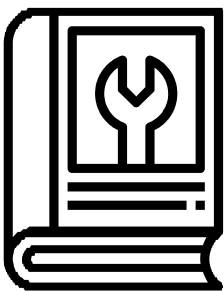


● UTIL NUMERIQUE ● PERATIONNEL ● POUR LES ● PERATEURS



Avertissement :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète les vues des seuls auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

INTRODUCTION



VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF - APPROCHE OPÉRATIONNELLE

Cette publication a été créée dans le cadre du projet **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF – APPROCHE OPÉRATIONNELLE** financé par le programme Erasmus+ – KA2, réalisé par **Sciara Progetti Teatro** (IT) en partenariat avec **la Compagnie Duanama** (FR), **Creo Comun : facilitando el cambio** (ES), **Vilnius Universitetas** (LT), **Action Sinergy SA** (GR).

VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF - APPROCHE OPÉRATIONNELLE est né en 2020, en plein confinement, de l'union de différents artistes et formateurs engagés depuis des années dans des activités éducatives dans divers pays d'Europe. Le contexte de l'expérience collective particulière vécue pendant la pandémie de Covid-19 a eu des répercussions mondiales, particulièrement ressenties par les secteurs culturel, créatif et éducatif, où un sérieux manque d'outils et de méthodologies est apparu pour soutenir les opérateurs dans leur travail : D'une part, il y a les éducateurs, qui travaillent avec les jeunes, la catégorie la plus touchée par les conséquences psychologiques ; d'autre part, il y a aussi les travailleurs culturels, qui malgré la contribution significative de leur secteur (CSC) à l'économie et au bien-être des personnes, ont vu leur situation professionnelle déjà précaire s'aggraver, avec l'application de mesures de distanciation sociale et les reports, annulations ou fermetures conséquentes d'événements, de spectacles vivants, d'expositions et d'institutions culturelles.

L'activité culturelle a une dimension économique mais aussi sociale et de santé mentale, qui s'est avérée particulièrement importante pendant le confinement. Cette dimension semblait être une caractéristique forte de la participation culturelle dans l'ensemble de l'UE, où, malgré les mesures de confinement, les citoyens ont participé à diverses activités culturelles spontanées par le biais des médias sociaux. De même, les artistes ont partagé gratuitement leurs créations en ligne pour aider les gens à surmonter les difficultés de la pandémie. Cependant, la culture est aussi une activité économique dont les artistes et les opérateurs culturels dépendent pour leur survie. Comme le montre l'OCDE, la pandémie a eu pour conséquence de bloquer des artistes individuels et des entreprises culturelles pendant une période imprévisible et de les empêcher de poursuivre leur activité, à moins qu'ils n'aient la possibilité de passer au numérique.

D'autre part, il semble que la demande de contenu culturel numérique et de vente en ligne de biens et services culturels ait augmenté parmi les populations soumises à des mesures d'enfermement.

À cet égard, en avril, l'Unesco et l'OCDE ont lancé des initiatives¹ où des artistes et des spécialistes de CSC ont souligné le rôle de la culture et des artistes pour la cohésion sociale et la santé mentale pendant les mesures d'enfermement, l'urgence de maintenir la vivacité et la diversité du secteur, de préserver ses emplois, et d'inclure la culture comme moteur du changement post-coronavirus.



Dans ce choix de synergie entre l'art et la formation avec le soutien de l'outil numérique – expérimenté dans son potentiel pendant le confinement – le projet de **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** s'est mis en place, pour créer une plateforme en ligne de ressources éducatives créatives, ouverte aux enseignants, éducateurs, travailleurs culturels, destinée aux jeunes, innovante dans son contenu thématique et son approche méthodologique, conçue pour développer l'intelligence émotionnelle.

Si nous considérons les émotions comme faisant partie intégrante de la manière dont nous interprétons et donnons un sens aux événements, elles influencent par conséquent le maintien ou le changement de nos pratiques actuelles. En d'autres termes, les émotions influencent ce que nous apprenons et la manière dont nous l'apprenons, et orientent par conséquent nos actions et nos pensées.

Pour ces raisons, **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** vise à soutenir les opérateurs de CSC, les éducateurs, les travailleurs de jeunesse, les responsables éducatifs et le personnel de soutien en leur fournissant une nouvelle méthodologie et des outils pour mettre en œuvre des activités éducatives créatives et émotionnelles dans des formats numériques, en direct et mixtes pour les jeunes.

Ce manuel, écrit et édité par **Sciara Progetti Teatro (IT)**, **Compagnie Duanama (FR)**, **Creo Comun : facilitating el cambio (ES)**, **Vilniaus Universitetas (LT)**, **Action Sinergy SA (GR)**, est l'un des produits intellectuels (IO3) du projet, et servira de guide pour l'utilisateur de la plate-forme **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF – APPROCHE OPERATIONNELLE** (<https://creative-emotional.eu/>)

¹[www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI\(2020\)649414_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI(2020)649414_EN.pdf)

1. APPRENTISSAGE DIGITAL, OUTILS CRÉATIFS ET EXPÉRIENCE ÉMOTIONNELLE : LES NOUVELLES MÉTHODOLOGIES PÉDAGOGIQUES AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE AUJOURD'HUI

CHAP. 1



VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF – APPROCHE OPÉRATIONNELLE

combine la conception et l'utilisation d'outils numériques avec un travail créatif, dans le domaine de l'éducation. Elle est basée sur une expérience immersive, créative et émotionnelle à destination des jeunes. Il s'agit de leur proposer un « voyage » thématique, autour des différents enjeux de société actuels. Notre groupe, en raison de ses expertises internes, a adopté et abordé 2 thèmes spécifiques : la violence basée sur le genre et le harcèlement. Ce sont sur ces deux thèmes que nous avons développé et mis en œuvre notre proposition.

VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF propose aux éducateurs une approche mixte, comprenant des outils en ligne et des activités en présentiel : les principes sur lesquels repose le modèle du **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** sont ceux de l'apprentissage émotionnel, par l'expérience, et numérique. Ils peuvent être appliqués à tous les contextes, formels et non formels, et aux institutions éducatives et scolaires.

Apprentissage émotionnel

Les émotions régissent toutes les relations humaines et contribuent à la réussite de l'apprentissage et à l'intériorisation des connaissances.

Il existe un large éventail de publications pédagogiques, psychologiques et scientifiques sur la valeur de l'apprentissage émotionnel. Par exemple, le psychologue-philosophe-pédagogue genevois Jean Piaget (1896-1980) affirme que pour le développement harmonieux de la personnalité de ceux qui doivent apprendre, une interaction entre connaissance et affect est nécessaire, du fait du parallélisme étroit qui existe, dans la pensée humaine, entre le plan affectif et intellectuel.

Benjamin Samuel Bloom, psychologue et pédagogue américain (1913-1999), soutient qu'il existe une relation étroite entre affects, motivation et apprentissage, puisque les variables affectives et motivationnelles exercent une action pertinente dans les processus de connaissance, de compréhension et de socialisation, qui se déroulent dans les



L'importance cruciale des émotions dans l'apprentissage est également mise en évidence par le lien entre les mêmes émotions et les processus cognitifs liés à la mémoire : la force de nos souvenirs dépend du degré d'activation émotionnelle induit par l'apprentissage.

Le psychologue américain Daniel Goleman (1946), reprend le concept d'intelligence émotionnelle et démontre la valeur qu'elle a pour tous les individus, jeunes et adultes, dans l'environnement relationnel, les lieux d'apprentissage et de travail.

L'enseignement émotionnel représente la traduction, dans la pratique éducative, des principes de l'intelligence émotionnelle développée par Daniel Goleman. L'intelligence émotionnelle implique la capacité à reconnaître, utiliser, comprendre et gérer consciemment ses propres émotions et celles des autres. Elle peut être affinée, à la fois, par l'utilisation de techniques spécifiques et par la médiation des structures éducatives.

Selon Goleman, l'intelligence émotionnelle a cinq caractéristiques fondamentales, à savoir : la conscience de soi (capacité à produire des résultats en reconnaissant ses émotions); la maîtrise de soi (capacité à utiliser ses sentiments dans un but); la motivation (capacité à découvrir la raison réelle et profonde qui pousse à l'action); l'empathie (capacité à ressentir les autres et entrer en contact avec eux); la capacité sociale (capacité à être avec les autres tout en essayant de comprendre les interactions entre eux).

Les objectifs de l'enseignement des émotions sont les suivants :

- Induire une meilleure maîtrise de soi ;
- Acquérir une conscience émotionnelle ;
- Utiliser une communication claire, efficace et affirmée ;
- S'affirmer par la confrontation et la collaboration (ou coopération) ;
- Développer la curiosité, le désir, le sentiment d'appartenance, la tolérance à la frustration et à l'ennui.

L'apprentissage socio-émotionnel devient l'une des méthodologies de l'approche éducative de plus en plus utilisée. Il part de l'idée que toute discipline (même les matières apparemment éloignées de la dimension émotionnelle, comme les mathématiques ou la technologie) peut apporter sa propre contribution, par sa valeur éducative spécifique, au développement des compétences générales fondamentales chez les élèves, à différents niveaux d'âge.



De même, chaque discipline peut être abordée efficacement, en tirant parti de la sphère émotionnelle de la personne formée.

La dimension sociale et émotionnelle joue un rôle central dans tous les aspects de la vie. Indépendamment du contenu disciplinaire et interdisciplinaire, les mêmes situations et rituels diversifiés, également dans les contextes éducatifs formels tels que l'école, sont des réservoirs et des déclencheurs d'états émotionnels : ils se prêtent donc à des réflexions collectives et partagées dans les classes sur les questions importantes de la vie de chacun (y compris les éducateurs).

VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF utilise l'apprentissage émotionnel en proposant des parcours pédagogiques qui utilisent des langages artistiques et créatifs (fiction radiophonique, théâtre, vidéo) pour aborder les questions données, car ce sont des outils en dialogue direct avec notre sphère émotionnelle.

Apprentissage par l'expérience

L'apprentissage par l'expérience est un outil capable de faciliter l'apprentissage global : il fonde son approche sur l'implication de la personne à travers ses expériences et ses capacités, tout en offrant la possibilité d'apprendre par le biais d'activités cognitives, sensorielles et émotionnelles.

La société d'aujourd'hui et sa complexité quotidienne envoient des stimuli continus à l'individu, l'incitant à ressentir le besoin d'un apprentissage constant et tout au long de la vie, qui ne peut plus être laissé uniquement aux institutions éducatives et aux contextes « officiels ». La complexité de la vie quotidienne est dans un processus d'évolution directement proportionnel à celui de l'attention croissante portée aux processus liés à l'apprentissage en tant que dimension à développer et à accroître tout au long de l'existence. La société de la connaissance répond au double impératif de « l'apprentissage tout au long de la vie » et de « l'apprentissage à l'échelle de sa vie », conditions sine qua non pour répondre de manière adéquate aux nouveaux défis du monde contemporain. Dans la société de la connaissance, l'apprentissage est personnalisé, construit sur les particularités et les besoins spécifiques de l'apprenant, dont les systèmes de formation ne peuvent être séparés

Dans un tel contexte, l'apprentissage par l'expérience est un outil capable de faciliter le processus d'apprentissage, puisqu'il fonde son approche sur l'implication de la personne, à travers ses expériences et ses capacités.

À ce jour, l'apprentissage et l'enseignement par l'expérience représentent donc la base de tout processus éducatif et l'avenir de la formation elle-même, grâce à un parcours structuré qui permet d'acquérir des compétences spécifiques, reconnues comme indispensables également dans le domaine professionnel. Combien y a-t-il de types d'apprentissage par l'expérience ? C'est un outil qui est de plus en plus demandé et qui, en raison de son efficacité, continue d'évoluer et de se diversifier précisément pour aider les collègues et les collaborateurs à développer, par l'apprentissage par la pratique, ces compétences qui ne sont pas acquises avec l'étude et la technique, mais à travers des moments de vie vécus. Voici une liste avec quelques exemples d'enseignement :

- ◆ Jeux de rôle ;
- ◆ Simulation ;
- ◆ Consolidation d'équipe ;
- ◆ Brise-glace ;
- ◆ Analyse du comportement et formation.

Chacune de ces techniques vise à transférer et à développer différentes compétences et capacités comportementales, mais elles relèvent toutes de la méthodologie pédagogique de l'éducation non formelle.

Le VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF comprend des activités à réaliser sous la direction d'un facilitateur. Pour la réalisation de ces activités, des méthodes d'apprentissage participatif, conçues en fonction des intérêts des jeunes, seront utilisées. Dans le processus d'apprentissage seront redécouverts des langages artistiques, tels que le théâtre, des jeux coopératifs qui exploitent la dimension ludique pour intervenir sur la dynamique de groupe, et les techniques du Théâtre de l'Opprimé qui réinterprètent par la théâtralité les principes de la résolution des conflits.

L'éducation et la formation tout au long de la vie nécessitent l'adoption de critères précis et d'orientations stratégiques pour les politiques de formation, telles que la promotion, le soutien, la mise en œuvre de connexions entre les différents organismes éducatifs et leur intégration ; voire améliorer le travail en partenariat entre les institutions pour développer une culture de l'apprentissage tout au long de la vie, ou mettre en dialogue les différents opérateurs impliqués dans les processus de formation et les faire interagir sur leurs pratiques pour renforcer leurs compétences professionnelles en tant que médiateurs de l'apprentissage.

Le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** est basé sur le principe de partage et d'échange de bonnes pratiques entre les structures éducatives à l'échelle internationale : la plate-forme créée sera en constante évolution avec les contributions des utilisateurs eux-mêmes. Gratuite, multilingue et entièrement accessible, elle se veut être un espace de ressources ouvertes, constamment mis à jour.

Apprentissage numérique

Dans la méthodologie utilisée autant que dans le contenu véhiculé, l'outil numérique aura une grande importance : l'objectif est de valoriser la proposition de formation utilisant le langage numérique, propre aux jeunes générations, et de créer un parcours éducatif innovant, à coordonner avec les activités éducatives.

Les nouvelles technologies numériques, y compris les technologies à distance, nécessairement introduites dans tous les services éducatifs avec l'arrivée du Covid, ne peuvent plus être considérées comme des outils utilisés uniquement dans le cadre d'un contexte exceptionnel. Au fil du temps, il est évident qu'elles s'adapteront à tous les niveaux d'enseignement du fait de leur développement, leur intégration aux processus et leur complémentarité avec les relations en présentiel.

En nous interrogeant sur le rôle des technologies dans l'apprentissage, nous avons évalué la possibilité et l'opportunité d'intégrer les nouvelles technologies numériques, sous une forme adéquate et appropriée, aux côtés des outils d'apprentissage classiques, dans un contexte éducatif renouvelé dans les méthodes, sur la base des paradigmes des sciences humaines et en particulier, ceux de la psychologie et de la pédagogie. Partant de cette réflexion, le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** introduit l'apprentissage numérique dans sa méthodologie, afin de créer une expérience en mode mixte, un parcours d'apprentissage multimédia guidé, pour aider les éducateurs et les jeunes à acquérir des compétences et des méthodes d'apprentissage numérique, soutenir le développement et la disponibilité de ressources d'apprentissage ouvertes, mobiliser toutes les parties prenantes (animateurs de jeunesse, animateurs, formateurs, éducateurs, enseignants, élèves, familles) afin d'améliorer le rôle des technologies numériques dans les processus éducatifs.

Le premier des outils numériques utilisé dans le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** est une chaîne éducative sur YouTube (www.youtube.com/channel/), avec un contenu vidéo et audio approfondi. L'idée est née de l'expérience de la chaîne *Sciara Progetti*, partenaire principal de YouTube : elle compte déjà une communauté d'environ 12 000 professionnels dans les secteurs de l'éducation de toute l'Italie, dont 5 000 abonnés. La chaîne se veut être une plateforme de contenus numériques avec vidéos et podcasts. Elle est gratuite, accessible en permanence, et a pour but d'enrichir les « sessions » immersives que les animateurs proposeront aux jeunes. Sciara Progetti, au travers d'un projet éditorial clair, a construit sa propre chaîne YouTube comme une chaîne éducative, destinée principalement aux jeunes et aux écoles. Elle propose différents formats tels que des « Inside », des « Entrevistes coraggiose », des récits en audio et vidéo, des explorations autour de questions d'éducation civique à l'image de l'intimidation, l'égalité des sexes, la violence de genre, l'éducation environnementale, la diversité, le handicap, la légalité, la sexualité, l'éducation sentimentale etc.... Les événements en direct organisés par Sciara ont connu un grand succès auprès du public scolaire, grâce au vaste réseau d'établissements d'enseignement construit au fil des ans, atteignant jusqu'à 600 écoles en même temps. Leurs événements hebdomadaires, en direct, ont réuni 15 000 participants au live. Leur expérience et leur réseau établi ont assuré la mise en œuvre de cette intervention et ces résultats de haute qualité.

La chaîne éducative **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** vise à fournir un contenu multimédia hautement éducatif, en offrant des ressources créatives pour des cours de sociologie, d'éducation civique, sur les violences sexuelles et sexistes et le harcèlement (VSSH). Les vidéos proposées prennent la forme d'entretiens avec des experts, des influenceurs, de jeunes vulgarisateurs qui traitent de manière transversale des problématiques abordées. Ce sont également des pastilles d'information produites par les partenaires, tandis que les podcasts prennent la forme de récits tirés de représentations théâtrales, de livres et d'histoires vraies, qui permettront aux étudiants de se lancer dans un voyage émotionnel. Il s'agit d'offrir tout un panel de produits multimédias qui stimulent l'apprentissage et encouragent différents modèles d'apprentissage, avec un potentiel de diffusion illimité. La chaîne éducative est aussi entièrement accessible aux utilisateurs sourds, grâce à une traduction sous-titrée, et aux utilisateurs aveugles, qui pourront accéder aux vidéos grâce aux fonctions de lecture des sous-titres offertes par les lecteurs d'écran.



YouTube est une ressource éducative très appréciée par les jeunes et les éducateurs, car elle possède des fonctionnalités qui rendent le processus d'apprentissage plus attrayant. Les vidéos, utilisant le langage des images, facilitent la mémorisation de l'information ; le podcast peut être téléchargé et consulté hors ligne à tout moment, répondant, à la fois, aux nouvelles tendances de formation de l'apprentissage continu et à une nouvelle façon de vivre les engagements scolaires et professionnels, expérimentée avec le travail intelligent et DAD. Cela offre plus de flexibilité aux individus devenus multitâches, chez lesquels l'étude et le travail se croisent avec les activités choisies dans le temps libre.

Le second outil en ligne utilisé est un site Web conçu comme une plateforme ouverte de contenus et de ressources (creative-emotional.eu/), à partir de laquelle les opérateurs peuvent télécharger du matériel pédagogique et des propositions d'activités éducatives rédigées par d'autres animateurs de jeunesse, éducateurs et psychologues internationaux, utiles pour mettre en place des sessions thématiques interactives et participatives ainsi que des cours.

L'utilisation de ressources éducatives libres (REL) permet de personnaliser et d'élargir les processus d'apprentissage de chacun, permettre de faire émerger de nouvelles sources d'éducation et créer du contenu nouveau, ainsi que de partager les ressources des différents pays afin de proposer un éventail beaucoup plus large de ressources éducatives. Les technologies ouvertes permettent à chacun d'apprendre, n'importe où, n'importe quand, sur n'importe quel appareil.

L'utilisation des REL en Europe est encore trop fragmentée et peu soutenue. Il convient de redoubler d'efforts pour garantir que le contenu européen soit visible et largement accessible, afin que les utilisateurs, les apprenants et les éducateurs puissent trouver des ressources et soient rassurés quant à leur qualité. Pour de nombreux professionnels des secteurs de l'éducation, le manque de catalogage, de sélection et de disponibilité de ressources de qualité adéquates est un obstacle majeur à une utilisation plus large des REL.

La plateforme e-learning du **VOYAGE ÉMOTIONNEL** est un exemple de boîte à outils où les ressources éducatives peuvent être assemblées, cataloguées et utilisables de manière personnalisée.

L'introduction de ressources d'apprentissage ouvertes dans le projet a été conçue pour stimuler la création de contextes d'apprentissage innovants dans lesquels le contenu peut être adapté par les utilisateurs en fonction de leurs besoins.

Stimuler l'offre et la demande de REL de haut niveau est cruciale pour la modernisation des processus éducatifs : c'est l'un des principaux objectifs du projet **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF**.

Combinées aux ressources d'apprentissage traditionnelles, les ressources d'apprentissage ouvertes permettent des formes mixtes d'apprentissage en présentiel et en ligne. L'expérience de cet apprentissage mixte peut augmenter la motivation des élèves et l'efficacité de l'apprentissage.

La plateforme **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** propose :

- Un système permettant aux animateurs de jeunesse, aux formateurs, aux éducateurs, aux enseignants de proposer des activités d'apprentissage en créant des expériences et des sessions immersives, en présentiel ou en distanciel
- Un environnement pour la création de contenu immersif par les utilisateurs, ainsi que pour l'utilisation d'une bibliothèque de contenu existant
- Des outils pour mesurer les résultats et approfondir les enjeux sociaux

Ces besoins, combinés à la capacité de proposer et de partager des pratiques et des contenus éducatifs avec d'autres structures éducatives internationales, rendent la plate-forme accessible, actualisable et inclusive.

L'environnement numérique est pensé comme un laboratoire virtuel où tout un chacun peut créer des expériences éducatives et trouver des contenus immersifs, ce qui répond au besoin des éducateurs d'avoir accès à ces contenus en toute simplicité, par exemple en sélectionnant des parcours standards, tout en ayant la possibilité de créer des propositions éducatives personnalisées et toujours différentes.



Méthodologie du VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF – Approche opérationnelle

Le matériel préparé pour les OPÉRATEURS tient compte de la nécessité de leur fournir des outils et une méthodologie pour mettre en œuvre des activités en format numérique ou mixte qui peuvent ensuite être combinées avec le format du direct, également pour soutenir le secteur culturel et créatif.

La mise en œuvre du projet a permis la création de matériaux modulaires prêts à l'emploi que les opérateurs peuvent utiliser pour construire et personnaliser l'expérience éducative en fonction du public cible. Ils sont équipés d'un guide qui fournit les outils et les connaissances nécessaires pour créer à partir de zéro des voyages nouveaux et originaux sur de nombreux thèmes, en utilisant différentes techniques artistiques

Les objectifs du projet sont les suivants :

- ♦ Donner un nouvel élan créatif et productif au secteur éducatif et artistique
- ♦ Donner aux jeunes la possibilité d'aborder des questions spécifiques et essentielles avec une approche émotionnelle ;
- ♦ Faire le pont entre l'art et l'éducation grâce à une approche émotionnelle et à l'utilisation du numérique comme outil pédagogique.

Le matériel préparé pour les OPÉRATEURS tient compte de la nécessité de leur fournir des outils et une méthodologie pour mettre en œuvre des activités en format numérique ou mixte qui peuvent ensuite être combinées avec le format du direct, également pour soutenir le secteur culturel et créatif.

La mise en œuvre du projet a permis la création de matériaux modulaires prêts à l'emploi que les opérateurs peuvent utiliser pour construire et personnaliser l'expérience éducative en fonction du public cible. Ils sont équipés d'un guide qui fournit les outils et les connaissances nécessaires pour créer à partir de zéro des voyages nouveaux et originaux sur de nombreux thèmes, en utilisant différentes techniques artistiques.

Le matériel, pour les utilisateurs finaux de l'expérience (LES JEUNES), est produit en tenant compte de la nécessité de travailler émotionnellement avec eux sur des questions urgentes de société, en utilisant 3 modes :

- En ligne ;
- En présentiel ;
- Mixte : en ligne dans le cadre de la préparation de l'expérience en présentiel.

Le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** vise à dépasser le simple recours au bon sens et/ou à simplifier les rationalisations, en intégrant l'art, la pédagogie des émotions et la pédagogie de la raison, grâce à un outil qui donne la possibilité à chaque utilisateur, opérateur, artiste, éducateur, formateur, de composer son propre programme personnalisé.

Le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** est une expérience éducative émotionnelle dans laquelle les opérateurs se tournent vers leurs utilisateurs en engageant leurs émotions. C'est un outil qui implique l'utilisation d'écoutes guidées, de vidéos, de performances, d'exercices de groupe, d'interviews, d'analyses approfondies et de discussions avec des experts sur les sujets abordés, de podcasts, de supports de formation et de ressources ouvertes que chaque opérateur, artiste, éducateur, pourra façonner et combiner avec ses propres ateliers en suivant la méthodologie fournie par ce projet.



ANIMATION SOCIO-ÉDUCATIVE NUMÉRIQUE ET ÉDUCATION NON FORMELLE

CHAP. 2



Les deux mots « jeunesse » et « numérique » sont étroitement liés. La technologie est présente dans tous les domaines de la vie d'un jeune, et ce fait doit être pris en compte lorsque nous entamons une conversation concernant le travail avec les jeunes. Les jeunes peuvent être considérés comme des « natifs du numérique » - un terme créé par Prensky (2001) - pour diverses raisons. Ils sont les premiers à avoir été capables de maîtriser l'utilisation des nouvelles TIC et, dans une large mesure, cet usage quotidien transforme leurs modes d'acquisition d'informations, de communication et de consommation des médias, les mettant sur une voie complètement différente des habitudes des générations plus âgées. Le travail avec les jeunes, en général, doit être enrichi par des méthodes qui encouragent l'engagement des jeunes, telles que la *gamification*, afin de capter l'attention et l'intérêt des jeunes.



Ce besoin devient plus évident lorsque nous discutons du travail avec les jeunes issus de la génération numérique. Dans le monde numérique, les distractions et les tentations sont infinies. Afin de capter l'attention d'un jeune participant, l'intervenant auprès des jeunes doit trouver un trésor de méthodes qui aideront le message à passer.

Le travail numérique avec la jeunesse doit être adaptatif, ouvert d'esprit, flexible et expérimental. Comme mentionné en 2016 dans le rapport du projet de recherche international Screenagers, « ... si le travail avec la jeunesse n'adopte pas l'utilisation de la technologie et des médias sociaux, il risque de devenir désuet et non pertinent pour les jeunes qui utilisent ses services » (Harvey, 2016).

Qui plus est, le devoir de l'animateur socio-éducatif est de donner à son groupe cible les moyens de s'adapter et de survivre dans un monde où la numérisation est une réalité. Pour y parvenir, le travail avec la jeunesse doit migrer vers les environnements où les jeunes opèrent déjà, afin de détruire les murs entre le travailleur et le jeune, et afin de développer leurs compétences numériques.

Selon le groupe d'experts de l'UE sur la numérisation et la jeunesse, établi dans le cadre du plan de travail de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2016–2018, le travail numérique auprès de la jeunesse :

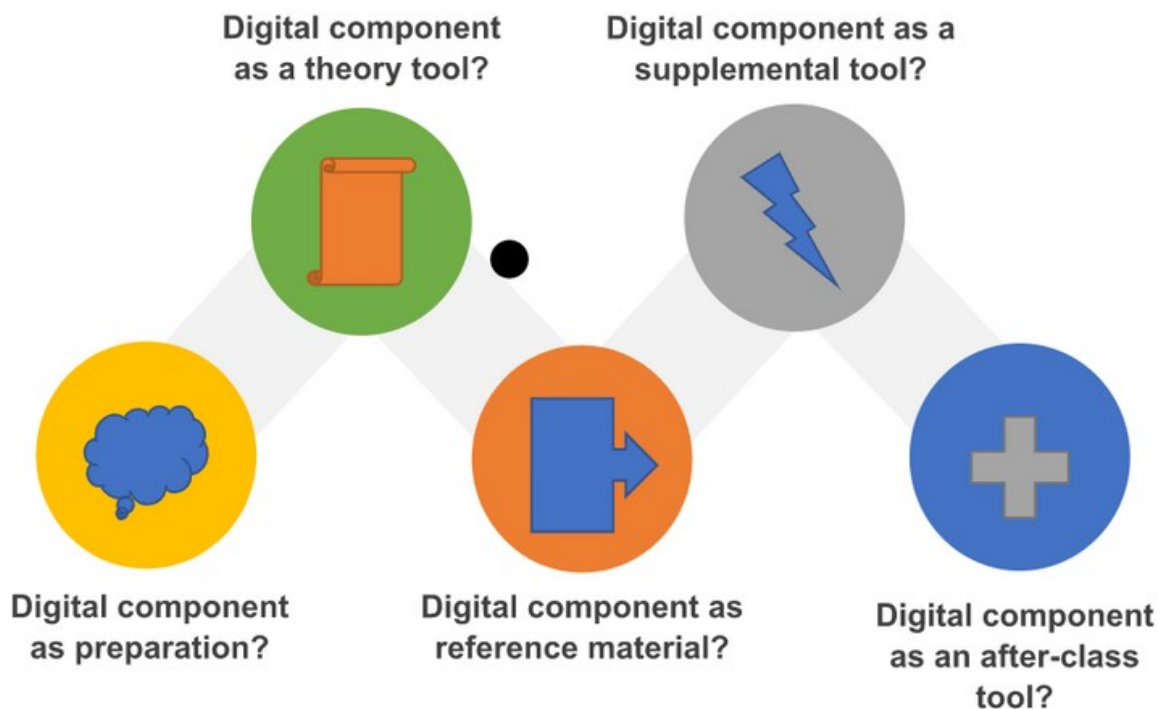
- Signifie utiliser ou aborder les médias et la technologie numériques de manière proactive dans le travail avec la jeunesse
- N'est pas seulement une méthode de travail, mais un secteur complètement différent, qui peut être appliqué dans n'importe quel contexte de travail auprès de la jeunesse
- A le même objectif que le travail avec la jeunesse en général, et les outils numériques doivent être utilisés d'une manière qui soutient les objectifs du travail auprès des jeunes
- Peut avoir lieu à la fois dans des situations en face à face et dans des contextes en ligne, soit comme outil, soit comme activité
- Il suit les mêmes valeurs que le travail « traditionnel » avec les jeunes





Le travail numérique avec la jeunesse en pratique - le rôle de la composante numérique

Il existe une abondance d'outils qui peuvent être utilisés pour le travail numérique auprès des jeunes. Une différenciation importante peut être faite ici, car le travail numérique n'est pas seulement un aspect important dans les formations en ligne, mais aussi dans les formations en présentiel qui peuvent être enrichies d'éléments numériques. Différents niveaux de numérisation sont possibles lorsqu'un animateur socio-éducatif décide d'attacher ce modèle à ses activités professionnelles. Un intervenant jeunesse peut, d'un côté du spectre, choisir d'enrichir l'expérience en présentiel ou de transférer complètement l'expérience en ligne. Lorsque l'animateur socio-éducatif conçoit une action, il doit toujours réfléchir à la manière dont les composantes en ligne peuvent transformer l'expérience d'apprentissage du jeune et à la manière dont elles peuvent répondre aux besoins spécifiques du groupe cible.





Education non formelle

Qu'est-ce que l'éducation non formelle ? L'éducation non formelle, comme son nom l'indique, est un modèle éducatif qui emploie des méthodes différentes du modèle éducatif traditionnel, où il y a une source de connaissances - l'instructeur-, et il y a des destinataires de la connaissance - les étudiants. L'éducation non formelle s'éloigne du modèle traditionnel, car l'instructeur joue le rôle d'animateur, qui devient le vaisseau par lequel les participants (et non plus les étudiants) peuvent générer eux-mêmes les connaissances. Ce modèle éducatif peut être utilisé dans les cas où des sujets sensibles sont discutés, car avec l'aide d'exercices expérientiels et d'une atmosphère égalitaire, les participants ressentent un environnement ouvert pour partager entre eux leurs expériences, leurs connaissances et leurs idées.



Quel est le rôle de l'animateur ?

Le rôle de l'animateur est essentiel dans ce processus, car il doit comprendre la façon dont les participants assimilent les connaissances et les aider à améliorer leur compréhension du sujet, en apportant des ajustements et en les corrigeant lorsque cela est nécessaire.



Lorsque les participants sont encouragés à créer des connaissances pour eux-mêmes dans un environnement qui encourage à faire une erreur et à en tirer des leçons, l'expérience d'apprentissage devient plus forte et de meilleure qualité. De plus, au cours de ce processus, une conversation est encouragée entre le participant et l'animateur, ce qui rend l'apprentissage plus interactif et personnel pour le participant, et il est plus facile pour eux de réaliser qu'ils sont les créateurs actifs de connaissances. Cette conversation aura le maximum d'avantages si elle est appliquée tôt dans le processus d'enseignement, de sorte que les étudiants construiront les nouvelles connaissances sur la base de bases solides et non sur des erreurs qui se répètent de manière exponentielle.



Daniele Cibati,
un éducateur
non formel
extraordinaire



Quels sont les outils qu'un animateur d'éducation non formelle peut utiliser ?

L'éducation non formelle est un processus qui défie la structure traditionnelle de la salle de classe physique, mais nécessite toujours un certain ensemble d'outils afin de maintenir le processus fructueux et engageant. Ces outils sont les suivants :

Les *énergisants* : ce sont des activités qui visent à élever l'énergie du groupe, en engageant leur corps et leur esprit. Ils peuvent être utilisés par l'animateur à tout moment où une goutte d'énergie dans le groupe est identifiée, car ils sont faciles à faire, et ils sont assez efficaces pour ramener l'attention dans la salle.



Apprendre à se connaître / Activités de consolidation d'équipe : Chaque session d'éducation non formelle doit commencer par ce type d'activités, car lorsque le groupe apprend à se connaître, une atmosphère de confiance s'instaure, ce qui est absolument nécessaire pour que les exercices et activités expérientiels de NFE soient plus honnêtes, ouverts et efficaces.



Exercices expérientiels : Les exercices expérientiels sont au cœur de l'éducation non formelle. Les participants du groupe approfondissent le sujet discuté, en vivant ou en étant témoins de situations qui les placent dans des positions en dehors des leurs et qui suscitent les émotions nécessaires à l'empathie et à la compréhension de sujets sensibles.



Quels exercices artistiques (théâtre, musique, danse, etc.)? L'art s'est avéré être l'un des outils les plus efficaces qu'un animateur d'éducation non formelle peut utiliser pour invoquer la créativité et les émotions d'un groupe de jeunes. Le théâtre, par exemple, peut être utilisé pour discuter de questions de violence sexiste et de harcèlement, en mettant les participants dans certaines situations tout en les protégeant des effets néfastes de ces situations désagréables, car les rôles théâtraux existent en dehors de la psyché des participants.



Jeux de rôle : Les jeux de rôle sont la pièce maîtresse de la méthode de *gamification*, qui est l'un des facteurs les plus importants lorsque nous parlons d'éducation non formelle. Semblable aux exercices artistiques, les sentiments d'empathie sont invoqués assez efficacement lorsque les rôles de différentes personnes dans des situations étrangères aux participants sont joués.



IMPORTANCE DE LA CREATIVITE & DE LA CULTURE DANS L'EDUCATION

CHAP. 3



De quelle culture et de quelle éducation parlons-nous ?

A la différence des animaux, l'être humain naît dans un monde dans lequel son corps fait partie de la nature, et il naît également dans un monde non naturel, social et historique, de production d'objets et de signes spécifiquement humains. Cette dimension, spécifiquement humaine, qui a pour racine la protection et le développement de la vie, l'éloignement de la douleur et de la souffrance, explique notre tendance qui conduit à corriger, "soigner" les imperfections de la nature – pendant la grossesse et à la naissance par exemple – afin que chaque nouvel être humain élance sa vie dans des conditions optimales pour le maniement de son corps, de son esprit et finalement de sa liberté, en relation avec un milieu déjà construit, déjà donné par l'accumulation historique des intentions humaines. C'est cette liberté qui lui permettra à son tour d'apporter sa part de changement des conditions existantes à sa naissance. La révolte humaine contre la douleur et la souffrance est si forte qu'elle a même permis aux êtres humains de s'approcher des animaux les plus sauvages pour assurer la protection de leur nature, leur procurer soin et attention, établissant des lois et des organisations sociales pour assurer cette tâche.

Aujourd'hui, l'antique débat sur la culture et la nature est dépassé par la conception humaniste actuelle qui considère l'être humain comme "l'être historique dont le mode d'action sociale transforme sa propre nature" [1]. Depuis son approche scientifique et son travail sur la **résilience** [2], Boris Cyrulnik présente une conception allant dans le même sens : l'humain contribue à transformer le milieu dans lequel il vit, et il est lui-même transformé par son milieu. Cette conception nous permet de faire dépendre le développement et l'épanouissement des êtres humains directement de l'action humaine, et non de conditions naturelles qui seraient données une fois pour toutes. Ainsi, selon la direction et la signification donnée à nos actions, peut-on parler de moments "d'humanisation" et de moments de "déshumanisation".

Dans ce *paysage*, où le corps humain appartient à la nature et où l'intention appartient à sa conscience, l'être humain a eu la liberté de choisir entre des conditions de vie. Cependant, certains ont pu considérer l'humain comme un être uniquement naturel, projetant et justifiant toute construction sociale comme "naturelle".

De la légitimité naturelle des rois, des reines et des Etats, à l'appartenance à une classe ou à une caste sociale, en passant par la justification d'un Dieu au service de la continuité d'une vision immuable de la société, il existe un regard qui maintient l'être humain dans une "naturalité" qui s'oppose à son développement et à sa libération. De cette conception dérive le maintien des injustices, des inégalités sociales, et bien sûr, des inégalités d'accès au monde de la culture et de l'éducation.

Si l'être humain est par essence changement et transformation, impulsion de liberté, toute construction sociale qui nie son essence est forcément contradictoire. Pour prendre une image mécanique, chacun comprend que si l'on appuie sur l'accélérateur d'un véhicule en maintenant celui-ci statique, le moteur et les roues finiront par s'endommager, tomber en panne, en quelque sorte notre propre action finira par "briser la nature" même du véhicule, ce pour quoi il est destiné. Il en est de même avec le développement humain. La vision uniquement "naturelle" de l'humain a conduit à un développement et à une promotion de la culture de la violence, de la contrainte, du pouvoir d'une partie sur le tout social, de la discrimination et de l'injustice. Il semble que ce soit la situation dans laquelle nous sommes plongés actuellement. Parallèlement, une culture de la justice, de la compassion et de la tolérance, de l'humanisme, a toujours fait son apparition à différents moments de l'histoire, lors de différentes "crises" des sociétés et des empires.

Lors de la révision que font les peuples et les individus du destin qu'ils se choisissent, la culture et l'éducation sont au premier plan car elles entrent également fortement en crise : les éléments "progressistes", dirigés vers le changement positif de la société, vers son humanisation, entrent en choc avec les éléments "cristallisés" ou "régressifs" de la partie de la société qui conduit le processus global vers la déshumanisation, ce qui est reflété dans l'éducation et la culture de la violence. Nous parlons donc ici d'une culture de l'humanisation et d'une éducation à l'humanisation.

Dans une perspective d'humanisation, que peut-on dire aujourd'hui de l'éducation ?

Depuis une cinquantaine d'années, émergent dans différentes sociétés de nouveaux regards sur l'humanité et sur les projets de société. Nous trouvons une vision de la nature renouvelée dans les travaux et les actions des courants de pensée tels que ceux de la Permaculture, de la *Collapsologie*, du Nouvel Humanisme, de la Communication non-violente, du Féminisme.



Il s'agit d'un regard humain qui met l'accent sur la coopération et non plus sur la compétition ; sur une vision systémique du monde et non sur une vision analytique. C'est à dire que l'on abandonne la vision centrée sur un individu théorique, qui aurait des intérêts immédiats déconnectés des besoins des autres, et dont le sens de la vie serait une accumulation de choses matérielles et symboliques, déconnecté de tout.

L'observation des phénomènes de coopération dans la nature remplace aujourd'hui celle de la compétition ou de la domination du fort sur le faible. Bien sûr, un tel changement de perspective et de sens donné à ce qui est observé, se trouve dans le regard humain et non dans le monde extérieur. Si les êtres humains commencent à voir et entrevoir un monde de coopération, c'est parce qu'un changement de perspective s'est produit en eux-mêmes, et non dans la nature ou dans la société. Par conséquent, un tel changement de perspective produit une influence sociale, générant de nouveaux objets et de nouvelles productions culturelles qui finiront par transformer la société. Ces productions ont en commun un certain rejet, un certain dégoût de la violence et de tout ce qui produit douleur et souffrance.

En 1979 le gouvernement suédois prenait l'initiative d'inscrire dans la loi l'interdiction des châtiments corporels dans l'éducation des enfants. En 1989, l'article 19 de la Convention des Nations Unies sur les droits de l'enfant a proclamé le droit à une éducation sans violence. Il faudra attendre 2019 pour que la France emboite le pas. Cette convention est régulièrement commentée et **évaluée [3]** Le retard français trahit un oubli en cours de route, car déjà en 1795 l'une des directions données à l'éducation sous l'impulsion révolutionnaire, fut l'interdiction des châtiments corporels à l'école primaire.

Il ne s'agit pas ici de refaire le processus des avancées et des reculs de la violence dans l'éducation, mais de souligner que, comme toute activité humaine, l'éducation peut s'orienter vers une "humanisation" ou une "déshumanisation" de la société. C'est ainsi que, dans le documentaire "Si j'avais su... je serais née en Suède", on peut voir deux petites filles suédoises ouvrir grands les yeux et sourire aux anges : la journaliste vient de leur demander si leurs parents leur donnent parfois des claques. L'une des enfants, après quelques secondes de silence, finit par répondre : "... **c'est quoi une claque ?**" [4]



Les apports des neurosciences affectives et sociales

La nette tendance des valeurs humanistes dans l'éducation rencontre aujourd'hui une forte résistance dans la société, de même que l'on assiste à une opposition de plus en plus radicale entre l'humanisme et l'antihumanisme. Ce dernier s'illustre dramatiquement aussi bien par la régression du droit des femmes que par les violences commises envers les jeunes ou les enseignants. Violence raciale, violence religieuse, violence sexuelle, violence économique en premier lieu, montrent des signes alarmants de l'avancée de cette culture régressive et agonisante, qui considère que l'être humain doit être "éduqué" et non "instruit", "redressé", "réprimé et remis dans le bon chemin" dès qu'il commet une "faute". Cette "faute" doit être "punie", de la même manière que la "réussite" doit être "récompensée", tandis que les préjudices doivent être "vengés".

Mais voilà que depuis une vingtaine d'années, les neurosciences affectives et sociales ont mis à jour les conséquences comportementales et cérébrales d'un tel système de relation éducative. On sait aujourd'hui que tout cela ne mène qu'à la destruction ou au retard de maturation des structures et des fonctions cérébrales supérieures, et à reproduire un **système** déshumanisant [5]. Ainsi, notre capacité d'empathie, de raisonnement, de planification du futur, d'amplification de notre horizon symbolique, de gestion des émotions, de régulation du stress, dépendent essentiellement de la qualité de la relation humaine et de la qualité de la relation éducative. C'est pourquoi, au centre de l'éducation humanistique, la pratique et l'apprentissage d'une vision non naïve de la réalité – c'est à dire dépendante du regard qui y est posé et non d'une "objectivité" indépendante de l'humain – apparaît comme fondamentale. Le premier pas de cet apprentissage est la prise de contact des enfants avec leurs propres *registres* : ceux de l'intérieur et les limites du corps, de la motricité, des émotions et de leur intellect, et bien sûr, des autres. Lorsque les adultes produisent des chocs, des brutalités, des négations de l'intériorité des enfants, ils prédisposent ceux-ci à la méfiance et à l'isolement, à la peur, à la compétition aveugle.

Education, développement et structures cérébrales

Les pas de développement de la structure psychophysique de tout enfant sont dépendants de la maturation de certaines structures cérébrales. On sait aujourd'hui qu'entre 5 et 7 ans, le développement neuronal du cortex orbitofrontal permet la régulation des émotions, tâche qui dépendra jusque-là de la prise en charge des adultes dans son entourage. Ainsi, l'adulte considérant que la capacité d'intégration de l'enfant est la même que la sienne, le mènera à dire à l'enfant qui s'exprime un peu trop fortement et de

de manière incongrue – du point de vue adulte – "d'arrêter de faire son intéressant", "d'arrêter de jouer la comédie", "de se dépêcher", alors que le petit est incapable de contrôler ses impulsions et de registrer les événements autrement que de manière très émotionnelle, par simple étape de maturation cérébrale. On voit donc des adultes qui, avec leurs meilleures intentions et bonne foi, retardent le développement des enfants, ceux-ci ne comprenant pas le traitement qui leur est fait. Ils doivent donc utiliser leur énergie à se sécuriser là où ils ne peuvent donner sens à ce qu'ils reçoivent de leur entourage, au lieu d'utiliser cette énergie à se développer de manière sécurisée.



Créativité

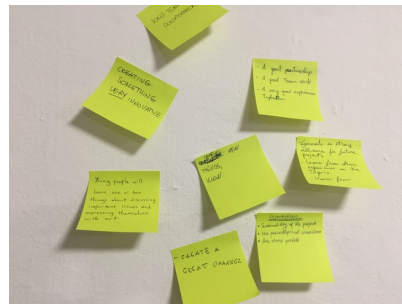
Globalement, la créativité est un phénomène par lequel quelque chose de nouveau et de précieux est formé. C'est la capacité d'un individu à imaginer ou à construire et mettre en œuvre un nouveau concept, un nouvel objet ou de découvrir une solution originale à un problème donné. Elle peut être plus précisément définie comme un processus psychologique ou psychosociologique par lequel un individu montre de l'imagination et de l'originalité dans sa façon d'associer les choses, les idées, les situations et par la publication de résultats concrets résultant de ce processus, changer, modifier ou transformer la perception, l'usage ou la matérialité pour un **public donné**. [6]

L'objet créé peut être intangible (comme une idée, une théorie scientifique, une composition musicale, ou une blague), ou un objet « physique » (comme une invention, un travail littéraire imprimé, une peinture ou encore un autre objet artistique).

Peter Meusburger estime que sur les cent définitions qui peuvent être trouvées, élaborées le sont en fonction du contexte (champ, organisation, environnement) qui détermine l'originalité et/ou l'appropriation d'un objet créé, et le processus par lequel il est venu. Pour illustrer, une définition donnée par le docteur E. Paul Torrance dans le contexte du développement de la capacité créative d'un individu, décrit comme un processus de devenir sensible aux problèmes, déficiences, écarts de connaissances, éléments manquants, disharmonies et ainsi de suite ; identifier la difficulté, chercher des solutions, faire des devinettes, ou formuler des hypothèses concernant les déficiences : tester et re-tester ces hypothèses et possiblement en les remodifiant et les re-testant ; et au final, en communiquant les résultats. [7]

Qu'est-ce que la créativité du point de vue de l'éducation humaniste ? C'est un contact avec soi, avec ce qui n'est pas donné une fois pour toute. La créativité permet au petit être vivant d'entrer dans l'horizon de sa liberté de choix, dans son expression symbolique, dans son imagination, sa distance avec le monde des objets. Il favorise la maturation et le développement des fonctions cérébrales qui gouvernent l'agilité, l'équilibre, la grâce dans le geste, la palette des émotions, la fonction poétique, le discours et la relation aux autres. Finalement, la créativité met en relation et dans une recherche d'harmonie le processus de l'expérience de la découverte intime et la contribution à un environnement social bâti par les autres.

Dérivée de cette conception, la culture de l'humanisation de la société peut être trouvée et promue.



L'engagement de l'enfant dans sa créativité lui permet de s'approprier sa structure psychologique et physique. Tandis que le fait qu'il rencontre des objets artistiques et la culture en général lui permet de considérer un autre point de vue que le sien, et de ressentir les effets des objets culturels à différents niveaux de conscience. Par la même, il s'éduque lui-même à la liberté de choix, entre d'un côté, des éléments qui produisent en lui de la peine et de la souffrance et des éléments qui stimulent sa liberté, sa joie, son amour pour tout ce qui est vivant.

Créativité et éducation

Comme vous l'avez vu, la créativité est une part importante de l'être humain. On peut se demander si la créativité est une chose avec laquelle on est né, si on l'apprend des autres ou si c'est une chose qu'on améliore au travers de notre expérience ? Par ailleurs, la question est quelle est la vraie source de la créativité et de savoir si on peut la faire progresser ou diminuer. D'après l'étude des docteurs George Land et Beth Jarman proposée par la NASA, 98 % des enfants étaient considérés, avant d'être allés à l'école, comme des génies créatifs. Le résultat haut était si surprenant qu'ils ont commencé à tester le même groupe d'enfants quand il avait grandi. Après être allés à l'école, seulement 30 % des enfants étaient considérés comme des génies créatifs. Au lycée, seulement 12 %. Ils ont conduit le même test sur un groupe d'adultes et les résultats étaient encore plus bas. Moins de 2 % des adultes testés dans les études étaient des génies créatifs.[9]

Les implications de ces études profondes sont assez évidentes. Nous naissons avec un potentiel inné de génie créatif mais au moment où nous entrons dans le système scolaire, nous sommes dramatiquement nivelés vers le bas. Le raisonnement n'est pas très difficile à appréhender ; l'école comme on l'appelle est une institution qui a été mise en place historiquement pour servir la classe dominante, pas le commun de gens. L'éducation nationale construit de « bons citoyens » qui travaillent pour la société. Le réel paradoxe est que la créativité est l'une des caractéristiques les plus demandées du 21ème siècle. Nous savons que pour préserver le futur du travail, nous avons tous besoin d'être capables de trouver de nouvelles solutions à des problèmes nouveaux, et nous ne pouvons le faire s'il n'y a pas des génies créatifs pour nous y conduire.

Depuis les années 90, la créativité est devenue un domaine d'intérêt grandissant, en particulier au cœur de l'éducation et de la société en général. En Angleterre, elle a été intégrée au cursus scolaire, y compris à celui des enfants de 3 à 5 ans.



De nombreux gouvernements et d'autres initiatives pour promouvoir la créativité individuelle et collective, en partie à travers une activité de partenariats entre les arts, la technologie, la science et les sciences sociales. Un des thèmes étayés et les justifications pour ce regain d'intérêt dans le fait de promouvoir la créativité est que l'émancipation individuelle et collective promue dans le développement de la compétence créative est perçue comme une bonne chose, en particulier au niveau social et économique.

Rendre les jeunes plus forts à travers les opportunités économiques et sociales que les industries culturelles et créatives peuvent offrir sont au cœur de la convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles de L'UNESCO [10]. Dans la **stratégie opérationnelle pour la jeunesse 2014-2021**[11], un focus spécial continue à être accordé à la jeunesse, en particulier les jeunes créateurs et les professionnels de la culture. Cette priorité est « popularisée » par l'UNESCO à travers ses programmes et activités.

Peut-être devrions-nous faire une différence entre l'éducation formelle et non-formelle. Si on considère l'éducation formelle comme une institution pour garder le statut social quo, on peut voir aussi qu'il existe de plus en plus de formes alternatives. L'éducation non-formelle et alternative s'inscrit de façon croissante à l'école et est basée sur beaucoup de créativité et de liberté interne de choix. Cela représente un changement de pensée quant à la nécessité des jeunes. Les jeunes sont considérés comme ayant le plus large potentiel de créativité et si on construit les bonnes conditions pour eux, ils sauront le mieux ce dont ils ont besoin et ce qu'ils veulent développer. Chaque personne a sa propre vitesse de développement et l'éducation est considérée comme un processus. L'art et la créativité sont les meilleurs moyens de laisser un espace libre pour abandonner, proposer et essayer de se connecter à soi-même et de partager avec les autres.

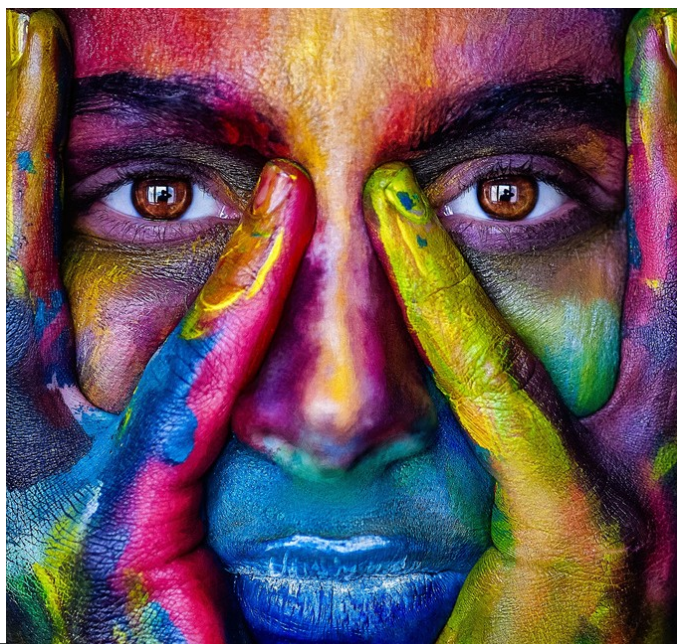
Le rôle de l'art dans l'éducation des jeunes

L'art mobilise l'intellectuel et l'émotionnel, le physique et le spirituel, et fait de la subjectivité une vertu. Il offre une manière unique de nous explorer nous et notre position dans le monde au sens large, d'ouvrir un dialogue à l'intérieur de soi et entre les individus et les communautés. La culture des enfants est très diverse et plurielle ; confrontée à différentes couches, sous-cultures, sens et influences des adultes, elle s'étend de l'enfance à la puberté. Il est reconnu que les arts contribuent de façon significative à promouvoir le bien-être des enfants.



L'expression symbolique de soi-même permet aux enfants d'exprimer des sentiments complexes et des identités hybrides. Cela soutient la validation des identités individuelles et collectives. Ça ne rend pas seulement plus forts les enfants, cela améliore leur santé et leur bien-être. On peut trouver plusieurs méthodes d'utilisation de l'art dans l'éducation. A l'école maternelle, l'usage de l'art est une forme d'expression qui fait partie intégrante de l'environnement. Au collège, l'art devient une technique pour apprendre. Les jeunes participent à des ateliers artistiques pour apprendre ou essayer ce type d'art. On peut trouver un cours d'arts plastiques, de musique, de théâtre ou de danse. C'est considéré comme une partie de récréation ou comme les activités sportives. Si certains veulent aller plus loin, ils peuvent continuer en dehors ou s'inscrire dans une école d'art. Les compétences culturelles et artistiques font aussi partie de la toile de fond des jeunes. Ils vont voir des spectacles, vont au musée ou à des expositions de peinture pour apprendre à certains la technique, l'histoire ou leur apporter des connaissances culturelles.

Cependant, l'art n'est pas considéré comme un outil de leur développement interne. La façon de voir l'art est très importante. En faisant de l'art, les jeunes créent quelque chose qui n'existait pas avant et prennent part en tant qu'acteur du réel. Ils se relient à eux-mêmes et apprennent plus sur leur monde intérieur. Par ailleurs, la façon artistique de voir les choses les ouvre à un nouveau monde différent du monde matériel, le monde des émotions, des autres, de la curiosité, du sentiment, de la beauté ou simplement de l'imagination. C'est un acte de méditation. C'est aussi un moyen d'apprendre la permanence, la discipline ; apprendre en apprenant la prose pour apprendre à s'écouter soi, les autres ainsi que les choses ; utiliser tous les sens, apprendre plus sur notre corps et les autres, etc...



Exemples de méthodes créatives

Arts plastiques

On peut voir partout à quel point les jeunes aiment peindre et dessiner. Cet art peut être utilisé comme un outil d'expression et de médiation. D'autres moyens vont faciliter la libération à travers les différentes techniques artistiques proposées : le dessin, le collage, la peinture, le modelage... Il est question de rendre possible un mode d'expression non verbal, de générer et de donner lieu à des formes de représentations et d'émotions. Dans ce processus, le résultat n'est pas considéré comme objectif et reste à l'appréciation des personnes qui ont fait la production. Dans ce moment d'exploration, comme celui du dessin ou de la peinture, le geste libre est privilégié. Etaler, tracer, couvrir, gratter, effacer : tous ces gestes permettent à chacun d'exprimer quelque chose de singulier, de trouver son propre langage artistique. Dans ce contexte, la créativité de chacun peut être exprimée. De la même façon, les outils traditionnellement associés à la peinture (brosses, couteaux), peuvent être remplacés par des objets n'ayant rien à voir avec la peinture (éponge, brosse à dents, objets de différentes formes couverts de peinture). Il est aussi possible de peindre avec ses doigts ou de marcher pieds nus dans la peinture. L'usage de la peinture peut amener un plaisir sensoriel lié à la manipulation du matériel, le mélange des couleurs, la coloration des espaces, les gestes et le rythme de ces gestes.

« Je suis heureux.se, émerveillé.e, surpris.e par ce que chacun crée, par la diversité des gestes, des mouvements, des traces, des couleurs. Ce n'est pas juste une palette de couleurs, c'est une palette humaine, qui vient du cœur, de nos tripes, de nos histoires, de ce que nous sommes ». **(Témoignage écrit à la fin d'un atelier de peinture en groupe, autour d'une table de palettes) [12].**

Écriture créative

L'écriture créative est toute forme d'écriture qui est écrite avec la créativité de l'esprit : l'écriture de fiction, de la poésie, de ce qui n'est pas de la fiction et plus largement. Le but est d'exprimer, que ce soit des pensées, des expériences ou des émotions. Plutôt qu'en donnant de simples explications ou en cherchant à faire plaisir au lecteur, l'écriture créative est écrite pour s'amuser ou éduquer quelqu'un, pour propager une conscience de quelque chose ou quelqu'un, ou pour simplement exprimer ses idées et opinions. Même l'écriture d'affaires ou les lettres formelles sont créatives, mais si on écrit quelque chose dont on se moques, ce ne sera par contre pas créatif car vide de substance.

Les exercices d'écriture créative et les ateliers offrent beaucoup plus qu'un simple entraînement pour acquérir des outils pour l'écriture. Dans la vie professionnelle, l'écriture créative permet aux jeunes de trouver de nouvelles façons de présenter leurs connaissances et expériences à différents groupes cible, et d'améliorer leurs capacités de persuasion. Pour les éducateurs, elle amène une incroyable façon d'élargir le parcours et de donner aux étudiant.e.s de nouveaux défis. L'écriture créative développe l'imagination et la compréhension de stratégies qui aident à créer des idées originales et de nouvelles solutions aux défis rencontrés par les jeunes. Liée à la croissance personnelle, elle leur apporte plus de confort dans le partage de leurs pensées, à mieux se connaître, à explorer leurs propres forces (et à explorer des domaines dans lesquels ils auraient besoin de progresser), comment être en relation avec les sentiments, comment augmenter sa confiance en soi et son estime. L'écriture peut enfin aider au pardon et à la guérison.

Musique et rythmes

La musique, phénomène universel, a été utilisée depuis l'antiquité pour le plaisir, se relaxer, ses pouvoirs relationnels, et de façon cathartique ou calmante. Elle revêt des qualités non-verbales, créatives, émotionnelles et structurelles. Ces qualités sont utilisées dans les relations entre les gens facilitée à son contact, les interactions, la conscience de soi, l'apprentissage, l'expression émotionnelle, la communication et le développement personnel.

La musique atteint les individus au cœur d'eux-mêmes. Elle est un moyen d'expression privilégié, qui permet aux individus de « lâcher » leurs souffrances et leurs émotions. Ainsi, les sons et les rythmes deviennent des instruments pour augmenter sa créativité, se reconnecter à soi-même et traiter divers problèmes de santé. En tant qu'outil pour la croissance personnelle, la musique aide à augmenter son dynamisme aussi bien qu'augmenter ses capacités cognitives (attention, mémoire), psychomotrices (agilité, coordination, mobilité) et capacités socio-émotionnelles. De l'autre côté, ça aide à développer l'écoute, la concentration, en un mot une attention pour le présent, et de l'autre, aide à travailler collectivement, à créer plus de liens, donc à promouvoir la cohésion de groupe. La musique crée aussi des ponts entre les gens de différentes cultures et espaces.

Les musiciens peuvent proposer des ateliers de sensibilisation à la musique, aux instruments, à la danse, au chant, à la rythmique, à la composition de rap, la comédie musicale, la percussion, les bruits (« stomp ») etc... Le rap et le stomp sont des activités appréciées par les adolescents.

Dans le premier cas, ils s'expriment sur leurs sujets préférés, et dans le stomp, ils ne peuvent utiliser leur voix. Ils doivent créer leur propres instruments (ou utiliser leur corps) et faire une performance en les utilisant. Le stomp utilise des objets comme des balais, des poubelles, des couvercles et en les tapant comme des instruments musicaux, ils créent de la musique. Ça leur donne une autre façon de voir et découvrir le monde et d'utiliser les objets et leurs corps.

L'Art dramatique

L'expression théâtrale a existé depuis la nuit des temps. Combien de fois on a vu les enfants créer et jouer des personnages, avec des poupées, façonner des histoires. Jouer est une partie de leur éducation informelle et la forme qui les aide à essayer, comprendre et extérioriser leurs émotions ou les événements du jour. Le théâtre utilise leur façon à eux de faire les choses.

La pratique théâtrale apporte des techniques de base qui permettent une meilleure conscience de soi-même et de son environnement : parler, se concentrer, utiliser sa voix, la gestion du stress, la conscience du corps, des émotions, de l'espace, du groupe, la dramaturgie, les personnages... Les intervenants s'assurent que les critiques des participants sont constructives et sans jugement de façon à aider les autres à aller plus loin. L'atelier favorise la construction d'une méthode personnelle de travail qui aide les jeunes à progresser et leur donne les outils et connaissances qui vont les aider à l'école et dans leur vie de tous les jours. Les ateliers ont pour but d'encourager l'expression et les échanges à l'intérieur du groupe.

Les enfants et les jeunes adolescents développent leur imagination vers plus d'ouverture et sont encouragés à inventer des manières de dépasser leurs difficultés et d'imaginer un meilleur environnement. Les jeunes gens peuvent, à l'intérieur de ce cadre, acquérir des techniques d'expression et de nouvelles connaissances, renforcent leur confiance en eux et leur persévérance, font des progrès en écoutant les autres, développent leur imagination. Les ateliers permettent aussi de découvrir des valeurs fortes portées par un théâtre humaniste où l'individu devient cocréateur du monde autour de lui.

Les séances requièrent réflexion et inspiration, et elles encouragent aussi les échanges dans le groupe. Les ateliers aident à se connecter à ses émotions et à les exprimer, ainsi qu'à s'évaluer soi-même. Exemple d'exercices d'évaluation. Au début de la session, en s'asseyant en cercle,



on peut faire une météo du jour, durant laquelle chaque personne (les participants et les intervenants) partage, avec les autres, leur état émotionnel en spécifiant leurs sentiments et émotions. A la fin de la session, de la même façon, tout le monde partage ses ressentis par rapport à la séance, soit par le geste, soit par la parole.

La création finale permet de se mettre à un projet ensemble où la présence de chacun est essentielle et les créations collectives. Cela renforce l'esprit de groupe, l'appartenance, le sentiment d'être important dans le groupe. Les répétitions apprennent à progresser individuellement et collectivement. Les jeunes développent une attitude positive et de soutien. Les intervenants les accompagnent dans ce processus d'esprit de troupe, spécifique au milieu théâtral.

Des techniques : théâtre d'image, qui propose de faire une scène basée sur des images, le théâtre forum pour parler des problèmes et trouver des solutions, le théâtre de récit qui commence par une expérience vécue ou des scènes du réel proposées par les participants, raconter des histoires pour encourager l'imagination et libérer la création d'histoire, le mouvement théâtral qui favorise l'expression du corps, le mime qui travaille sur la communication non-verbale, le clown pour trouver son propre clown, le théâtre d'objet où les gens travaillent sur leurs relations au matériel, les improvisations qui favorisent le laisser aller et l'écoute, le discours théâtral, la méthode acteur studio qui se concentre sur la construction du personnage, la poésie pour travailler les métaphores et les images intérieures, la commedia dell'arte où il s'agit de travailler sur des personnages archétypaux, le travail de masque etc...

Danse

Dans les temps anciens, l'humanité a toujours dansé, car la danse est une des expressions intrinsèques des êtres humains. Les événements, les rassemblements au sein de la communauté, les moments de famille, la guerre et la paix, les saisons de l'année... Tous ces moments se sont exprimés à travers des danses collectives, familiales et des danses individuelles. Aujourd'hui, la danse est présente dans la vie quotidienne, particulièrement sur les territoires ruraux.

La danse apporte une façon d'apprendre qui développe les qualités de communication, des techniques pour résoudre les problèmes, et une pensée créative et critique à travers des capacités kinesthésiques. Au centre de l'apprentissage de la danse, il s'agit d'engager les élèves dans des expériences artistiques à travers le processus de création et de représentation.

La danse, en effet particulièrement riche d'apprentissages, peut être utilisée, non comme un but en soi mais comme une signification et/ou un outil dans l'éducation formelle et informelle, pour développer des qualités utiles à la résolution de problèmes individuels et collectifs, acquérir des concepts et la compréhension de sujets, lier des activités de mouvement à des sujets académiques, permettant aux praticiens de rentrer dans la profonde **intelligence kinesthésique de la jeunesse.**[13]

La danse aide à être conscient de l'espace et du corps et à se laisser aller à la technique, à s'améliorer et à s'écouter ainsi que les autres. L'intervenant danse travaille à la dissolution des blocages du corps, les émotions et le mental. A travers le mouvement dansé et l'accueil des sensations du corps et des émotions, les jeunes peuvent intégrer une nouvelle connaissance d'eux-mêmes et se relier à son énergie propre, unique à chacun, qui permet de s'exprimer totalement. La danse « libre » est une invitation à trouver un chemin pour se libérer et le mouvement spontané amène à la créativité et la pleine expression de soi.

Méthode pour augmenter la créativité

Le défi de la créativité est de trouver la méthode pour accroître cette créativité. Mais on peut aussi l'utiliser pour être plus créatif dans la vie de tous les jours, en faire un trait de nos vies et en même temps contribuer à la société et la culture. Plus les intervenants, les jeunes travailleurs et les parents augmentent leur créativité, plus ils peuvent influencer les jeunes. Des étapes pour augmenter la créativité personnelle basée sur la recherche de **Mihaly Csikszentmihalyi**[14]

Apprends à libérer ton énergie créative

- ♦ **Cultive ta curiosité ton intérêt dans ta vie, explore le monde.** C'est allouer de l'attention aux choses pour son propre bien. C'est une façon de garder sa créativité d'enfant, comme lui pour noter et investir avec intérêt tout ce qui est à sa portée. Pour le développer :
 - Essaie d'être surpris par quelque chose tous les jours. Expérimente cette chose pour ce qu'elle est et non pour ce que tu penses. Sois ouvert à ce que le monde te dit.
 - Essaie tous les jours d'être surpris par au moins une personne. Dis quelque chose d'inattendu, pose la question que tu ne poserais pas d'habitude...
 - Ecris tous les jours ce qui te surprend le plus et comment tu surprends les autres.



◦ Quand quelque chose éveille ton intérêt, suis-le.

Nous pensons être trop occupés pour explorer une idée, une chanson, une fleur qui a capté notre attention ou nous pensons que « ce n'est pas notre problème ». Mais le monde est « notre problème ».

Cultive ton énergie chaque jour

- Réveille-toi tous les matins avec un but spécifique à aller chercher. C'est plus facile avant de dormir de passer en revue le jour suivant et de choisir les tâches particulières à faire qui seraient intéressantes ou excitantes.
- Fais attention aux conséquences de tes actions, concentre-toi sur une
- tâche. Pour continuer à apprécier quelque chose, tu as besoin d'élever sa complexité : progresse et surprends-toi

Protège ton énergie créatrice : Construis-toi des habitudes qui t'aident à contrôler ton attention pour qu'elle soit ouverte et réceptive ou concentrée et dirigée.

- Prends en charge ton emploi du temps : trouve le moment où tu es le plus créatif, ton rythme
- Ménage du temps pour de la réflexion et de la relaxation (un temps où tu ne dois vouloir effectuer aucune tâche).
- Façonne ton espace : trouve quel micro environnement te correspond le mieux
- Trouve ce que tu détestes ou aimes de la vie et commence à faire plus ce que tu aimes et moins ce que tu détestes.

Traits internes : Intériorise cette structure créative de soutien dans ta personnalité autant que possible, apprends de nouvelles formes d'attention.

- Développe ce qui te manque : commence par identifier ta caractéristique la plus évidente (tu peux demander à tes amis)
- puis essaie son opposé
 Passe souvent de l'ouverture à la fermeture. Sois réceptif et ouvert d'un côté et concentré et travaille dur de l'autre. Passe d'un moment à l'autre de ton point de vue à celui d'un autre.
- Recherche la complexité : fais à ta façon, respecte les règles de ton domaine et laisse infuser dans la tradition de la culture. La complexité est le résultat de l'interaction nourrissante entre ces deux tendances opposées.



Théorie et méthode d'éducation créative [15]

La nature de l'éducation créative est de développer la créativité dans diverses capacités humaines, étant donné que le but de l'éducation est le fait de cultiver un maximum la capacité humaine. Alors le but éducationnel dans l'éducation créative est expliqué comme « le développement de la créativité humaine ». La créativité est comprise comme une dimension universelle et holistique de l'être humain, et les sphères de la créativité peuvent être classifiées en la sphère physique–physiologique, la sphère sociale, la sphère artistique, et la sphère religieuse dans la vie humaine et les propriétés d'accorder de la valeur dans chaque sphère qui est présentée.

Considérant que la base de la réalisation de la créativité est l'amour, l'action de l'amour, si elle fait partie de l'éducation, peut susciter l'intérêt et le désir dans tous les domaines de la vie humaine. L'intérêt et le désir produisent l'idée, et l'idée pose la conception et l'hypothèse pour le sujet, une nouvelle chose est découverte et creusée, et les éléments de valeur se manifestent puis le stade de développement se construit pour développer cette valeur.

- Le stade de l'idée : l'imagination du sujet. C'est l'état le plus fondamental pour cultiver la créativité.
- Le stade de la découverte : chercher le problème du sujet. Le contenu ou l'objet à trouver est matérialisé à ce stade et la pensée créative est présentée extérieurement et de façon visible afin que le problème soit résolu.
- Le stade de l'approfondissement : chercher la direction de la résolution du sujet. C'est le processus par lequel le contenu acquis lors de la découverte est transformé en conception raisonnable et systématique, puis orienté vers le but. La conception unifiée peut être accomplie au profit de la nouvelle valeur.
- Le stade de la manifestation : un plan clair pour l'atteinte du but. Processus pour compléter un contenu significatif en utilisant ce contenu et en le rendant systématique. C'est-à-dire que le contenu à ce stade est élaboré grâce à l'imagination au stade de développement. Il est présenté dans le processus pour bâtir de l'unité et de l'ordre.

- Le stade de développement a pour vocation à compléter la capacité humaine par la création d'une nouvelle valeur. C'est donc le stade d'application pour pratiquer et réaliser la conception en utilisant toute la libre pensée. La vraie valeur de la créativité est de stimuler la volonté qui engendre à son tour une créativité nouvelle.

On peut voir le processus de circulation créative pour présenter la continuité sans fin du développement de la capacité créative des apprenants par l'enseignement du stade 5 de l'éducation créative ; il révèle la possibilité éducationnelle illimitée propre à cultiver la capacité humaine.





Synthèse

Résumons ce qu'on a dit :

- ♦ On a dit que l'être humain est né dans un monde qu'il ne choisit pas et que dès l'origine, il est immergé dans un monde historique et social qui le guide vers son épanouissement ou son recul à l'état d'impuissance devant ses conditions de peine et de souffrance.
- ♦ C'est un projet de pleine humanisation que l'éducation peut faire en intégrant les aspects culturels utiles à son développement. Dans un moment de déshumanisation sociale, la destruction de la culture lutte avec la construction de celle-ci, un des signes de la lutte étant sa déconnexion : chacun prend une direction différente et incompatible avec l'autre.
- ♦ Le développement et la croissance des enfants est dépendante des valeurs et connaissances des adultes. La neuroscience émotionnelle et sociale montre désormais quels comportements servent ou desservent le développement humain.
- ♦ La créativité requiert la prise en compte des registres de l'enfant dans son être et ses fonctions : corps, moteur, émotionnel, intellectuel.
- ♦ On est né avec un potentiel inné de génie créatif, et la forme d'éducation peut faire progresser comme totalement détruire notre créativité.
- ♦ Depuis la fin des années 90, la créativité est devenue un domaine d'intérêt grandissant davantage encore au sein de l'éducation et de la société en général. Le rôle de l'art et de la créativité dans le fait de promouvoir le bien-être des enfants et d'augmenter leur autonomie, est de plus en plus évident.
- ♦ La créativité spécifique aux artistes, aux scientifiques, et aux autres peut transformer notre culture et la façon dont nous regardons le monde. Pas seulement un état d'esprit, c'est aussi une façon d'être.
- ♦ La capacité créative de l'être humain est infinie et son intention créative est partie intégrante de son être. L'éducation créative et la créativité stimulent cette tendance.

Références

- Humanize the Earth, Silo, Editions Références 1997
- Meusburger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatia Contexts". In Meusburger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity. Springer.
- Torrance, Paul. "Verbal Tests. Forms A and B–Figural Tests, Forms A and B.". The Torrance Tests of Creative Thinking–Norms–Technical Manual Research Edition. Princeton, New Jersey
- Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997
- Resiliences. Connaissances de bases, with Gérard Jorland, ed., Paris, Odile Jacob, 2012
- Role of Art and Creativity in Child Culture and Socialization; https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-90-481-9063-8_185
- The Limits To Creativity In Education: Dilemmas For The Educator; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/1467-8527.t01-1-00229>
- Amberg, J., Larson, M. (1996), Creative Writing Handbook. US: Good Year Books
- Kim, J. A. (2008). A study on the development of teaching–studying model for creativity education, doctoral dissertation. Ph.D. Thesis, Iksan: Wonkwang University.
- Kim, Y. C. (2007). Theory and development of creative ability. Paju: Education & Science Press.
- Lee, Y. G. (2011). Theory and practice of teaching method in creative education. Paju: Education & Science Press
- Fit to dance? – The report of the national inquiry into dancers' health and injury, par Dr. Peter Brinson et Fiona Dick, Calouste Gulbenkian Foundation (Londres, 1996)
- Making Kinesthetic Sense: Creative Dance as a Tool for Learning, par Mary Ann Brehm et Lynne McNett, International Association for Creative Dance
- National Dance Education Organization standards for learning and teaching in dance: Ages 5–18. Reston, VA: National Dance Education Organization (2005)
- Regular Marvels – A handbook for animateurs, practitioners and development workers in dance, mime, music and literature, par François Matarasso, The Community Dance & Mime Foundation (Royaume–Uni, 1994)



-
- [1] : Definition given by Silo in one of his works "the human landscape" in Humanize the Earth, Silo, Editions Références 1997
- [2] : Resilience is, in B. Cyrulnik's definition, our capacity to take a new path of development when it has been stopped, damaged by accident, by trauma, by unchosen circumstances.
- [3] : <https://www.cairn.info/revue-deviance-et-societe-2012-1-page-85.htm>
- [4] : "If I had known... I would have been born in Sweden," directed by Marion Cueurq in 2013; <https://www.oveo.org/>
- [5] : For more information on this topic, see the works of Catherine Gueguen, Nicole Guedeney, Boris Cyrulnik, Marshall Rosenberg.
- [6] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A9ativit%C3%A9>
- [7] : Meusbürger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatial Contexts". In Meusbürger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity. Springer.
- [8] : Torrance, Paul. "Verbal Tests. Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B.". The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition. Princeton, New Jersey: Personnel Press. p. 6.
- [9] : https://twentyonetoys.com/blogs/teaching-21st-century-skills/creative-genius-divergent-thinking?fbclid=IwAR2y-fqriFypnrUivHmeqaluBHjZXmzgQEdjUsjFk5sWA2d_daMleNobaXs
- [10] : For more informations : <https://en.unesco.org/creativity/convention>
- [11] : Complete texte : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>
- [12] : <https://www.atelierartsetlettres.fr/art-th%C3%A9rapie-peinture/>
- [13] : <https://educationaltoolsportal.eu/educationaltoolsportal/fr/tools-for-learning/la-danse-comme-outil-de-cr%C3%A9ation-chez-les-jeunes>
- [14] : Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997
- [15] www.researchgate.net/publication/270409758_The_Teaching_Method_of_Creative_Education

GUIDE PRATIQUE D'UTILISATION DES PRODUCTIONS INTELLECTUELLES

CHAP. 4



Cette publication, **l'outil numérique opérationnel pour les opérateurs**, est conçue pour soutenir les opérateurs : c'est un guide pratique pour la mise en œuvre ou la création du **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF**.

L'outil numérique opérationnel pour les opérateurs contient toutes les instructions pour soutenir les opérateurs – comme les travailleurs de jeunesse, les formateurs, les facilitateurs, les enseignants, les éducateurs, les opérateurs du secteur créatif et culturel – décrivant étape par étape comment naviguer dans la **boîte à outils** et la **méthodologie** à appliquer pour créer des VOYAGES avec également la possibilité d'adapter le parcours et l'expérience du projet à d'autres réalités, thèmes, objectifs, formes artistiques. Il explique également comment mettre en œuvre les activités dans un format qui combine l'expérience en ligne et en présentiel.

Le manuel décrit l'expérience et les résultats de la phase pilote, ainsi que la manière d'impliquer et de faire participer les jeunes, la communauté et les parties prenantes.

L'outil numérique opérationnel pour les opérateurs a été conçu pour les opérateurs du secteur créatif et culturel qui veulent continuer à travailler dans l'ère postpandémique, en dialogue avec les outils numériques qui servent de support précieux pour introduire l'art dans le secteur éducatif ; en même temps, il soutient les opérateurs du secteur éducatif qui veulent aborder des questions spécifiques avec une expérience créative et émotionnelle pour leurs utilisateurs.

Les opérateurs qui souhaitent emprunter cette voie ont deux possibilités :

- Moduler un **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** avec des matériaux déjà fournis ;
- Créer un nouveau et original **VOYAGE**, avec de nouveaux matériaux et contenus, en utilisant **ce guide (IO3)**, les outils contenus dans la **Boîte à outils (IO1)**, les activités développées dans la **Méthodologie (IO2)**.

Boîte à outils

Notre **boîte à outils** propose une collection et une description d'outils qui peuvent être utilisés pour travailler avec des groupes de jeunes et les gérer :



Outils en présentiel

- ♦ Brainstorming
- ♦ Ecriture créative
- ♦ Laboratoire de Mots croisés
- ♦ Debriefing
- ♦ Energizers
- ♦ Théâtre Forum
- ♦ Brise-glace
- ♦ Jeux de rôles
- ♦ Activités de renforcement de l'esprit d'équipe
- ♦ Dialogue du « bocal à poisson »

Outils numériques

- ♦ Kahoot
- ♦ Jamboard
- ♦ Mentimeter
- ♦ Mural
- ♦ Powtoon
- ♦ Storybird
- ♦ Typeform
- ♦ Videoscribe

Chaque outil a sa propre carte d'instruction contenant une description de l'outil, des exemples de mise en œuvre/utilisation, des avantages, des inconvénients et des conseils pour les opérateurs. Ces outils sont utilisés pour mettre en œuvre la **méthodologie** créée dans le cadre du projet. Cependant, ils sont utiles aux praticiens lors de toute pratique ou activité basée sur l'éducation non formelle et le travail numérique auprès de la jeunesse. Notre **boîte à outils** est donc une source précieuse de matériaux qui peuvent être utilisés dans diverses activités.

METHODOLOGIE

Le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** est une expérience immersive, créative et émotionnelle pour les jeunes. Il vous offre la possibilité d'explorer avec les jeunes des sujets urgents pour notre société.

Le **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** offre aux jeunes une expérience d'apprentissage combinée à une approche émotionnelle, créant ainsi un pont entre l'art et l'éducation en utilisant le numérique comme outil.

La **METHODOLOGIE** guide les opérateurs dans la création des parcours pour les jeunes.



Pour créer la **Méthodologie**, nous avons décidé de construire deux **VOYAGES EMOTIONNELS CREATIFS** autour de 2 thèmes :

- ♦ **La violence sexiste**
- ♦ **Le harcèlement**

Ces VOYAGES représentent les modèles pour l'utilisation pratique et la mise en œuvre de la méthodologie.

Les nombreux matériels destinés à vous guider dans la mise en œuvre de la **Méthodologie** sont divisés en sections thématiques disponibles pour les artistes, les travailleurs de jeunesse, les éducateurs, les enseignants et les opérateurs. La **méthodologie** comprend l'utilisation de l'écoute guidée des itinéraires, d'exercices de groupe, d'éclaircissement spécifiques et de discussions avec des experts sur les sujets abordés, de podcasts et de vidéos, de matériel pédagogique et de propositions d'éducation non formelle que chaque opérateur, artiste, éducateur pourra façonner et combiner en suivant le guide de ce **manuel** et les outils de la **boîte à outils**.

STRUCTURE DU VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF

Chaque VOYAGE est composé de différentes étapes. Ces étapes conduisent à la mise en œuvre de parcours éducatifs basés sur l'utilisation de l'art et de méthodes d'éducation non formelles, étudiés pour aborder avec les jeunes des sujets sensibles et importants pour notre société.

Introduction pour les opérateurs

- ♦ Infographie avec des données sur le sujet
- ♦ Matériel d'information préparatoire
- ♦ Vidéo d'introduction pour les opérateurs

Introduction pour les jeunes

- ♦ Vidéo d'introduction pour les jeunes

Contenu de base

- ♦ Écoute audio thématique

Debriefing

- ♦ Vidéo d'introduction à l'élaboration du contenu
- ♦ Fiches de travail de groupe (matériel d'orientation pour les opérateurs)

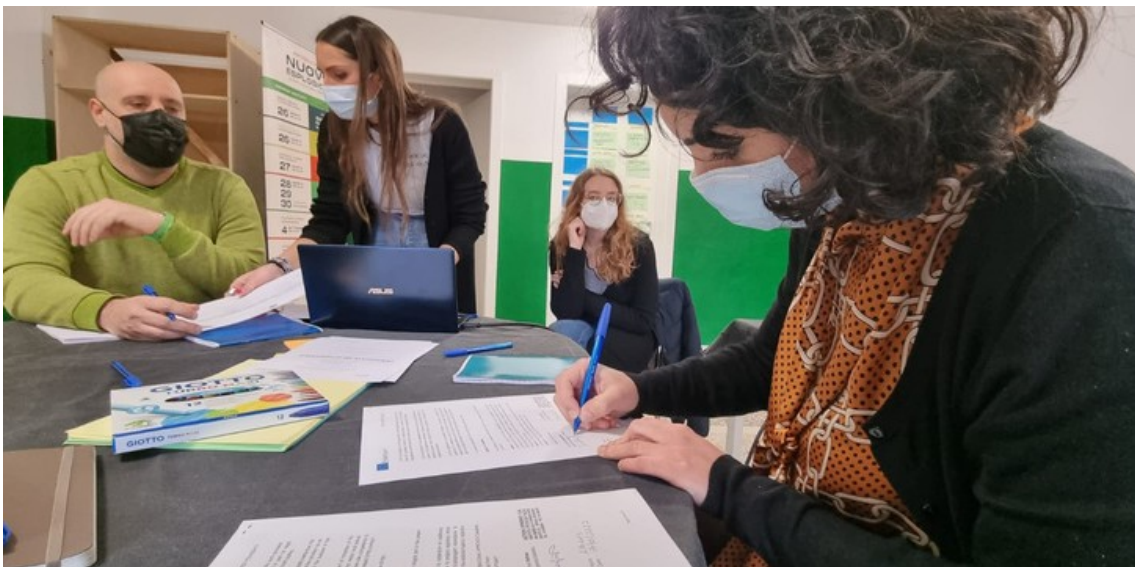
Clôture

- ♦ Vidéo de bienvenue

MATÉRIEL D'APPROFONDISSEMENT THÉMATIQUE

- ♦ Vidéos pour avoir des informations plus approfondies sur le sujet.

Tous les documents sont disponibles sur notre site Web creative-emotional.eu/ et sur notre chaîne YouTube www.youtube.com/channel/



LA VIOLENCE. UNE INTRODUCTION

CHAP. 5



Malgré le fait que la violence accompagne l'humanité depuis ses débuts sur cette planète, elle reste, à ce jour, un concept très complexe pour lequel il n'existe pas de définition univoque et simplificatrice. Différents auteurs dans le domaine des études sur la paix ont apporté leurs visions pour générer des propositions de définition qui ont un impact sur différentes dimensions et aspects en fonction de la dimension de visibilité de la violence.

Les institutions internationales ont également contribué au travail d'intégration des différentes visions liées à la violence par la promotion d'espaces de réflexion et de définition conceptuelle. Dans ce sens, la définition donnée par l'Organisation mondiale de la santé en 2002 peut être un point de départ utile pour d'autres conceptualisations de la violence.

Selon l'OMS, la violence est définie comme "l'usage intentionnel de la force physique ou du pouvoir, menacé ou réel, contre soi-même, contre une autre personne ou contre un groupe ou une communauté, qui entraîne ou risque fort d'entraîner des blessures, la mort, des dommages psychologiques, un mauvais développement ou des privations". Cette définition met l'accent sur l'utilisation du pouvoir contre une autre personne ou un groupe afin d'être classé comme violent.

Cette compréhension élémentaire vient du fait que lorsque nous parlons de "violence", nous parlons d'une "utilisation spécifique du pouvoir", essentiellement de son utilisation "sur" quelqu'un (qu'il s'agisse d'une personne ou d'un collectif) pour atteindre des intérêts particuliers, en causant des dommages, des dégâts et, en fin de compte, de la douleur. Le pouvoir revêt donc une dimension importante dans la compréhension de la violence, ainsi que dans sa prévention : la prise de conscience de la manière dont le pouvoir est utilisé dans le contexte de la violence facilitera sa désescalade ou empêchera son apparition.

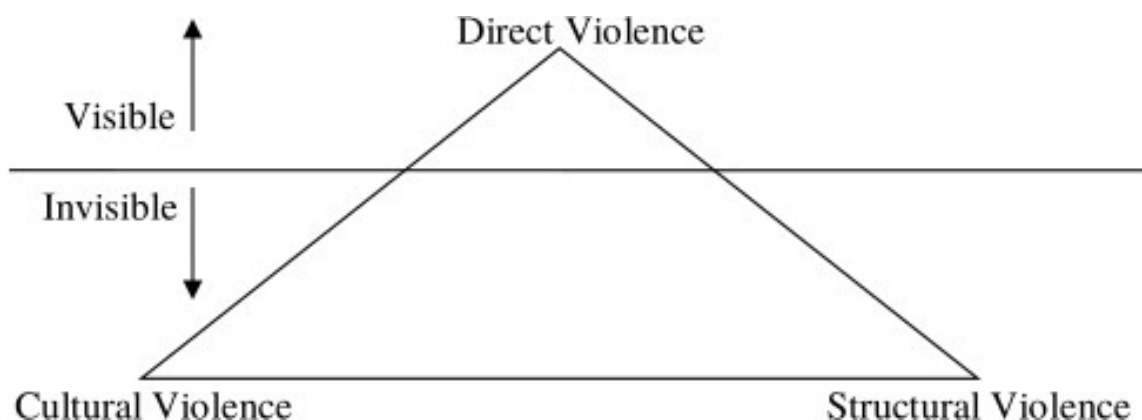
Il est nécessaire de comprendre comment la violence, bien que, comme nous l'avons dit au début de ce document, elle ait accompagné l'histoire de l'humanité depuis ses débuts, ne doit pas être comprise comme un élément irréversible mais comme un processus humain évitable, puisqu'elle est intimement liée à l'utilisation du pouvoir dans la réalisation d'objectifs spécifiques et qu'il est donc possible de prévoir, d'imaginer et de créer des scénarios et des situations exempts de violence, où les conflits peuvent être transformés de manière créative et positive.

Comme nous le rappelle Johan Galtung, théoricien norvégien et représentant mondial dans le domaine des études sur la paix : "Le conflit est inévitable, il fait partie de l'expérience humaine, mais la violence peut être évitée" [1].

D'autre part, pour revenir à la pensée de Galtung, c'est précisément du conflit, et plus précisément de l'incapacité à le transformer en une expérience d'enrichissement mutuel, que naît la violence : face à la rareté des ressources (qu'elles soient physiques, comme l'eau, ou conceptuelles, comme la vérité religieuse), il est possible que se produise une polarisation entre les positions (c'est-à-dire l'annulation de toute capacité d'écoute et d'intérêt pour la position adverse) où ce sera, comme on l'a déjà dit, l'utilisation spécifique du pouvoir qui déterminera le résultat.

Le pouvoir et le conflit sont les éléments clés pour comprendre la propagation de la violence, dans toutes ses dimensions. Il est clair que nous devons être capables d'approfondir la complexité du pouvoir et du conflit afin de comprendre les différentes dimensions de la violence et de trouver des possibilités de changement et de transformation.

Le cadre conceptuel de Galtung nous aide à comprendre comment le déséquilibre du pouvoir dans les conflits génère différentes dimensions de la violence, certaines visibles et d'autres invisibles en première analyse, en distinguant trois types de violence :





Par ***violence directe***, Galtung entend la violence qui est exercée directement par un acteur. Cette violence est visible et de nature physique ou psychologique. Il y a un auteur et une victime. La violence directe est ce que l'on entend normalement par violence (torture, meurtre, abus physique ou psychologique, humiliation, discrimination, intimidation, ...).

Plus en profondeur, invisible à l'analyse superficielle, nous trouvons la ***violence structurelle*** :

Ce type de violence est généré par l'injustice sociale et les structures qui favorisent cette injustice sociale. C'est une force plutôt invisible qui est façonnée par les structures qui empêchent la satisfaction des besoins fondamentaux. Elle s'exprime généralement de manière indirecte et n'a pas de cause directement visible. Selon Galtung, elle se produit toujours lorsque des personnes sont influencées de telle manière qu'elles ne peuvent pas se réaliser de la manière qui serait potentiellement possible (apartheid, lois de ségrégation raciale, dispositions légales pour l'assujettissement de la population civile, sous forme de conditions sociales injustes, accès inégal à l'éducation/à l'instruction, conditions de vie dégradantes, pauvreté, ...).

Enfin, au même niveau d'invisibilité, nous trouvons la ***violence culturelle*** c'est-à-dire les aspects d'une culture sociale qui légitime l'usage de la violence directe ou structurelle. La violence culturelle et symbolique se manifeste souvent par des attitudes et des préjugés (racisme, machisme, fascisme, islamophobie...).

Le niveau invisible décrit le fait que, dans le cas de la violence structurelle et culturelle, personne n'apparaît qui puisse être tenu pour responsable. La violence structurelle est ancrée dans le système et se manifeste par des relations de pouvoir inégales et donc par des chances de vie inégales. Selon la logique de Galtung, les trois types de violence sont interdépendants. Pour prévenir l'une d'entre elles, il faut également s'attaquer aux deux autres et les aborder lors des actions de prévention de la violence. Se préoccuper exclusivement d'un seul niveau annule inévitablement l'efficacité de toute action.

Dans tout type de cadre social, nous pouvons trouver les trois dimensions directe/culturelle/structurelle et leur analyse est ce qui peut nous permettre de comprendre les dynamiques qui se cachent dans les expériences conflictuelles que nous, en tant qu'éducateurs, enseignants, facilitateurs, accompagnons dans les groupes dans lesquels nous intervenons. Et dans chaque expérience conflictuelle, nous rencontrerons inévitablement une certaine utilisation du pouvoir, qui définira le résultat final, le pouvoir étant ici compris comme **"la capacité ou le potentiel d'influencer les autres".[2]**



Pour cela, en plus de faire prendre conscience de la *multi-dimensionnalité* de la violence en jeu, il est nécessaire de s'appuyer sur un cadre de référence pour générer le même niveau de conscience du pouvoir en jeu dans la relation et de ses origines. Dans ce sens, il est utile de faire appel aux contributions du physicien théoricien et psychologue jungien Arnold Mindell qui, à travers le cadre méthodologique de la Processus-Psychologie orientée (également connue sous le nom de Travail de processus), fournit une conceptualisation du pouvoir, et de ses abus, utile pour une application dans le domaine de l'étude de la violence.

Mindell souligne l'importance d'explorer les facteurs qui permettent à quelqu'un d'obtenir du pouvoir, en fournissant une carte utile pour mieux comprendre ce processus [3]. Ces facteurs peuvent être considérés comme des privilèges. Il établit une carte de ces privilèges en fonction d'un système de classement. Il définit le rang comme la "somme des privilèges d'une personne" et le considère comme une "capacité ou un pouvoir conscient ou inconscient, social ou personnel, découlant de la culture, du soutien de la communauté, de la psychologie personnelle ou du pouvoir spirituel".

Dans ce sens, Mindell définit 4 typologies de rang :

Le rang social

est généralement non mérité, et ses pouvoirs et privilèges relatifs sont soutenus par des normes sociales. Celles-ci couvrent des domaines tels que le sexe, la classe, l'ethnicité, la couleur, la richesse, la nationalité et l'éducation, entre autres. Cette forme de rang est le rang accordé par la culture et la société dans lesquelles nous vivons. Elle englobe le système de valeurs ainsi que les partis pris et les préjugés de la société dominante, et accorde plus de privilèges à certaines personnes et moins à d'autres.

Le rang local/contextuel

survient dans une situation particulière et est spécifique à la position d'un individu dans cette situation. Chaque contexte possède son propre système de valeurs (par exemple, une classe ou un parti politique). Le rang dans un contexte local vient du fait de posséder les qualités qui sont valorisées dans la communauté. Dans de nombreux contextes, être populaire, avoir des relations, être un initié ou un ancien donne un rang local. Même si le rang social est toujours présent dans les contextes locaux, le rang social élevé d'une personne peut ne pas s'appliquer dans une situation sociale particulière telle que le lieu de travail ou un groupe spécifique (par exemple, être blanc, un statut de haut rang dans le monde, ne le sera pas dans une organisation militante PANDC.)



◆ **Le rang psychologique**

est le rang dérivé des ressources et compétences internes qui nous permettent de fonctionner dans nos interactions sociales. Il est basé sur notre sentiment d'estime de soi, de connaissance de soi et de sécurité intérieure. Contrairement aux précédents, il est possible d'augmenter ce rang grâce au développement personnel.

◆ **Le rang spirituel/transpersonnel**

Ce grade est basé sur la capacité à se reconnaître dans des expériences et des valeurs qui vont au-delà de l'individu et nous soutiennent dans les moments difficiles. Pour les personnes religieuses ou spirituelles, il peut s'agir du lien avec une divinité ou des forces universelles, tandis que pour d'autres, il peut se trouver dans des fondements universels tels que les droits de l'homme.

Le rang détermine en définitive notre position sur "l'échelle du pouvoir" dans un contexte ou une situation donnée. L'utilisation que nous faisons du rang détermine si notre action dans un conflit peut générer de la violence, d'où la nécessité de faire prendre conscience du rang que nous occupons dans chaque situation.

Dans le cas de la violence sexiste et de la violence scolaire, deux types de violence étudiés dans ce document, l'étude des dimensions invisibles de la violence ainsi que l'utilisation du rang présent dans la situation permettront à tout éducateur, animateur ou leader d'être en mesure d'intervenir efficacement dans la situation.

C'est en prenant conscience du pouvoir et de son utilisation dans tous les contextes qu'il est possible de désamorcer la violence et de transformer ainsi les conflits en expériences d'apprentissage créatif et en construction collective de solutions pour l'avenir.

Violence basée sur le genre

Comme nous l'avons vu, toute violence se développe à travers un abus de pouvoir dans lequel une personne plus puissante et plus forte tente de soumettre une personne plus faible par la force. Dans le cas de la violence contre les femmes, l'inégalité des femmes par rapport aux hommes est à l'origine du problème. Notre société est structurée en fonction des différents rôles attribués à un sexe ou à l'autre : ceux des hommes, basés sur la force, la virilité, le pouvoir et l'ambition ; et ceux des femmes, centrés sur des aspects qui ne mènent ni au succès ni au pouvoir et qui sont socialement considérés comme inférieurs à ceux des hommes.



Cette répartition des rôles nous conduit à une société patriarcale, où les hommes jouissent de toutes les sphères de la vie, tant publiques que privées, tandis que les femmes sont limitées à la sphère privée ou domestique. La conséquence la plus immédiate est la considération des femmes comme des objets appartenant aux hommes.

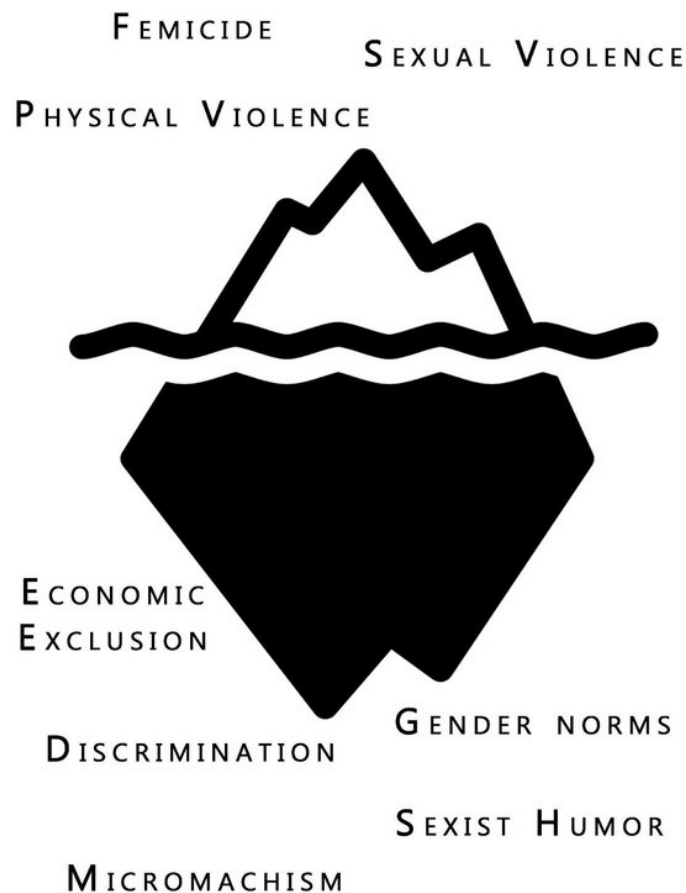
Selon la déclaration de l'Assemblée générale des Nations unies de 1993 sur l'élimination de la violence à l'égard des femmes, la violence sexiste est définie comme suit : " Tout acte de violence fondé sur le sexe qui entraîne un préjudice physique, sexuel ou psychologique, menacé ou réel, y compris les menaces, la coercition ou la privation arbitraire de liberté, que ce soit dans la vie publique ou dans la vie privée ". Ce terme est utilisé principalement pour souligner le fait que les différences structurelles de pouvoir fondées sur le sexe exposent les femmes et les filles à de multiples formes de violence.

La violence basée sur le genre a été et continue d'être l'une des manifestations les plus évidentes de l'inégalité, de la subordination et des relations de pouvoir des hommes sur les femmes. Ce type de violence se fonde sur et s'exerce en raison de la différence subjective entre les sexes. En bref, les femmes subissent la violence simplement parce qu'elles sont des femmes, et les victimes sont des femmes de tout milieu social, éducatif, culturel ou économique. Si nous appliquons la vision de Galtung à la violence, nous pouvons également distinguer, dans ce cas, la violence directe et visible de la violence plus invisible qui imprègne la réalité sociale de chaque pays.

Si nous pensons à la violence sexiste culturelle, nous nous référons inévitablement à un cadre culturel particulier, le patriarcat, composé de normes, de valeurs et de croyances qui imprègnent la vision collective d'une société et sont reproduites par les agents de socialisation classiques (familles, institutions et médias). Le résultat de cette reproduction est une société sexiste dans laquelle se configurent des relations inégales et injustes en ce qui concerne la distribution, l'accès ou la possibilité d'utiliser toutes sortes de ressources, en particulier les ressources matérielles, sociales et symboliques parmi la diversité des femmes de chaque région. C'est ainsi que prend forme la violence symbolique, l'une des multiples expressions de l'inégalité entre les sexes dénoncée par les théoriciennes féministes et les militantes des mouvements de femmes, une situation qui est maintenue cachée ou opaque (également cachée ou opaque) par l'interaction des acteurs sociaux avec la même structure sociale dominante.

Cette violence culturelle alimente la violence structurelle de genre : c'est-à-dire les structures sociales (composées de lois, de règlements, d'institutions sociales) qui maintiennent un système d'injustice basé sur le genre. À partir d'une analyse de l'utilisation du pouvoir, il est possible de voir comment dans ce système, inévitablement, le déséquilibre du pouvoir est en faveur des hommes, qui ont un rang social élevé, attribué par le fait même d'être des hommes. Tout au long de l'histoire, l'utilisation des privilèges par les hommes (consciemment et inconsciemment) a visé à maintenir ce déséquilibre et à alimenter la violence.

Si nous devons considérer la violence fondée sur le genre comme un iceberg, nous pourrions voir comment, sous la surface, il existe un grand nombre d'éléments qui la composent, l'enrichissent et l'alimentent sans avoir besoin d'être aussi visibles que les situations de violence directe auxquelles, malheureusement, les médias nous ont habitués ces dernières années :



La partie invisible de l'iceberg est aussi la plus grande partie, qui permet au volume de glace de continuer à flotter. "L'iceberg représente de manière graphique et métaphorique comment, sur une base invisible et naturalisée de pratiques violentes, s'érigent d'autres formes de violence visibles et plus extrêmes. En ce sens, il est important de connaître le graphique car il nous permet de commencer à parler de la violence qui soutient les autres formes de violence plus visibles. La violence de genre n'est pas un problème individuel (d'un couple ou d'une personne) mais un phénomène social qui traverse différentes sphères de la vie et qu'il existe un ensemble de formes invisibles de violence qui sont à la base d'autres formes de violence.

En tant que problème structurel de la société, ils apparaissent dans différents domaines de la vie quotidienne. "Elles sont reproduites à travers des pratiques, des discours et des stéréotypes de genre tels que la jalousie, la possession, le contrôle, les blagues sexistes qui nous dégradent, le *micromachisme*, les objections sur notre façon de nous habiller, la publicité sexiste, etc.". En ce sens, le changement des relations de genre implique d'agir sur les dimensions invisibles de la violence de genre, à la fois en reconnaissant et en intervenant sur le cadre culturel patriarcal qui la génère et sur les institutions qui maintiennent un système injuste dans lequel l'inégalité entre hommes et femmes se manifeste au quotidien.

Une tâche fondamentale est de travailler à la construction d'une nouvelle culture anti-patriarcale qui construit de nouveaux récits visant à briser les stéréotypes et les préjugés liés au genre et, en particulier, à la construction des sujets masculins et féminins.

De même, il est nécessaire d'intervenir dans les relations de pouvoir, en faisant prendre conscience, surtout à la population masculine, de l'existence de certains privilèges de genre qui, s'ils sont mal utilisés, génèrent abus et violence. Il est clair que, dans ce sens, l'intervention auprès des hommes est une partie fondamentale de toute intervention souhaitant influencer la prévention de la violence de genre.



La population masculine doit reconnaître sa reproduction de la violence de genre, non seulement dans ses aspects les plus visibles et répréhensibles, mais dans tous les facteurs de la vie sociale qui font partie de la culture patriarcale et qui, en raison de leur proximité, deviennent invisible.

Harcèlement/Brimade

Le concept de harcèlement moral fait référence à toute forme de violence physique, verbale ou psychologique qui se produit entre écoliers, de manière répétée et dans la durée. Cette définition nous aide à comprendre les **éléments constitutifs du phénomène [4]**.

D'une part, le facteur "espace". Les brimades ont lieu au sein de la communauté éducative, à la fois dans et autour de l'école, ainsi qu'à travers les réseaux sociaux (bien que dans ce cas nous parlions de cyberharcèlement). En termes physiques, dans l'enseignement primaire, l'espace le plus risqué est généralement la cour de récréation pendant les récréations, tandis que dans l'enseignement secondaire, la salle de classe et les couloirs deviennent des espaces à risque. Le comportement d'intimidation est répétitif au fil du temps, ce qui a un certain impact sur la victime, qui perçoit une menace implicite qui existe en permanence.

D'autre part, le facteur "temps", faisant référence dans ce cas à la continuité de l'agression dans le temps, qui définit les brimades comme un processus plutôt qu'un événement ponctuel. Le comportement d'intimidation est répétitif dans le temps, ce qui a un certain impact sur la victime, qui perçoit une menace implicite qui existe en permanence. Troisièmement, lorsque nous faisons référence à la violence scolaire, nous prenons en considération les processus dont les sujets sont les élèves d'un centre éducatif, ce qui différencie ce phénomène des situations violentes qui peuvent impliquer d'autres éléments de la communauté scolaire.

Un autre élément décisif dans l'étude du phénomène est la relation de pouvoir entre les protagonistes et, en particulier, l'abus qui est exercé, différenciant ainsi la brimade d'une simple situation de conflit entre élèves. Dans une situation de brimade nous sommes toujours confrontés à un abus de pouvoir d'un élève envers un autre élève : la situation de violence que nous pouvons observer (qu'elle soit de nature physique, psychologique ou sociale, mais toujours visible, ce qui l'inclut dans la catégorie de la "violence directe") est alimentée, comme le rappelle Galtung, par d'autres dimensions difficiles à voir en première analyse, mais qui sont présentes et la soutiennent.



Enfin, un autre élément fondamental de la brimade est la présence d'un groupe (le reste des élèves) qui agit comme témoin et qui, selon le cas, peut renforcer ou prévenir la violence par son comportement. En même temps, c'est le groupe qui définit la distribution du pouvoir, à travers son système de croyances : à travers la décision inconsciente des valeurs et des attributs qui seront plus ou moins valorisés en classe.

C'est le groupe, en bref, qui attribue un rang contextuel à l'agresseur et le soustrait à la victime. Ce processus, à son tour, est influencé par le rang social qui imprègne toute la société dans laquelle le groupe s'inscrit, ce qui fait que les privilèges dérivés des aspects socioculturels (statut économique, origine ethnique, orientation sexuelle, etc.) affectent l'attribution du rang d'un participant au groupe.

Cet aspect nous permet d'identifier comment la violence culturelle imprègne le milieu scolaire, faisant que les valeurs qui alimentent les systèmes racistes, sexistes, classistes, etc. se répercutent dans les situations de harcèlement en termes d'abus de pouvoir. En parlant de la dynamique du harcèlement et du cyberharcèlement, nous trouvons 3 rôles impliqués dans de tels **processus** :[5]

LE PERPÉTEUR

D'une part, nous trouvons le **rôle [2]** de l'auteur, occupé par celui qui exerce la violence. Ce rôle représente généralement les valeurs contextuelles de rang du groupe et le groupe les suit et soutient leurs actions. Dans le cas contraire, il exerce son pouvoir de manière coercitive, en utilisant la peur comme moyen de dissuasion pour ses actions.

Pour expliquer l'origine et la permanence de ce rôle, il est utile de comprendre la valeur addictive du pouvoir : un comportement agressif envers une personne de statut inférieur génère une satisfaction temporaire, comblant temporairement un désir de force et d'accomplissement, bien qu'il nécessite, comme toutes les addictions, une répétition continue pour maintenir le sentiment vivant. Inévitablement, derrière la figure de l'agresseur se cache un besoin de se connecter à un sentiment intérieur de pouvoir et de valeur, probablement perdu à cause d'une situation d'abus, dans ce cas vécu en tant que victime par quelqu'un ayant plus de pouvoir contextuel (dans la famille, dans la rue ou à l'école).



Dans ce cas, l'auteur, devant l'impossibilité de s'adresser à la personne avec laquelle il est en conflit, redirige sa frustration vers quelqu'un sur qui, en raison du déséquilibre du pouvoir, il est plus facile de la décharger.

LA VICTIME

Le rôle de la victime, occupé par la personne qui reçoit la violence. Les personnes dans ce rôle ont un faible pouvoir contextuel, moins de privilèges que leurs pairs à l'école, accompagné d'une incapacité à se défendre contre la violence.

Trois caractéristiques définissent ce rôle dans la dynamique de l'intimidation :

D'une part, nous trouvons l'internalisation de l'agression. Il s'agit de la création d'un schéma psychologique qui continue à perpétuer intérieurement la violence reçue, même si l'acte extérieur est terminé depuis longtemps. D'autre part, nous trouvons l'introjection de la culpabilité : la victime se sent souvent responsable d'avoir provoqué la situation d'intimidation, ayant des difficultés à pouvoir reconnaître de manière autonome les facteurs externes qui ont provoqué la violence et entravant ainsi sa capacité à demander de l'aide. Enfin, nous retrouvons l'incapacité à extérioriser la douleur provoquée et à nommer sa vulnérabilité, mettant en marche un mécanisme interne de marginalisation émotionnelle qui a des répercussions sur la santé émotionnelle de la personne.

Pour une intervention adéquate auprès de la personne dans le rôle de victime, il est nécessaire de pouvoir travailler avec son expérience émotionnelle, en l'accompagnant pour qu'elle se connecte à ses émotions et exprime sa douleur, tout en récupérant ou en se connectant à son sentiment interne de valeur et de confiance en soi.

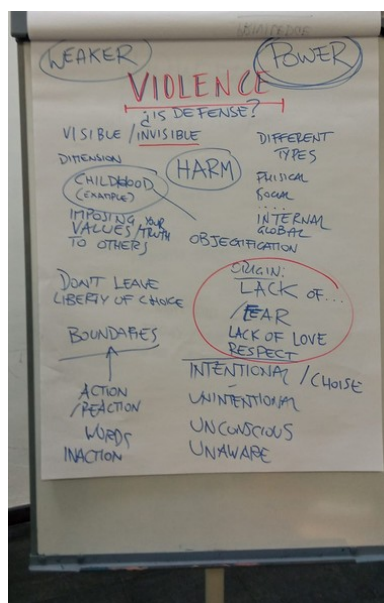
LE SPECTATEUR

Le rôle du spectateur concerne la personne qui observe ou est consciente de la violence et la renforce en y participant activement (avec des rires, des moqueries et des insultes) ou simplement en n'intervenant pas, ou en la bloquant, en intervenant en faveur de la cessation de la situation.

Comme défini ci-dessus, c'est le groupe/témoin qui détermine à travers l'attribution du rang contextuel les présupposés pour l'existence des situations de harcèlement, donc c'est un rôle avec lequel il est fondamental d'intervenir car il est déterminant pour l'alimentation de la dynamique.

En même temps, les témoins qui ne peuvent pas intervenir dans la situation, souvent par peur des répercussions, sont exposés en tant que spectateurs à une violence indirecte qui leur cause inévitablement de la souffrance, tant par la coercition de l'agresseur que par l'inconfort d'assister à des scènes de souffrance des autres.

Dans une vision systémique de la prévention du harcèlement, toute intervention considérée comme efficace doit intervenir simultanément dans les trois rôles. De même, l'intervention sera efficace si elle agit sur les trois niveaux d'interaction : individuellement, en intervenant dans le monde psychologique de chaque acteur ; relationnellement, en rétablissant les relations de pouvoir et en générant des processus de réparation des dommages causés entre l'auteur et la victime ; et au niveau institutionnel, en promouvant des expériences collectives de gestion émotionnelle et de transformation des conflits, en faisant prendre conscience des dynamiques invisibles de la violence et des cadres de valeurs qui la reproduisent au sein de la communauté scolaire. Cela permet d'intervenir sur les trois dimensions de la violence scolaire (directe, culturelle et structurelle).



- [1] : Galtung, J. (1990). Cultural violence. *Journal of peace research*, 27(3), 2
- [2] : Michener, H. A. and Suchner, R. (1972). The tactical use of social power. In J. J. Tedeschi (Ed.), *The social influence process*. Chicago: Aldine.
- [3] : Mindell, A. (1995). *Sitting in the fire: Large group transformation using conflict and diversity*. Deep Democracy Exchange.
- [4] : Parera, Mireia (2018) *Bullying and speech circles, an approach from Process Work*. Final Project of the Diploma in Process Work.
- [5] : We speak of "roles" because we consider that a person is not a perpetrator but in a given situation acts as such. However, in other situations, he or she may well occupy another role, either as a victim or as a witness, depending on the context and power relations.

LEÇON APPRISE, NOTRE EXPÉRIENCE ET DESCRIPTION DE C1, PILOTE ET C2

CHAP. 6



LEÇON APPRISE. NOTRE EXPERIENCE

Cette partie du chapitre comprend les leçons apprises et les réponses à deux questions principales : qu'est-ce qui s'est bien passé et qu'est-ce qui aurait pu être amélioré ? Traitant d'un projet à long terme, l'équipe a fait face à différents défis qui se sont produits au sein de l'équipe – et qui étaient contrôlables– et en dehors de l'équipe – et incontrôlables–.

Les difficultés contrôlables résidaient dans les différentes manières de travailler, avec les problèmes de communication et malentendus mineurs qui en découlaient. Ces problèmes ont été résolus avec succès et ont été une excellente occasion d'apprentissage. Les défis incontrôlables étaient un peu plus importants et parfois – des situations de force majeure comme le maintien des restrictions COVID-19, la guerre de la Russie contre l'Ukraine, la crise dans le secteur aérien, les vols annulés, ce qui a empêché les participants d'avoir une expérience hors ligne complète à quelques étapes du projet.

Après avoir recueilli des retours d'expérience après les activités C1 et C2, *les mobilités du projet*, un résultat intéressant a été révélé. Ce résultat était imprévu mais agréable pour l'équipe. Bien que le projet inclue des sujets sensibles tels que la violence sexiste et l'intimidation, l'aspect thérapeutique est devenu évident :

- « Merci beaucoup. J'ai évoqué mes cicatrices (les plus profondes) dans le monde réel pour la toute première fois. La première étape pour guérir a eu lieu à Morfasso. Au plaisir de vous voir bientôt ! »
- « Un lot d'énergisants qui sera utile dans mon organisation aussi :) De nombreuses façons de parler de sujets difficiles, sans être simple, d'avoir un moyen de venir partager son opinion ou expérience. Façon de partager ses émotions. Je pense que c'était aussi thérapeutique d'une certaine manière, d'agir, d'écrire, de sculpter, de déplacer quelque chose, peut-être sans avoir à le dire, cela permet de traiter et réfléchir sur son expérience »





DESCRIPTION du C1 – FORMATION CONJOINTE À COURT TERME DU PERSONNEL

Le C1 Mobilité « Événement de formation conjointe du personnel à court terme » s'est tenue du 11 au 15 avril 2022 à Madrid (San Fermin), en Espagne. Trois participants représentant chaque pays du projet étaient présents (LT, IT, ES, FR, GR). En raison de circonstances de force majeure, un participant a été remplacé en raison de la COVID-19. Au total, il y avait **15 participants**, ce qui est un excellent résultat compte tenu de la situation épidémique en Europe en avril 2022 et de la possibilité pour l'équipe de se réunir à Madrid et non en ligne.

Contenu

La formation a été riche en contenu et après la première nuit d'arrivée / accueil, le **jour 1** a été consacré à la construction de l'équipe, à la connaissance des activités de l'autre, à l'introduction au projet et au sujet de la violence, à la violence basée sur le genre et au harcèlement. Au **jour 2**, a été traité la question de la « Violence basée sur le genre », thématique principale du contenu. Présentations de vidéos et photos, et activités de jeu de rôle, ont permis aux participants de mieux connaître cet outil. Après le débriefing et la clôture de la première partie de la journée, les participants ont eu la chance de prendre part à une session de réalisation vidéo. Chaque jour ouvrable était clôturé par des groupes de réflexion. Au **Jour 3** dédié à la question du « Harcèlement », après avoir réfléchi sur '*Qu'est-ce que le harcèlement, Quelle est la situation dans votre pays*' les participants ont été invités à prendre part aux activités de Théâtre Forum et à développer leur créativité au fil de différents scénarios. Le compte rendu et la clôture ont été suivis d'une évaluation finale.

Participants

15 opérateurs (des secteurs créatifs et culturels : artistes, animateurs socio-éducatifs, psychologues, pédagogues, éducateurs, formateurs, enseignants) ont été formés au cours du C1 sur la méthodologie et les outils préparés. Ils ont été instruits sur la manière de dispenser le programme **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** et d'organiser l'activité pilote-test, à partir de l'engagement des jeunes, d'une sélection et du test de la méthodologie et des outils. Les participants ont été impliqués dans l'évaluation et aussi dans une partie de la production intellectuelle réalisée et de la diffusion.

Evaluation

Après la formation, tous les participants ont été invités à remplir le questionnaire d'évaluation, voici quelques idées qui sont ressorties :



- « **La formation a vraiment dépassé mes attentes**, elle était très instructive, les objectifs de la formation étaient clairs, la participation et l'interaction étaient encouragées, le matériel couvert était pertinent pour moi, les animateurs connaissaient bien les sujets de formation, donc dans l'ensemble – j'ai vraiment aimé. »
- « **Qualité et programme intense**, le groupe était très engagé dans les sujets. »
- « En tant qu'enseignant, je vais réfléchir aux **relations de pouvoir dans la routine quotidienne de la classe**. J'espère pouvoir partager avec mes élèves certaines des activités auxquelles nous avons été confrontés. En tant qu'animatrice de théâtre, j'aimerais créer un **petit atelier pour former** les jeunes à voir plus profondément leurs relations de pouvoir et à opérer un changement dans leur vie quotidienne ».



DESCRIPTION DE LA PHASE PILOTE

La phase pilote du projet a été nécessaire pour tester la méthodologie et les outils créés avec les participants du C1 afin d'avoir une continuation organique du processus pour les activités du C2.

Le calendrier du pilotage a commencé de **mai 2022 (Université de Vilnius) à septembre 2022**. Dans cette partie, la phase de pilotage est révisée. Au total, **91 jeunes** étaient impliqués : une moyenne de **15 par pays (LT, IT, ES, FR, GR)**, âgés de **16 à 30 ans**.

Les participants ont participé à la phase de pilotage local, la première partie du pilote ayant consisté à tester la réalisation numérique d'au moins un des deux **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** proposés. Ils étaient soutenus par les opérateurs instruits en C1. Les opérateurs ont veillé à ce qu'un nombre suffisant de jeunes soient mobilisés pour participer à la prochaine étape (C2). Au moins 5 participants de chaque pays étaient des jeunes ayant moins d'opportunités, par exemple venant de zones rurales, de groupes socialement ou économiquement défavorisés.

Le pilotage a eu lieu dans tous les pays suivants du projet :

Lituanie – 21 mai 2022 à l'Université de Vilnius, Faculté de mathématiques et d'informatique, Vilnius, Lituanie, de 9h00 à 13h00. Avec **15 participants**.

Italie – 13 juillet 2022 dans les bureaux de Sciara Progetti A.P.S.–E.T.S., Fiorenzuola D'Arda (PC) Italie, de 10h00 à 13h30 ; de 15h00 à 18h30. Le pilotage a été organisé en deux sessions. Une le matin et une autre l'après-midi, afin d'assurer la participation de tous, en fonction de leurs besoins et de leurs disponibilités. Avec **15 participants**.

Grèce – 29 juillet 2022 au bureau d'Action Synergy, Athènes, Grèce. Avec **10 participants**.

France – 10 septembre 2022 dans les locaux de la Maison Départementale de Lutte contre les Discriminations à Marseille, France de 13h30 à 18h00. Avec **15 participants**.

Espagne – 14 et 15 septembre 2022, à l'école secondaire IES José de Churriguera (IES CHURRIGUERA, LEGANÉS) à Madrid de 11h30 à 14h30 avec **36 participants** sur deux jours.



Tous les pilotages ont été structurés de la même manière, partant des **activités de formation du groupe** en utilisant l’outil **brise-glaces** et approfondissant les sujets. Tous les partenaires avaient la liberté de créativité pour choisir les méthodes les plus adaptées à leur groupe cible, qu’il s’agisse d’une **vidéo**, d’un **outil** à partir d’une **boîte à outils**, etc. Les discussions après les principales activités ont fait l’objet d’un suivi et d’un débriefing. Ici, vous pouvez lire en détail en quoi consistait la phase de pilotage dans chaque pays :





Le pilotage en LITHUANIE s'est déroulé comme il suit :

Introduction.

Après un tour de table, le projet et son objectif principal ont été présentés aux participants. Ont été expliquées les raisons de la nécessité des phases pilotes et ce en quoi elles consistent. Ont été détaillées les étapes précédentes du projet ainsi que les suivantes. Après la phase pilote, 5 personnes participeront à un échange de jeunes en Italie en septembre.

Brise-glace- Tour de table.

Chaque participant du cercle s'est présenté avec peu de détails sur lui-même (ville d'origine, passe-temps ou domaine d'études). Répartis en couples, les élèves devaient présenter une vérité et deux mensonges sur eux-mêmes et deviner la bonne réponse chez l'autre.

Attentes, contributions, craintes.

Chaque participant a reçu des post-it de trois couleurs différentes et a été invité à écrire ses propres attentes pour la journée et les activités, les contributions et les craintes. Jaune – pour les attentes, vert – pour les contributions, rose – pour les craintes. Peu de temps après, tous les post-it ont été mis au tableau et présentés en groupe.

Violence basée sur le genre (théorie).

Introduction au sujet de la violence basée sur le genre : définitions, types et défis. Présentation des différents types de violence : domestique, conjugale, etc. Conséquences fatales versus non fatales. Liste des activités des rangs.

Pause-café / Energizer

Visualisation d'un court-métrage primé « By the Pool » (réalisateur – Laurynas Bareiša, 2017). Un groupe d'adolescents loue une maison avec sauna pour une fête. Tout le monde passe un bon moment : danse, chante, boit, parle jusqu'à la fin de la fête et le départ. Plus tard dans la matinée, les femmes de ménage viennent nettoyer les lieux mais elles trouvent Indre qui cherche un bouton de son pantalon déchiré. Lien : <https://lithuaniashorts.com/en/film-database/by-the-pool/>

Discussion autour du film.

"Sombre", "Perturbant", "Anxiogène", "Eclairant"... ce ne sont là les premiers adjectifs venus à l'esprit pour décrire le film « By the Pool » de créateurs lituaniens.



Ce court-métrage n'a pas été choisi au hasard et après l'avoir visionné, les jeunes ont eu l'occasion de discuter des questions sensibles de notre société abordées dans le film, comme la violence. Le film a été projeté en lituanien avec sous-titres anglais.

L'histoire d'Abigail.

Abigail's Tale est montre comment les gens voient le monde sous différents angles, ont des valeurs différentes et développent des conclusions différentes à partir d'une même information. Lien : <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-s-tale.1750/>

Discussion autour de l'activité.

Les participants ont déclaré qu'il est surprenant de voir avec quelle facilité vous pouvez voir les valeurs des autres à travers de telles activités. Ils ont discuté du fait qu'il devenait plus difficile de trouver une conclusion commune lorsqu'un groupe s'agrandissait, ils ont également noté que la pression sociale jouait un rôle plus important lorsque le groupe devenait plus grand.

Debriefing.

Tout le monde a partagé quelle était l'information, le moment ou l'émotion le plus mémorable et de quelle manière ils aimeraient approfondir leurs connaissances sur le sujet.

Clôture et suivi

Le pilotage en Italie s'est déroulé comme suit :

Brise-glace- Tour de table.

Comme les participants ne se connaissaient pas, nous avons ouvert la session avec un tour de table et des brise-glace. Chaque participant s'est brièvement présenté, puis nous avons associé un geste à chaque participant. Enfin, pour apprendre à se connaître un peu plus et briser la glace, nous avons joué à « 2 vérités 1 mensonge ».

Attentes, contributions, craintes.

Chaque participant a reçu des post-it de trois couleurs différentes et a été invité à écrire ses propres attentes pour la journée et les activités, les contributions et les craintes. Jaune - pour les attentes, vert - pour les contributions, rose - pour les craintes. Peu de temps après, tous les post-it ont été mis au tableau et présentés en groupe.



Introduction.

L'animateur a présenté le projet, les objectifs, les partenaires, les phases et les résultats. Les participants ont eu la possibilité de partager quelques retours d'expérience sur le matériel préparatoire (infographie et audio – IO2) précédemment envoyé par courrier électronique. Tous ont trouvé le matériel intéressant et bien préparé, clair et visuellement accrocheur. Un participant a suggéré d'inclure un terme dans l'infographie.

L'histoire d'Abigail

Au cours de l'activité, les participants ont confronté leur point de vue et nous avons discuté de l'origine de nos valeurs et de la façon dont notre propre expérience et notre éducation influencent notre jugement sur la réalité. Cela a permis d'introduire plusieurs définitions de la violence et du rôle du genre. Lien : <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-stale-1750/>

Pause-café

Privilèges.

Après la pause-café, à travers une activité qui a amené les participants à évaluer et à reconnaître leur rang et leurs privilèges, Pwe a introduit le concept de privilège – pouvoir – violence, en essayant d'identifier la racine de la violence. Les participants ont discuté de l'importance de la prise de conscience en matière de privilège, car il n'est pas toujours facile de le voir et de l'accepter. Nous avons également discuté de la culture macho qui réside dans notre société.

Activité sur le principe du consentement.

La dernière activité portait sur le principe du consentement. La discussion après l'activité a été très intéressante : elle a montré la difficulté que les participants perçoivent à dire « non ». Également son absence dans le raisonnement, à savoir s'ils veulent vraiment faire quelque chose ou s'ils disent oui juste pour être gentils et ne pas décevoir les autres. Nous avons conclu par une invitation des participants à toujours garder à l'esprit cette activité et à nous entraîner à dire « non » chaque fois que nous n'avons pas envie de faire quelque chose.

Debriefing final et évaluation

Nous avons évalué l'activité à l'aide des cartes illustrées de « Dixit ». Tous les participants ont été satisfaits et ont demandé des informations supplémentaires sur les prochaines étapes introduites au début.

Certains d'entre eux étaient particulièrement intéressés à participer au projet de mobilité C2 en Italie. Étant donné qu'une participante étudie encore au lycée, nous avons convenu de contacter l'école et de préparer un accord afin qu'elle puisse participer à la mobilité.

Clôture.

Nous avons envoyé le formulaire de candidature à remplir à ceux qui souhaitent participer au C2 ainsi que le lien vers les vidéos de la chaîne YouTube pour continuer à travailler sur le sujet.

Le pilotage en Grèce s'est déroulé comme suit :

Le projet de **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF** a été brièvement présenté afin de fournir aux participants un cadre et le contexte approprié. Ensuite, nous avons eu une discussion modérée sur les questions de violence sexiste, sur laquelle le projet pilote s'est concentré. Les participants étaient très intéressés par ces questions et le modérateur a dû interrompre la conversation afin que les activités puissent être pilotées.

Les activités qui ont été choisies pour être mises à l'essai étaient les suivantes : nous avons joué au jeu d'images fixes, où –à un premier niveau– les participants doivent choisir une image chacun dans une collection, puis –à un deuxième niveau– en deux groupes, ils devaient créer un scénario et préparer une image fixe avec leur corps.

Nous avons fait l'activité « Puis-je ? », sur le principe du consentement, qui comporte deux étapes : dans une première étape, ils ont fait des exercices de respiration et de pleine conscience afin d'être plus à l'aise avec leur corps, et à la deuxième étape, ils ont exploré l'idée du consentement en faisant des couples et en demandant le consentement l'un de l'autre. Ensuite, il y a eu une discussion sur le consentement et nous avons regardé la vidéo sur le consentement (une tasse de thé symbolise le consentement)

Enfin, nous avons fait une version allégée de théâtre forum, où les participants des deux groupes créaient une scène, puis le public l'arrêtait et intervenait afin de changer le résultat. Il y a eu une discussion finale et un temps libre a été laissé pour les questions, les commentaires et une rétroaction.



Le pilotage en France s'est déroulé comme suit :

Présentation.

Nous avons commencé le Voyage émotionnel créatif avec une lecture, au lieu d'une vidéo, afin de présenter le projet et de dérouler le programme de l'après-midi.

Brise-glace- Tour de table.

Pour connaître les noms de chaque personne du groupe, nous avons proposé l'exercice de présentation nommé Geste : une personne prononce son prénom accompagné d'un geste et après avoir compté 3 secondes, tout le groupe répète le même geste et le même prénom. Ensuite, pour briser la glace et commencer à se connaître, deux exercices de brise-glace ont été proposés, Deux vérités et un mensonge et Entretiens (de la boîte à outils).

Constitution de l'équipe.

Après avoir brisé la glace, nous avons offert aux participants l'exercice du Chariot à ballons (de la boîte à outils). Nous avons déjà préparé le matériel. Les jeunes ont été invités à s'aligner épaule contre épaule derrière la ligne de départ. Nous avons pu voir que certains participants étaient un peu gênés d'être si proches les uns des autres. Tout le monde a reçu un ballon sauf le dernier en ligne et ils l'ont placé entre leurs épaules. Ils ont immédiatement trouvé une énergie de groupe. Certains d'entre eux se connaissaient déjà.

Brainstorming sur la Violence.

Nous sommes entrés dans le sujet avec un Brainstorming sur le thème de la violence. Qu'est-ce que la violence ? Quels types de violence existent-ils ? Qu'est-ce que la violence sexiste ? Nous avons construit ensemble une définition du mot violence. Nous avons discuté de la culture du consensus et du consensus du viol. Certains participants ont fait remarquer que les documents et l'échange ne tiennent pas compte de la violence contre les personnes LGBTQI+. Après l'échange, nous avons écouté les audios créés par la Cie Duanama sur la violence à l'égard des femmes et sur l'espoir des femmes. Après les avoir écoutés, nous avons échangé à leur sujet.

Pause-café/Energisants

Exercice de charades tiré de la boîte à outils

Avec cet exercice, le groupe s'est amusé et bien échauffé.

Puis nous avons partagé le groupe en trois groupes distincts pour regarder les trois vidéos proposées sur la violence sexiste. Nous avons utilisé les 3 salles mises à disposition par la MDLD. Dans la salle de réception : projection de Fille ou Garçon, dans la salle 1 Les deux esprits, dans la salle 2 Homme dominé. Chaque groupe a vu les 3 vidéos et a fait un débriefing de chaque vidéo et un résumé de l'échange (sans les autres groupes présents). Chaque groupe a désigné un porte-parole pour la synthèse et la discussion finale. Après la projection du film Fille ou Garçon qui traitait de l'intolérance violente envers un adolescent qui voulait s'habiller en jupe, l'un des participants a témoigné de sa propre situation. Le film lui parlait, il était choqué parce que sa famille tolérait son orientation sexuelle. Mais il a vu beaucoup de violence de la part de ceux qui ne sont pas tolérants. Ensuite, nous avons rétabli le groupe pour l'échange final sur les 3 vidéos. Dans cette discussion finale, plusieurs participants ont convenu que la vidéo de l'Homme dominé n'était pas crédible parce qu'il est difficile de croire qu'un garçon puisse être maltraité physiquement par une femme. Cela nous a donné la possibilité d'échanger sur la manière stéréotypée d'envisager le problème de la violence, la négation de son existence et le tabou qui s'y rattache. Les hommes ne sont pas capables d'en parler même si l'histoire a été inspirée d'une situation réelle.

Clôture/lecture de la vidéo de clôture et salutation finale.

Nous avons invité les participants à construire leur propre voyage émotionnel créatif à l'aide de nos outils, puis à regarder les autres films sur la chaîne YouTube du CEJ pour en savoir plus sur le sujet. Ils ont montré un grand intérêt pour la poursuite du projet, l'échange de jeunes en Italie. Notre objectif était d'amener 5 des participants pilotes pour l'échange de jeunes en Italie (C2). Nous avons dû faire un choix pour les 5 personnes car presque tout le monde voulait continuer ce voyage émotionnel créatif en Italie (C2).

Le Pilotage en Espagne s'est déroulé comme suit :

Introduction.

Présentation du projet de VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF et des animateurs.

Processus de cohésion et échauffement



Dynamique 1 + debriefing

Question de genre : L'activité consiste à réaliser ce que nous savons sur le genre, les différents rôles qui existent et comment cela nous affecte lors de la prise de décisions.

- Vidéo 1 – A quoi ressembles-tu, femme ? VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF – Prévention de la violence basée sur le genre ;
- Vidéo 2 – Le premier temps

Dynamique 2 + debriefing

Le consentement. Vidéo "Le consentement sexuel expliqué avec le thé".
Lien de la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8&t=87s>

Dynamique 3. Puis-je ?

Exercice sur le consentement.

Résumé de la leçon.

La leçon aborde la question de l'espace personnel et des besoins d'intimité, et permet aux enfants et aux jeunes de reconnaître leur propre zone de confort et de sécurité, ainsi que de respecter les limites des autres. Il est basé sur des exercices physiques et mentaux, mais comprend également une exploration / discussion verbale.

Théorie

L'âge des relations sexuelles chez les adolescents espagnols semble avoir une tendance à la baisse et serait d'environ 15 ans. Ces relations font partie du processus de développement et de socialisation des garçons et des filles (Castro, Bermúdez, Madrid et Buela-Casal, 2011). Il est essentiel que ce processus se déroule de manière éclairée et saine afin qu'il ne repose pas sur des idées fausses et des valeurs inégales qui sont en fin de compte la cause de la violence basée sur le genre et de la violence dans les relations entre adolescents. Pour éviter cela, il est nécessaire que les adolescents, garçons et filles, réfléchissent à l'importance du consentement affectif-sexuel et à son rôle dans les relations saines et dans les relations violentes (Padrós, Aubert et Alcantud, 2010).

Conclusion / commentaires généraux/ Fin

DESCRIPTION DU C2 – MOBILITÉ MIXTE DES JEUNES

Le C2 Mobilité « Échange de jeunes » s'est tenue du 18 au 24 septembre 2022 à Morfasso (PC), Italie. Il y avait 6 participants représentant chaque pays du projet (LT, IT, ES, FR, GR) divisés en 5 participants de 16 à 30 ans + 1 chef de groupe de plus de 18 ans. En raison de circonstances différentes, quelques participants ont été remplacés pour des raisons de *force majeure* à l'image de l'annulation de certains vols.

Contenu

Après l'arrivée et le dîner de bienvenue, le **Jour 1** a commencé par des activités de connaissance et de constitution d'équipe afin de rassembler tous les participants. Ensuite, le programme, les partenaires et les règles de base ont été introduites après la pause. Le **Jour 2** a été consacré à l'introduction du thème – Brainstorming sur la Violence – Rang et Privilèges, avec analyse de la situation dans nos pays respectifs. Après la pause déjeuner, les participants ont été invités à assister à la pièce « MALANOVA » en italien avec sur-titres. Les journées de travail se sont terminées par des groupes de réflexion, où un temps a été mis en place afin de permettre aux participants de partager certains moments personnels de la journée qu'ils trouvaient importants et se sentaient à l'aise de partager dans leurs propres groupes nationaux. Nous avons fait ce choix du fait des possibles barrières de la langue. Le **Jour 3** a été dédié à des activités de théâtre forum et à des projections de vidéos sur les sujets des deux projets. Le **Jour 4** nous avons visité la belle Castell'Arquato, afin de mieux connaître les environs locaux et profiter du temps libre. Cette journée a servi à réfléchir sur les informations recueillies les jours précédents, à se détacher un peu des sujets difficiles abordés et à mettre en place la communication autour du sujet du harcèlement. Le **Jour 5** était axé sur le harcèlement au travers de plusieurs activités à l'image de l'activité *d'étiquetage*, de l'écriture créative, et du café monde. Le **Jour 6** a été consacré à la réalisation de vidéos sur les deux sujets, notamment la création de scénarios et à leur mise en œuvre. Au cours du **Jour 7**, les opportunités Erasmus+ et le Passjeunes ont été approfondis, et les participants ont été impliqués dans les activités de diffusion et de suivi et dans l'évaluation finale. Toutes les soirées étaient facultatives pour les participants avec possibilité de voir un film, participer à une soirée karaoké, ou une nuit interculturelle, jusqu'à l'organisation de l'activité « Albatros » sur la violence sexiste et ses perspectives culturelles.

Participants.

25 jeunes, 5 par pays (LT, IT, ES, FR, GR), de 16 à 30 ans.

La majorité des participants ont pris part à la phase pilote. La sélection a été faite dans le respect des exigences en matière d'équilibre entre les sexes, au moins un participant de chaque groupe étant un jeune ayant moins d'opportunités. Ils ont testé l'efficacité de l'ensemble du **VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF**, expérimentant non seulement le voyage numérique, mais aussi les performances en direct, et les activités en présentiel, afin de tester la validité de la mise en œuvre de la méthodologie mixte, et son efficacité dans un environnement européen et interculturel.

Evaluation

Après ça, tous les participants ont été invités à remplir le questionnaire d'évaluation, voici quelques aperçus :

« J'ai adoré les activités et **à quel point, c'était pratique**. J'aurais aimé **plus de théorie et de profondeur dans les sujets**. » « J'ai découvert de nouvelles façons intéressantes d'aborder un sujet aussi important. C'était inspirant et **interactif** la façon dont les modérateurs échangent leur rôle pour les différentes activités <...> ».

« <...> Le meilleur moment a été l'activité « *girlsvsboys* » et l'approche enfantine qui a enhardi le groupe masculin, cela a contribué à **créer un lien entre nous**. <... > » « J'ai beaucoup appris sur la violence basée sur le genre, sur le **consentement**, sur les **relations toxiques** et sur le harcèlement. Nous avons également appris à **créer du matériel pour sensibiliser nos amis et notre famille**. »

Conclusion

À la lumière des différentes phases de pilotage local, de tests dans un environnement interculturel et d'engagement des participants, nous sommes satisfaits des résultats obtenus. Comme mentionné au début de ce chapitre, le travail effectué au cours du projet a conduit à l'atteinte des résultats escomptés, mais aussi à l'atteinte d'un résultat que nous n'avions pas pris en compte au stade de la conception : l'implication thérapeutique mise en évidence par les participants eux-mêmes.

Le voyage émotionnel des participants était évident dès leur première implication dans le C1 mobilité, et est devenu de plus en plus évident lors du C2 mobilité des jeunes. Il a été exprimé à plusieurs reprises, à la fois en

mots, dans le cercle de débriefing, et par écrit dans les questionnaires d'évaluation finaux. L'atteinte de ce résultat nous amène à croire, encore plus fermement, à l'importance et à la valeur de la méthodologie et des outils créés, prouvant la valeur de l'art au niveau éducatif et comme outil de développement personnel de chacun.

Les partenaires ont passé beaucoup de temps à analyser ce résultat, car il est vrai que les participants en ont bénéficié, mais si elle n'était pas contrôlée, l'implication émotionnelle aurait pu comporter un risque. Ce qui a assuré le succès du VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF, c'est l'attention portée à la gestion des dynamiques de groupe et à la création d'un cercle de sécurité, où les participants ont pu s'ouvrir, s'impliquer pleinement et revivre les traumatismes passés afin de se les réapproprier de manière créative et positive.

L'utilisation de l'art dans le travail auprès de la jeunesse est un outil inestimable qui nous permet de travailler avec les jeunes à un niveau très profond. Certes, le fait d'avoir eu des artistes, des experts en théâtre social, des experts en gestion des conflits et en violence et des psychologues dans l'équipe d'animation a empêché le risque de laisser des blessures non résolues réouvertes pendant les activités. Le conseil que nous souhaitons donner à toute personne qui décide de s'engager dans cette voie, en adoptant la méthodologie VOYAGE ÉMOTIONNEL CRÉATIF et les outils proposés, est d'être conscient de la force et du niveau profond auquel vous allez opérer, et d'être sûr d'avoir le temps à consacrer aux jeunes participants et de les accompagner dans la gestion de leurs émotions.



PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**

