SANTA CASA DA MISERICÓRDIA DO PORTO

Objectif des outils de l'activité éducative

Cette ressource éducative est un outil conçu pour aider les éducateurs et les praticiens à créer des expériences d'apprentissage significatives pour les participants au projet. Les outils comprennent des concepts de base pour enseigner des compétences plus complexes.



L'objectif de cette ressource est d'offrir aux personnes handicapées une expérience d'apprentissage unique axée sur des connaissances spécifiques, des compétences pratiques ou des possibilités de participation collaborative.

Cette ressource peut être utilisée pour enseigner un contenu, encourager la pensée critique et créative, développer des compétences de travail en groupe et offrir des possibilités d'apprentissage autonome. Cette ressource éducative peut également être utilisée pour enrichir l'expérience d'apprentissage existante avec des informations actualisées et un contenu de haute qualité. Cette approche aide les éducateurs et les professionnels à créer des environnements d'apprentissage innovants et stimulants, offrant aux personnes handicapées la possibilité d'acquérir les connaissances et les compétences nécessaires à l'amélioration de leur qualité de vie.

Durée, lieu, nombre de participants à la FdF

Du 14 au 18 novembre 2022, la formation des formateurs s'est déroulée sur cinq jours à Porto City avec 12 membres de l'équipe Leisure Skills, 3 Portugais, 1 Français, 3 Espagnols, 3 Grecs et 2 Chypriotes. L'organisation - Centro Integrado de Apoio à Deficiência (CIAD) - des professionnels et des utilisateurs ont également participé. Au cours de la semaine, deux activités passives (le feutre et le thaumatrope) et trois activités actives (faire du vélo, aller au parc et se rendre à une fête populaire) ont été présentées, dont certaines ont été adaptées à la réalité de l'utilisateur, des villes et du CIAD. Les activités présentées lors de la FdF ont été appliquées aux utilisateurs par les moniteurs et techniciens du CIAD au cours des mois précédant la FdF, répondant ainsi de manière organique au contexte et aux vicissitudes des activités quotidiennes du CIAD.

Contexte, objectif et méthodologie, sur la base des éléments livrables du projet utilisés dans chaque activité

Les formations réalisées au CIAD se sont déroulées aux dates indiquées dans le tableau 1. Certaines formations ont été réalisées dans l'enceinte de l'institution pour des raisons de sécurité, comme la bicyclette, car, en raison de la situation de l'institution, qui se trouve au centre de la ville de Porto, le risque pour le client lors de la pratique de la bicyclette pourrait entraîner des risques. D'autres activités passives telles que le pendentif en feutre et le thaumatrope ont été réalisées dans l'institution dans le contexte de la salle d'activité ou dans le contexte du foyer résidentiel, toutes les activités ont été réalisées en respectant les documents du projet, même les activités adaptées à la réalité du CIAD. Les activités ont été appliquées en phases respectant la courbe d'apprentissage des utilisateurs, nous avons donc utilisé des explications théoriques, une méthodologie d'apprentissage mixte appliquant une formation pratique et théorique, et une phase pratique au cours de laquelle les utilisateurs ont réalisé les activités telles que planifiées.

D'autres activités, comme la visite d'un parc ou la participation à un festival populaire, ont été réalisées au sein de la communauté.

Tableau 1 - Formations organisées au Portugal

Méthodologie					
Activité et niveau	Type d'activité et adaptation	Type de séances de travail et date de mise en œuvre			Date de présentation pendant la semaine de la FdT
Rouler Bicyclette de base	Actif	Théorique 13/05/2022	Pratique 16/05/2023		17/11/2022
Aller au parc Basic	Actif	Mixte 03/05/2022	Théorique 06/05/2022		17/11/2022
Se rendre à un festival populaire	Actif Adapté de l'activité originale "Aller au musée".	Théorique 11/05/2022	Pratique 19/05/2022		Par une présentation lors de la réunion TOT 17/11/2022
Pendentif en feutre	Passive Activité adaptée au sein de le modèle proposé par phases	Mixte 27/04/2022	Mixte 29/04/2022	Pratique 30/04/2022	Par une présentation lors de la réunion TOT 17/11/2022
Thaumatrope	Passif Activité adaptée au sein de le modèle proposé par phases	Théorique 13/04/2022	Pratique 20/04/2022		Par une présentation lors de la réunion TOT 17/11/2022

Résumé des activités menées à Porto :

Activité : Faire du vélo

Niveau : Basique

Lieu CIAD

Nombre de participants : 5

Séances de travail : 3 (mixtes, théoriques et activités)

1. Session mixte : Explication des objectifs, visualisation des phases et mise en pratique de ce qui a été appris.
2. Session théorique : Phases de rappel, objectifs d'apprentissage évalués.
3. Activité

Difficultés rencontrées :

- Compréhension des images, certaines images ne semblaient pas très intuitives pour les utilisateurs.

Adaptations :

- L'activité a été réalisée dans un lieu sûr pour la sécurité de l'utilisateur.

Commentaires du formateur :

- "Les clients étaient toujours motivés pendant l'activité"
- "La compréhension des images et des phases a progressé au cours des sessions."

Session mixte et session théorique

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1.Request support from a third party to perform the activity		2	3
2. Choose a (familiar and safe) place to ride your bicycle.		3	2
3. Ensure necessary conditions for bicycle riding		5	
4. Planning to carry out the activity – cycling.	2	3	
5. Riding the Bicycle			5

L'activité

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1.Request support from a third party to perform the activity		1	4
2. Choose a (familiar and safe) place to ride your bicycle.		3	2
3. Ensure necessary conditions for bicycle riding		1	4
4. Planning to carry out the activity – cycling.	1	4	
5. Riding the Bicycle			5

Questionnaire de satisfaction des participants

					Don't Know / Not applicable
Training Evaluation					
1. I understood the instructions given to me			4	1	
2. I understood the images associated with each phase		1	3	1	
3. I had the necessary support from the Monitor			1	4	
Evaluation of the Activity					
4. I enjoyed the activity				5	
5. I was able to do/do the activity				5	
6. Repeat the activity				5	
7. The activity was important for me			1	4	

Activité : Aller au parc

Niveau de base

Lieu : Parc de la ville

Nombre de participants : 8

Sessions de travail : 2 (mixtes et théoriques)

4. Session mixte : Explication des objectifs, visualisation des phases et départ pour le parc
5. Session théorique : Phases de rappel, objectifs d'apprentissage évalués

Difficultés rencontrées :

- Compréhension des images, certaines images ne semblaient pas très intuitives pour les utilisateurs.
- Absence de matériel en braille pour les utilisateurs malvoyants
- Manque de compétences en lecture des utilisateurs
- Manque d'autonomie de l'utilisateur dans cette activité

Adaptations :

- Les adaptations apportées sont liées à la localisation de l'institution, les transports publics n'ont pas été utilisés car le parc est à une distance qui permet le déplacement à pied, de même que le choix du parc a obéi aux mêmes critères.

Commentaires du formateur :

- "La compréhension des images s'est améliorée entre la première et la

deuxième session.

- "Si les informations sont en braille, certains utilisateurs peuvent être plus autonomes.
- "Certains utilisateurs ont appris le chemin du parc.
- "Les utilisateurs peuvent être formés pour se rendre dans le parc, mais il est difficile de faire cette activité seul.
- "Les utilisateurs peuvent aller et venir dans le parc de manière autonome, mais un soutien est nécessaire pour d'autres étapes.
- "Certains utilisateurs ont fait preuve de bonnes capacités de mémorisation en se rappelant les images et les phases.

Session mixte

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1. Request support to go to the park		3	5
2. Choose the park		7	1
3. Gather information about the park	3	4	1
4. Plan the activity	1	7	
5. Go to the park		6	2
6. Enjoy the time at the park		1	7
7. Return from the park		7	1

Session théorique

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1. Request support to go to the park		3	5
2. Choose the park		5	3
3. Gather information about the park	1	6	1
4. Plan the activity		6	2
5. Go to the park		3	5
6. Enjoy the time at the park		1	7
7. Return from the park		3	5

Questionnaire de satisfaction des participants

					Don't Know / Not applicable
Training Evaluation					
1. I understood the instructions given to me	1	2	4	1	
2. I understood the images associated with each phase	1	1	5	1	
3. I had the necessary support from the Monitor			3	5	
Evaluation of the Activity					
4. I enjoyed the activity				8	
5. I was able to do/do the activity				8	
6. Repeat the activity				8	
7. The activity was important for me				8	

Activité : Se rendre à un festival populaire

Niveau : Basique

Lieu : Ville de Matosinhos

Nombre de participants : 12

Séances de travail : 2 (théorique et activité)

6. Session théorique : Explication des objectifs, visualisation des phases
7. Activité : Se souvenir et s'amuser

Difficultés rencontrées :

- Compréhension des images
- Absence de matériel en braille pour les utilisateurs malvoyants
- Manque de compétences en lecture des utilisateurs
- Manque d'autonomie de l'utilisateur pour l'exécution de cette activité

Adaptations :

- Adaptation de l'une des activités "aller au musée" et modification des images des étapes 1, 5 et 7
-

Commentaires du formateur :

- "Si les informations sont en braille, certains utilisateurs peuvent être plus autonomes.
- "Difficultés à comprendre les étapes nécessaires pour se rendre à la fête populaire"
- "Les utilisateurs peuvent être formés pour se rendre au festival populaire, mais il est difficile de le faire. activité seule"
- "Transports publics (le métro n'est pas entièrement adapté aux fauteuils roulants)"
- "Les rues ne sont pas adaptées aux fauteuils roulants.
- "Tout le monde a passé un bon moment

Session théorique

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1. Do not do this activity alone. Ask for support in visiting a street market/popular festival		3	9
2. Choose the popular fair you want to visit and plan your visit		5	7
3. Check location, how to get to the popular fair		10	2
4. Organise your itinerary		11	1
5. Buy public transport tickets		9	3
6. Travel on the public transport you want		7	5
7. Comply with the safety rules of the popular fair and have fun		5	7
8. Return home by public transport		7	5

Questionnaire de satisfaction des participants

					Don't Know / Not applicable
Training Evaluation					
1. I understood the instructions given to me		7	2	3	
2. I understood the images associated with each phase	1	3	5	3	
3. I had the necessary support from the Monitor			3	9	
					Don't Know / Not applicable
Evaluation of the Activity					
4. I enjoyed the activity				12	
5. I was able to do/do the activity				12	
6. Repeat the activity				12	
7. The activity was important for me				12	

Activité : Pendentif en feutre

Niveau : Basique

Lieu CIAD

Nombre de participants : 5

Séances de travail : 3 (théoriques et activités)

8. Session mixte : Explication des objectifs, visualisation des phases et mise en pratique ~~de~~ acquis.
9. Session mixte (via WhatsApp) : Visualisation de la phase et mise en pratique de ce qui a été appris (en respectant la courbe d'apprentissage des différents utilisateurs)
10. Activité : Se souvenir et s'amuser

Difficultés rencontrées (discours direct du formateur) :

- "J'ai pensé qu'il y avait peut-être trop de tâches, mais il n'y a pas eu de grandes difficultés, notamment parce que dans cette activité, il n'y a pas d'erreur possible.
- "Lors de la deuxième session, j'avais un outil pour m'aider (un enfileur d'aiguilles). Les participants étaient prêts à faire l'activité et ont trouvé des solutions créatives inattendues"
- "Ils avaient parfois des doutes et des insécurités, mais ils étaient très coopératifs.
- "Même le fait que j'aie fait la deuxième session à distance n'a pas posé de problème"

Adaptations (discours direct du formateur) :

- "Les adaptations apportées sont dues à la nécessité d'adapter l'activité artistique créative à la réalité et au contexte spécifique du CIAD.
- "La deuxième formation s'est faite via WhatsApp"

Commentaires du formateur :

- "L'utilisatrice a adapté le point de couture proposé à son style.
 - "Elle a aidé ses collègues à enfiler l'aiguille"
 - "Dans l'activité de l'utilisatrice, je signale deux petites notes, évoquées lors des séances, qui ne sont pas complètement réalisées dans le travail final : découper sans voir la marque du feutre et ne pas coudre trop serré. Cependant, elle a été la seule à choisir une autre forme que le cercle pour terminer ~~son~~ travail"
 - "Nous devons l'encourager dans ce processus"
 - "L'utilisateur avait besoin de beaucoup de validation pour savoir si c'était la bonne façon de procéder.
 - "Elle est la seule à avoir opté pour un point de bâti sur une partie de son corps. travail"
- "L'utilisateur a fait deux adaptations à l'activité : il a choisi de faire ~~son~~ un cercle du cercle de base, ce qui rend la pièce plus dynamique, et il a fait une adaptation à la couture.

Session mixte

1st training session 27/04	Doesn't carry out	Carries out with difficulty/ much support needed	Carries out autonomously
1. Place cardboard template on felt			5
2. Cut out felt correctly		3	2
3. Sewing smallest to largest felt			5
4. Sew those two to the following sizes			5
5. Repeat the process			5

Session mixte

2 nd training session 29/04	Doesn't carry out	Carries out with difficulty/ much support needed	Carries out autonomously
1. Place cardboard template on felt			5
2. Cut out felt correctly		2	3
3. Sewing smallest to largest felt			5
4. Sew those two to the following sizes			5
5. Repeat the process			5

Activité

30/04 Group Leisure activity	Doesn't carry out	Carries out with difficulty/ much support needed	Carries out autonomously
1. Place cardboard template on felt			5
2. Cut out felt correctly			5
3. Sewing smallest to largest felt			5
4. Sew those two to the following sizes			5
5. Repeat the process			5

Questionnaire de satisfaction des participants

					Don't Know / Not applicable
Training Evaluation					
1. I understood the instructions given to me			2	3	
2. I understood the images associated with each phase				5	
3. I had the necessary support from the Monitor				5	
Evaluation of the Activity					
4. I enjoyed the activity			1	4	
5. I was able to do/do the activity				5	
6. Repeat the activity				5	
7. The activity was important for me			1	4	

Activité : Thaumatrope

Niveau : Basique

Lieu CIAD

Nombre de participants : 5

Sessions de travail : 3 (théorique, pratique et activité)

11. Session théorique : Explication des objectifs, visualisation des phases
12. Pratique : Mettre en pratique ce qui a été appris
13. Activité : Se souvenir et s'amuser

Difficultés rencontrées :

- Incapacité de certains utilisateurs à lire et à orienter la carte dans la bonne position
- L'un des utilisateurs a été isolé en raison du COVID.

Adaptations :

- Les adaptations apportées sont dues à la nécessité d'adapter l'activité artistique créative à la réalité et au contexte spécifique du CIAD.
- Le document de l'activité n'est pas le plus adapté aux compétences et aux intérêts de nos utilisateurs, il était donc nécessaire de planifier et d'adapter une activité dans le cadre du modèle proposé par phases.

Commentaires du formateur :

- "Les difficultés, comme prévu, se sont surtout produites lors de la première séance d'entraînement.
- "Un utilisateur a fait une erreur (positionnement du thaumatrope) et a corrigé l'erreur.
- "Initialement, un utilisateur n'a pas suivi la séquence lors de la première session de formation.
- "Certains utilisateurs ont démarré la deuxième phase avec quelques difficultés à placer l'étiquette.
thaumatrope dans la bonne position"
- "Un utilisateur a eu du mal à comprendre les étapes de l'activité.
- "Restrictions dues à l'infection d'un utilisateur par Covid"
- "Lors de la session de formation, un utilisateur a eu du mal à comprendre les étapes de l'activité. Il a été nécessaire de l'illustrer"
- "Dédié au dessin et à la peinture, j'ai aimé faire le thaumatrope.
- "Après avoir conclu, elle voulait encore peindre pour compléter le dessin (créativité artistique)"
- "Elle a travaillé dur sur son dessin et s'est amusée à construire

le Thaumatrope.

- Très dévoué au dessin et à la peinture, il donne un retour d'information qu'il a vraiment...".
a apprécié l'activité"
- "S'est amusé"
- "Dans l'activité elle-même, elle l'a fait sans difficulté.
- "A poursuivi le travail de manière autonome"

Session théorique

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1.Chose Material			4
2.Draw 1 st Part		1	3
3.Draw 2 nd Part		2	2
4.Atattch Strings		1	3
5.Evaluate work			4

Session pratique

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1.Chose Material			4
2.Draw 1 st Part		1	3
3.Draw 2 nd Part		1	3
4.Atattch Strings			4
5.Evaluate work			4

Activité

Phases	Number of user's that Doesn't carry out	Number of user's that Carries out with difficulty/ much support needed	Number of user's that Carries out autonomously
1.Chose Material			4
2.Draw 1 st Part			4
3.Draw 2 nd Part			4
4.Atattch Strings			4
5.Evaluate work			4

Questionnaire de satisfaction des participants

					Don't Know / Not applicable
Training Evaluation					
1. I understood the instructions given to me		1		4	
2. I understood the images associated with each phase			1	4	
3. I had the necessary support from the Monitor			1	4	
					Don't Know / Not applicable
Evaluation of the Activity					
4. I enjoyed the activity				5	
5. I was able to do/do the activity				5	
6. Repeat the activity			1	4	
7. The activity was important for me				5	



Réflexion finale

Comme tout instrument construit à partir de la base, sa pertinence et sa fonctionnalité sont toujours testées, cet outil que Leisure Skills se propose de mettre en œuvre et de faire évoluer n'est pas différent. Au cours de son application au Portugal, il a fallu changer, modifier et finalement adapter certains des polycopiés aux activités internes de l'institution afin qu'ils puissent devenir utiles et fonctionner comme un outil de soutien à l'apprentissage des utilisateurs. Cependant, il est apparu que cela était utile pour la plupart des participants, et que la plupart d'entre eux comprenaient l'objectif des activités et prenaient conscience des étapes nécessaires pour réaliser les activités.

Des améliorations sont nécessaires pour les outils, comme pour tout nouvel outil, telles que plus de clarté et la déconstruction de certaines étapes dans certaines activités pour améliorer le processus d'apprentissage, ainsi que l'adaptation au braille pour les aveugles. Il s'agit là des principaux obstacles identifiés au cours du processus de formation des utilisateurs au Portugal.