

Impro sur Internet et la santé à Basse-Wavre



• Résumé



théâtrale.

Depuis 2014 ans, Infor Jeunes Brabant wallon mène une animation autour d'Internet et la santé dans le cadre des ateliers de la journée santé du Collège Notre-Dame de Basse-Wavre, destinée aux élèves de la 1ère à la 3ème secondaire. Cette animation évolue d'année en année. En 2017, elle s'appuyait sur des techniques d'improvisation

• Eléments de contexte

Une fois par an, le Collège Notre Dame de Basse-Wavre organise une journée santé lors de laquelle les élèves peuvent s'inscrire à différents ateliers : sport, relaxation, ... Il y a quatre ans, l'école a contacté Infor Jeunes pour une animation sur le net et ses liens avec la santé.

• Objectifs

Les objectifs de l'animation d'Infor Jeunes étaient :

- sensibiliser les jeunes aux dérives des médias connectés et à leurs impacts sur la santé ;
- permettre aux jeunes d'être actifs en participant à la création d'un contenu sur base de scénettes improvisées ;
- éveiller leur esprit critique face aux médias ;
- présenter et faire connaître Infor Jeunes.

• Public

1ère à 3ème secondaire

(Adolescent)

• Milieu de vie

- Milieu scolaire - Ecole

• Démarches et actions

1- Construction et mise en place de l'animation

La technique de l'improvisation théâtrale a été choisie pour l'année 2017 en raison de l'expérience en théâtre d'un animateur et suite à l'expérience positive de la pièce de théâtre-action réalisée par Infor Jeunes dans le cadre de son projet "Je décroche, accroche-moi". Pour la mettre en oeuvre, Infor Jeunes a rédigé des situations d'improvisation en lien avec la thématique des nouvelles technologies. L'objectif était de rendre les animations plus ludiques.

2- Déroulement de l'animation

1. Introduction

Les animateurs se présentent ainsi que le service Infor Jeunes. Ensuite, chaque participant se présente et explique sa motivation à suivre l'atelier.

Les animateurs demandent aux jeunes ce qu'ils pensent du lien entre Internet et la santé et réalisent un grand panneau avec les mots-clés de ces échanges.

2. Sondage mouvant (échauffement)

Une série de questions sur la thématique est posée aux participants. Par

• **Institution porteur(s) de l'expérience**

• [Infor Jeunes Brabant wallon](#)

• **Institution partenaire(s) de l'expérience**

• Collège Notre-Dame de Basse-Wavre

• **Institution ressource(s) de l'expérience**

• **Période de déroulement du projet**

• **Durant le mois d'octobre depuis 4 ans**

• **Territoire**

• Wavre

• **Formations**

Une formation en théâtre est un plus

exemple : "As-tu Internet chez toi ? ", "Trouves-tu des images choquantes sur Internet ? "

Il leur est demandé d'occuper l'espace en se regroupant selon les réponses communes (principe du jeu air/terre/mer).

Des variantes peuvent être proposées comme se placer à des hauteurs différentes ou former une file en fonction du nombre d'heures qu'ils passent sur Internet (du plus au moins important).

3. Match d'impro/jeu de rôle

Les participants sont répartis en 2 ou 3 équipes (selon le nombre).

Chaque équipe est invitée à piocher une situation sur un thème donné. Exemples :

- La dépendance aux jeux en ligne et les conséquences à l'école ;
- Je crée un sondage en ligne sur un élève de mon école, sans son accord, pour me moquer de lui ;
- Si on se comportait dans la vie réelle comme sur les réseaux sociaux;
- ...

A tour de rôle, les groupes doivent présenter la situation sous la forme d'une improvisation avec pour objectif de la faire deviner aux autres équipes. Si le thème donné ne leur convient pas, ils sont autorisés à partir d'une idée originale. Après la présentation de la scénette, les autres équipes doivent identifier la situation. L'objectif est de reconnaître ensemble un maximum de situations. Les thèmes non identifiés sont revus lors du débriefing.

4. Débriefing

Lorsque l'ensemble des scénettes a été présenté, un débat a lieu entre les jeunes pour identifier l'impact des nouvelles technologies sur la santé.

• Moyens

Ressources humaines

- 4 animateurs Infor Jeunes ont développé le projet ;
- deux personnes pour l'animation.

Ressources matérielles

- Une grande salle où l'on peut se déplacer aisément pour l'échauffement et les improvisations;
- les bandelettes avec les situations d'improvisation;
- un grand post-it pour indiquer les risques des médias connectés pour la santé.

• Evaluation et enseignements

Une évaluation était prévue par l'école sous la forme d'un formulaire distribué aux élèves. Ils ont ensuite été remis à Infor Jeunes qui s'en inspirera pour ses futures animations.

Lors de l'animation, Infor Jeunes a observé que certains élèves prenaient conscience des dérives des médias connectés et des impacts qu'ils pouvaient avoir sur leur santé. D'autres, par contre, restaient sur leur faim car ils pensaient que d'autres thèmes allaient être abordés et que l'animation irait plus loin.

Infor Jeunes a également observé que l'animation était un bon moyen, pour les participants, de se rendre compte de leurs habitudes, leur temps d'utilisation et des canaux utilisés pour se connecter. Les réponses et les interrogations des participants ont servi à actualiser l'animation. Elle était en quelque sorte "co-construite" avec les jeunes.

Chaque année, l'animation d'Infor Jeunes lors de la journée santé évolue en fonction des évaluations et attentes des élèves, en tenant compte des contraintes temporelles et organisationnelles. En fonction des remarques des participants de cette édition, les situations pourront être réécrites.

Qu'est-ce qui a été facile ?

- construire l'animation avec le groupe;
- partir sur des concepts relativement larges pour revenir vers des concepts plus précis lors de la synthèse de l'animation;
- il n'y avait pas de bonne ou de mauvaise réponse. Cela permettait de lever certains freins qui auraient pu apparaître pendant l'animation;
- le volet ludique de l'échauffement permettait de mettre le groupe en

confiance et d'aborder plus sereinement les improvisations.

Qu'est-ce qui a été difficile ?

- Découvrir le public au moment de l'animation et devoir composer avec les connaissances des uns et des autres sur le tas.
- Avoir un public mixte. Il n'est pas toujours facile de concilier un public « plus expert » avec un public « débutant » sur le sujet.
- La temporalité imposée de l'animation. Cinquante minutes, c'est très court.
- Le principe des ateliers : les jeunes s'inscrivent sur base d'un écrit qui leur est présenté sans pour autant en comprendre le contenu et les objectifs. Il peut y avoir un désintérêt rapide de ces participants. Il faut savoir également que les participants choisissent plusieurs animations en les classant par priorité. Cette animation était peut être leur dernier choix.
- L'improvisation : la crainte de jouer les scénettes d'improvisation devant les autres.

Qu'est-ce qui a été soutenant ?

- Le fait de co-animer permettait d'amener un double regard sur les questions abordées. Les participants entre eux se donnaient de l'information et échangeaient du vécu. Les scénarios des scénettes permettaient également de soutenir les animateurs dans les notions à amener.
- Les témoignages et pratiques des jeunes ainsi que la BD d'Infor jeunes « School aventure ».

Et si c'était à refaire, que garderiez-vous ? Que changeriez-vous ?

Il serait souhaitable que les jeunes soient informés et comprennent clairement les objectifs de l'animation et prennent conscience que la part d'improvisation et de jeu de rôle est bien présente.

• Perspectives envisagées

L'animation doit à nouveau être adaptée sur base des freins rencontrés et actualisée en fonction des nouvelles technologies et pratiques.

Elle pourrait également être reconduite hors du cadre de la journée santé, dans une autre école par exemple.

• Pour aller plus loin

Si quelqu'un souhaitait mener le même type de projet, vous lui conseillerez de contacter qui ? de commencer par où ?

Sonder les jeunes sur leurs pratiques et habitudes, entendre des constats de la part de professionnels.

• Personne de contact

- Gwennaël Lahou
- animations@ijbw.be
- 067 22 01 72