



# PARTICIPER À UN PROJET SOLIDAIRE AUTOUR DU NUMÉRIQUE

(MISSION DE 24H/SEMAINE)

## L'ASSOCIATION, LE PROJET

Ludosens est une association née en 2015. Elle imagine et met en place des solutions inclusives pour les enfants et les jeunes adultes ayant reçu un diagnostic (autisme, TSA, TDAH, DYS et handicap psychique...).

En 2018, le projet « **Valoriser toutes les formes d'intelligence** » a été créé pour que le mode de pensée autistique et les compétences des personnes aux hypersensibilités variées soient perçues comme une force, une plus-value pour la société.

## POUR QUI ?

Pour tous les jeunes entre 18 et 30 ans. Un diagnostic n'est pas nécessaire, mais pour les plus de 25 ans, une notification RQTH est indispensable pour établir le contrat.

S'il n'y a pas de diagnostic un courrier d'un.e professionnel.le qui atteste de la pertinence du dispositif compte tenu des besoins et de l'hypersensibilité de la personne candidate (conseiller.ère mission locale, psychomotricien.ne, etc.) sera pertinent.

Critères de sélection uniquement basés sur la motivation.

Candidature à adresser par mail à [contact@ludosens.com](mailto:contact@ludosens.com) avec **CV** et **lettre de motivation**.

## QUELLE RÉMUNÉRATION ?

Environ 600 euros par mois, cumulables à l'AAH, avec une part versée par l'Etat : 473 euros, une part versée par l'association : 107,58 euros mensuels.

## ENJEUX

Permettre une meilleure compréhension de l'autisme dans la société, et de la neurodiversité en générale tout en développant ses compétences dans le domaine du numérique.

Les jeunes en contrat sont appelés les "ambassadeurs". A travers leurs actions, ils deviennent des ambassadeurs de la neurodiversité.

## ACTIVITÉS

Dans le cadre d'un parcours numérique, Ludosens recherche des ambassadeurs qui vont travailler en équipe pour une mission qui est développée en trois phases :

## 1ÈRE PHASE : DÉCOUVERTE ET CONNAISSANCE DE SOI

- 3 semaines d'ateliers, d'évaluations et d'échanges amenant à une compréhension de ses envies et de l'environnement dans lequel va s'effectuer la mission. Les besoins et les spécificités de chacun sont cernés.

## 2ÈME PHASE : NUMÉRIQUE

- À partir des compétences, capacités et envies de chacun, les actions numériques (développement, référencement, montage vidéo, multimédia...) sont définies.
- Une fois les actions définies, la mise en œuvre démarre en collaboration avec des professionnel.le.s du secteur qui interviennent régulièrement.
- Les projets sont valorisés et diffusés : événements, rédaction d'articles pour le blog...
- Des rencontres avec le monde professionnel en lien avec le projet sont organisées en parallèle.

## 3ÈME PHASE : SENSIBILISATION À LA DIFFÉRENCE

- Temps de sensibilisation auprès de différents publics et sur les compétences de personnes aux intelligences multiples et sur les projets réalisés.

## TUTORAT INDIVIDUEL ET COLLECTIF

- Accompagnement et construction du « Projet d'Avenir ».
- Des outils d'accompagnement quotidiens et hebdomadaires.
- Identification et valorisation des compétences.

## LES + DE CETTE EXPÉRIENCE

- Des projets créatifs et adaptés en fonction des profils et des envies des ambassadeurs.
- Un développement de compétences.
- Une découverte de différents métiers et du monde professionnel dans le secteur du numérique.
- Un environnement de travail adapté.





# PARTICIPER AU RENFORCEMENT NUMÉRIQUE D'UNE ASSOCIATION OEUVRANT POUR UNE SOCIÉTÉ INCLUSIVE

(MISSION DE 24H/SEMAINE)

## L'ASSOCIATION, LE PROJET

Ludosens est une association née en 2015. Elle imagine et met en place des solutions inclusives pour les enfants et les jeunes adultes ayant reçu un diagnostic (autisme, TSA, TDAH, DYS et handicap psychique...).

En 2018, le projet « **Valoriser toutes les formes d'intelligence** » a été créé pour que le mode de pensée autistique et les compétences des personnes aux hypersensibilités variées soient perçues comme une force, une plus-value pour la société.

## POUR QUI ?

Pour tous les jeunes entre 18 et 30 ans. Un diagnostic n'est pas nécessaire, mais pour les plus de 25 ans, une notification RQTH est indispensable pour établir le contrat.

S'il n'y a pas de diagnostic un courrier d'un.e professionnel.le qui atteste de la pertinence du dispositif compte tenu des besoins et de l'hypersensibilité de la personne candidate (conseiller.ère mission locale, psychomotricien.ne, etc.) sera pertinent.

Critères de sélection uniquement basés sur la motivation.

Candidature à adresser par mail à [contact@ludosens.com](mailto:contact@ludosens.com) avec **CV** et **lettre de motivation**.

## QUELLE RÉMUNÉRATION ?

Environ 600 euros par mois, cumulables à l'AAH, avec une part versée par l'Etat : 473 euros, une part versée par l'association : 107,58 euros mensuels.

## ENJEUX

Permettre une meilleure compréhension de l'autisme dans la société, et de la neurodiversité en générale tout en développant ses compétences dans le domaine du numérique.

Les jeunes en contrat sont appelés les "ambassadeurs". A travers leurs actions, ils deviennent des ambassadeurs de la neurodiversité.

## ACTIVITÉS

Dans le cadre d'un parcours numérique, Ludosens recherche des ambassadeurs pour une mission individuelle découpée en trois phases :

## 1ÈRE PHASE : DÉCOUVERTE ET CONNAISSANCE DE SOI

- 3 semaines d'ateliers, d'évaluations et d'échanges amenant à une compréhension de ses envies et de l'environnement dans lequel va s'effectuer la mission. Les besoins et les spécificités de chacun sont cernés.

## 2ÈME PHASE : RÉALISATION D'UN PROJET NUMÉRIQUE

- À partir des compétences, capacités et envies de l'ambassadeur, définition d'un projet individuel en lien avec le numérique.
- Une fois le projet défini, une organisation de travail est mise en place en fonction des besoins. Des professionnel.le.s interviennent régulièrement pour accompagner le projet.
- Les projets sont valorisés et diffusés : événements, rédaction d'articles pour le blog...
- Des rencontres avec le monde professionnel en lien avec le projet sont organisées en parallèle.

## 3ÈME PHASE : SENSIBILISATION À LA DIFFÉRENCE

- Temps de sensibilisation auprès de différents publics et sur les compétences de personnes aux intelligences multiples et sur les projets réalisés.

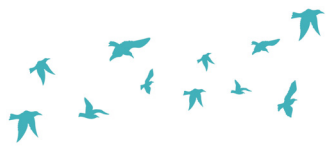
## TUTORAT INDIVIDUEL ET COLLECTIF

- Accompagnement et construction du « Projet d'Avenir ».
- Des outils d'accompagnement quotidiens et hebdomadaires.
- Identification et valorisation des compétences.

## LES + DE CETTE EXPÉRIENCE

- Des projets créatifs et adaptés en fonction des profils et des envies des ambassadeurs.
- Un développement de compétences.
- Une découverte de différents métiers et du monde professionnel dans le secteur du numérique.
- Un environnement de travail adapté.





# CE À QUOI JE DOIS M'ATTENDRE



## LE NOM DONNÉ AUX VOLONTAIRES EN SERVICE CIVIQUE À LUDOSENS

**L**es participants au programme « Valoriser toutes les formes d'intelligence » sont appelés ambassadeurs.

**E**ffectivement, ils sont ambassadeurs d'un nouveau message, plus positif et constructif pour eux-mêmes mais également pour la société toute entière.

**P**our les parcours numériques et artistiques, ce sont des ambassadeurs de la neurodiversité. Pour les parcours permaculture, ce sont à la fois des ambassadeurs de la neurodiversité et de la biodiversité.

## SERVICE CIVIQUE ADAPTÉ MAIS QUI SIMULE LES CONDITIONS DE TRAVAIL

**L'**une des volontés premières du programme est de proposer une pré-professionnalisation aux ambassadeurs. L'idée est de les préparer aux conditions réelles de travail. Il y a donc des règles auxquelles l'ambassadeur devra respecter (voir règlement intérieur).

## EFFECTUER UN TRAVAIL DE CONNAISSANCE DE SOI

**L'**expérience Ludosens porte une attention particulière au fait de permettre aux ambassadeurs de mieux se connaître. De fait, Ludosens met à disposition des ambassadeurs un grand nombre de questionnaires et de documents sur la connaissance de soi. Au cours des parcours, un certain nombre de journées seront consacrées exclusivement à ces temps d'échange et de questionnement. Il est donc nécessaire que l'ambassadeur ait envie d'enclencher cette démarche d'introspection.

## EXISTENCE POSSIBLE DE CHANGEMENTS ET D'IMPRÉVUS

**A** Ludosens, les particularités des personnes aux hypersensibilités variées sont prises en compte. Nous savons que limiter les changements est important.

**L**e travail et les activités (activités de formation citoyenne, sensibilisations...) au sein de l'association sont définis et planifiés le plus possible à l'avance. Le rythme général de travail est défini et exposé aux ambassadeurs dès le début du parcours. L'emploi du temps hebdomadaire est défini d'une semaine à l'autre et transmis aux ambassadeurs par mail. Lorsque cela est possible, ils sont prévenus à l'avance des absences de leurs coéquipiers et des membres de l'équipe encadrante.

**C**ependant, la réalité du monde du travail fait que l'on doit parfois faire face à des imprévus. Une absence fortuite d'un coéquipier ou un événement peuvent conduire à une modification de dernière minute dans l'organisation. Dans le cas d'imprévu, une réorganisation sera mise en place.

## MOMENTS DE CRÉATIVITÉ ET MOMENTS PLUS DIRIGÉS

### L'objectif du parcours créatif est double :

1. Permettre aux ambassadeurs d'exprimer leurs talents et laisser libre court à leur imagination, à travers un projet concret.
2. Créer un ou plusieurs support(s) de sensibilisation pour changer le regard.

**A** Ludosens, en accord avec l'objectif 1, les initiatives créatives sont bienvenues et encouragées.

**D**ans le cadre de l'objectif 2, il y a des moments plus dirigés, avec des consignes à respecter, notamment en phase finale avec des délais à tenir.

**D**e plus, il y a une certaine attente vis à vis de la qualité du support créé. En effet, Ludosens a pour intention de valoriser les supports de sensibilisation que les ambassadeurs auront créés (diffusion large sur internet, présentations des supports lors des sensibilisations...)

## TRAVAIL COLLECTIF PRINCIPALEMENT MAIS POSSIBILITÉS DE MISSION EN INDIVIDUEL

**L**udosens est avant tout une expérience collective. L'idée est à la fois de mettre les ambassadeurs en situation réelle de travail (ce qui se traduit le plus souvent par du travail en équipe) et de leur permettre de tisser des liens avec leurs coéquipiers.

De fait, l'ambassadeur doit avoir envie de travailler en collectif et de faire partie d'une équipe.

**N**éanmoins dans certains cas, il est possible d'envisager une mission individuelle. L'ambassadeur concerné sera cependant invité à se joindre à l'ensemble des promotions lors des moments informels (pauses, repas partagés...), des routines journalières (météo des émotions...), des rendez-vous ou événements et lors des sensibilisations.

## AVOIR UNE CERTAINE AUTONOMIE SUR LES TRANSPORTS

**P**our l'ambassadeur, il sera nécessaire de pouvoir se rendre chaque jour à la ZAP de Bègles par ses propres moyens. Sur certains parcours (permaculture), les lieux de formation peuvent différer. Là encore, l'ambassadeur devra s'y rendre par ses propres moyens.

**T**out au long du parcours, un certain nombre de déplacements seront nécessaires (se rendre sur les lieux d'événements, de formation citoyenne, de rendez-vous, de sensibilisations...). Lorsque ces déplacements seront trop éloignés, Ludosens organisera le trajet en voiture.

En revanche, si le lieu de rendez-vous est desservi par les transports en commun de TBM, nous organiserons le déplacement en utilisant les transports en commun.





# LES COMPÉTENCES ATTENDUES

## TRAVAIL EN AUTONOMIE

Le travail à Ludosens est accompagné notamment par la coordinatrice d'équipes et de projets. Chacun a une tâche assignée et les consignes peuvent être transmises à l'écrit, selon les besoins de chacun.

Une fois que le travail est attribué, l'ambassadeur devra être en capacité de travailler de façon autonome sur ce qui lui a été confié, même si parfois un étayage est nécessaire. Pour les ambassadeurs qui ont besoin d'une aide importante, un tutorat pourra être envisagé.

En fonction du degré d'autonomie, l'ambassadeur pourra se voir attribuer des tâches sur la semaine, et s'organiser selon ses besoins et envies, l'important étant que les consignes et le timing soient respectés.

## CAPACITÉS D'ADAPTATION

Pendant son parcours, l'ambassadeur sera amené à sortir de sa zone de confort. Il devra donc être en capacité de s'adapter à des situations nouvelles.

Il devra ainsi développer ses capacités à exprimer ses limites ou son inconfort. Il est important alors de pouvoir expliquer clairement quelles sont les difficultés rencontrées et pourquoi, l'idée étant de trouver une solution, en concertation avec la coordinatrice.

## TRAVAILLER EN ÉQUIPE

Dans la mesure où il est positionné sur un parcours collectif, l'ambassadeur s'engage à apprendre à travailler de manière collaborative, c'est-à-dire, à prendre en compte l'avis de ses coéquipiers, à respecter les spécificités des autres et à mettre tout en œuvre pour participer à une bonne cohésion d'équipe.

## POUVOIR TRAVAILLER 24H PAR SEMAINE

Il est demandé de travailler 24h par semaine. L'ambassadeur devra donc être en capacité de pouvoir tenir ce rythme, en sachant que, selon les besoins, des temps de télé-travail et des adaptations du rythme de la journée peuvent être aménagés. Dans le cadre du contrat de besoins personnalisés, le volume horaire peut être revu à la baisse.

## COMPÉTENCES BUREAUTIQUES

Dans le cadre des parcours, il sera demandé aux ambassadeurs d'avoir quelques compétences de base en informatique pour assurer le suivi du travail. L'ambassadeur devra donc savoir se servir seul d'un ordinateur, de certains logiciels de traitement de texte (Word, LibreOffice Writer, Google Docs...), de présentation (Powerpoint, LibreOffice Impress, Google Slides...), de messagerie, agenda (outlook, gmail, ...), de messagerie instantanée (Slack, Skype, Hangouts, ...), de gestion de tâches (Trello) et d'autres technologies numériques. Un tutorat est envisageable dans le cas d'absence de compétences numériques, cet élément ne saurait être un facteur qui empêche la participation au programme.

