

Voici un récapitulatif du travail réalisé au départ du jeu MèTis que nous avons envie de partager avec vous afin que vous puissiez suivre l'évolution et la réflexion générées par ce merveilleux projet:

Projet inter-établissements MèTis Europe:

Historique

- L'idée de ces échanges est venue lors d'un colloque organisé par Mirafiori à Turin ayant pour thème 'Les usages des écrans par des adolescents.' (13 novembre 2015).
- Une envie de créer un support commun pour une réflexion sur ce thème est née lors de cette rencontre entre les membres de MèTis présents (Belgique/Bretagne/Italie) et de réunir des jeunes de différents pays avec l'idée que cet échange se déroule sur un bateau afin d'utiliser la métaphore de la navigation maritime/web.
- Le projet initial intégrait une analyse de l'existant en termes de prévention, d'accompagnement des jeunes et de la demande des professionnels, afin de présenter des recommandations communes à la Commission Européenne.
- Début 2016, le conseil d'administration de MèTis a validé un support présenté par l'association AR ROC'H (E Jungle : qui était un jeu axé sur des questions permettant de réunir des parents, enfants ou adolescents autour de l'usage des écrans)
- Rapidement plusieurs établissements européens ont exprimé le souhait de s'associer au projet en lançant une expérimentation sur chacun des sites avec ce même support.
(Rencontre à Lyon a été organisée afin de définir un protocole en mai 2016)
- Lors des Estivales de Schaltin en juillet 2016, le projet a été présenté. A cette occasion, le souhait de départ de réunir des jeunes de différents pays s'est concrétisé par l'organisation d'un séjour de l'IMP MES PETITS dans un établissement de l'association AR ROC'H en Ille et Vilaine favorisant la rencontre entre professionnels et jeunes bretons.
- Un premier bilan des expériences menées autour du jeu a été réalisé dès septembre 2016 où il a été mis en évidence la création d'un nouveau support plus adapté à la demande des jeunes et des professionnels. De nouvelles perspectives ont été élaborées avec le groupe constitué.
- Ce travail a pu être présenté par l'Italie, la France et la Belgique à Genève lors du colloque MèTis Europe le 7 octobre. A cette occasion, un écrit a été élaboré pour être présenté à la Commission Européenne le lundi suivant, mettant en avant l'aspect intergénérationnel et l'importance de la collaboration avec les familles.
- La réflexion s'est poursuivie lors du séjour en Bretagne début novembre 2016 entre les professionnels et les jeunes belges et bretons. Un nom pour le projet (Net ou p@s Net) demandait une validation. Au retour, un comité de pilotage a été créé pour valider et organiser les axes de travail, celui-ci se réunit régulièrement sur Paris et échange par mails ou Skype. Les comptes-rendus sont transmis systématiquement au reste du groupe.
- Un atelier éducatif sur le thème des écrans et du jeu est créé, à la suite de l'accueil des jeunes belges, à Betton. Des éducateurs sensibilisés et impliqués gèrent la dynamique de ce groupe constitué de jeunes de différents établissements de l'association AR ROC'H.
Ils se rencontrent toutes les deux semaines, le mercredi après-midi avec pour objectif de travailler le support et le contenu du nouveau jeu. Ces rencontres ont permis aux jeunes de se projeter et d'anticiper leur futur séjour en Belgique en juillet 2017.
- De leur côté, les italiens ont poursuivi l'expérimentation avec le jeu en transformant les règles et en adaptant les questions à leur public.
- Chaque site a pu entreprendre une recherche de partenaires spécialisés pour étayer les différents aspects du jeu : design, règles, applications numériques, communication... Celle-ci a débouché sur la fabrication de deux prototypes présentés lors du séjour en Belgique. Le prototype belge a été retenu par les jeunes et choisi pour être présenté au comité de pilotage en septembre 2017.
- Un psychologue de l'association PARENTEL est intervenu lors d'une journée de formation auprès d'éducateurs des établissements AR ROC'H et à cette occasion des familles ont été invitées à venir partager la réflexion sur le thème de l'usage des écrans. Cette première expérience nous a conforté dans l'idée d'intégrer les parents dans ce projet, aussi une prochaine session avec Pascal Minotte (psychologue chercheur au CRESAM/BE) est envisagée et intégrera professionnels, parents et jeunes en Bretagne ainsi que des membres du comité de pilotage. Cette formation est prévue pour le 27 et 28 octobre 2017.

• L'AIRe (association des ITEPS et de leurs réseaux) nous a conviés à animer un atelier lors de leur congrès annuel qui se déroulera fin novembre début décembre à Versailles. A cette occasion, la réflexion et la présentation du prototype actuel seront partagés par des membres du comité de pilotage sous le regard clinique de Pascal Minotte.

Séjour 1

La Belgique rencontre la Bretagne du 29 octobre au 05 novembre 2016.

Le souhait émis à Schaltin en juillet 2016 de permettre à des jeunes de se rencontrer s'est rapidement concrétisé par l'organisation d'un séjour en Bretagne. Afin de réduire les coûts de transfert, l'association AR ROC'H a mis à disposition des sept jeunes et des deux éducateurs belges les locaux vacants durant les vacances scolaires. En cette période de vacances de la Toussaint, des éducateurs, des jeunes et des cadres se sont mobilisés pour étayer le séjour. Le programme en amont a été élaboré et validé par les responsables de séjour franco-belges en fonction des souhaits et des capacités des jeunes.

Les thèmes de ce séjour sont restés bien présents tout au long de la semaine, à savoir le jeu MèTis, le numérique sous toutes ses formes, l'échange interculturel et comme nous l'avait suggéré l'Italie : la métaphore de la navigation.

Nous avons eu le souci de préserver une alternance entre le maritime et le web. Durant la semaine nous avons visité un trimaran de course, une pêche dans la baie du mont Saint-Michel, la visite de Saint-Malo, un tour en vedette pour visiter Dinard.

Nous avons visité deux start-up, MEDIAVEILLE qui crée et assure la veille de sites internet entre autre. Une visite de ARTE FACTO qui développe des applications dont la réalité augmentée. Dans chacune de ces start-up, les jeunes ont pu expérimenter ces nouvelles technologies.

Les directeurs des deux établissements se sont mobilisés durant le séjour pour partager cette nouvelle expérience.

Durant deux soirées les jeunes et les adultes se sont retrouvés pour mener une critique sur le jeu et dégager des pistes constructives.

Constats :

Nous avons observé que rapidement les jeunes tissent des liens et peuvent échanger sur leur quotidien. Ils ont pu questionner les différentes conditions d'accueil dans l'institution notamment les modes de placement des jeunes belges, la question du lien avec les familles a été abordée par les enfants. Plus largement, ils ont pu confronter les règles et les lois de chaque pays.

Les professionnels ont échangé, confronté leurs pratiques et se sont enrichis de celles-ci. Elles ont suscité l'envie de développer ces partages d'expériences. L'ouverture vers d'autres pays européens a motivé les jeunes, le passage des frontières devient un moment solennel pour eux. Les enfants ont émis le souhait de se revoir. Et les belges avaient le désir d'accueillir les jeunes bretons.

Les jeunes avaient le désir de s'investir dans le développement du jeu.

Même si l'aspect culturel reste présent, ce nouveau type d'échange centré sur le projet MèTis (jeu) nous oblige à cibler des visites bien spécifiques et une préparation commune et réfléchiée en amont, en lien avec le support.

Le séjour ne s'est pas arrêté au retour mais s'est poursuivi par un partage de cette expérience entre collègues, de la confection de diaporama avec les jeunes, de cadre photos dans les couloirs de l'institution, des écrits faisant lien avec le futur séjour et, actant celui qui a eu lieu, crée une continuité, continuité de la pensée pour ces jeunes qui ont vécu beaucoup d'abandons et de ruptures et qui s'inscrivent dans la construction d'un lien mais aussi dans l'apprentissage de l'élaboration d'un projet.

Séjour 2

La Bretagne rencontre la Belgique du 03 au 09 juillet 2017 .

Durant plusieurs mois des éducateurs et des jeunes se sont retrouvés tous les quinze jours pour travailler le support du jeu et structurer la mise en place du séjour en Belgique. Un lien est resté actif durant l'année par le biais du comité de pilotage et les jeunes bretons ont pu faire part de leurs demandes.

De leur côté, les belges se sont réunis afin de réfléchir au logement adéquat car les chambres de l'IMP MES PETITS sont privatisées, aux lieux à visiter, et aux activités en lien avec le thème du jeu. Suite à cette réflexion, un programme a été élaboré avec le soutien de la direction et d'autres

collègues. Le site de Schaltin, membre de IMP 140 a été retenu pour accueillir le groupe franco-belge et symboliquement, lieu dépositaire de notre réflexion initiale.

Comme lors du premier séjour, le jeu MèTis reste au centre du projet, comme convenu chaque site a présenté son prototype, et les jeunes ont pu, avec argumentation retenir l'un des deux.

Nous avons passé une journée au PASS (Parc d'Aventures Scientifiques et de Société) à Frameries dans la province du Hainaut. Les jeunes et les adultes ont pu partager de nombreuses expériences notamment la réalisation d'une fiction d'un journal télévisé où chacun avait un rôle spécifique : technicien à l'image, ingénieur du son, présentateur, interviewé, journalistes, témoins. Un DVD a finalisé cette activité très investie par les jeunes, et chaque pays est rentré avec son exemplaire.

Tout au long de la journée les jeunes ont pu mener d'autres expériences scientifiques tout en gardant un aspect ludique.

Nous avons imaginé une descente en kayak (annulée à cause du temps) pour continuer à allier web et maritime. Nous avons visité la ville de Dinant, le long de la Meuse, la ville de Bruxelles, et à la demande des jeunes français, le musée du chocolat ainsi que la ville de Bruges le long des canaux de la petite Venise belge.

Les jeunes belges ont pu faire visiter leur lieu de vie à l'occasion d'une invitation à dîner de la direction et du président du CA de l'IMP MES PETITS. Tous les professionnels ont pu découvrir les différents outils et méthodes de travail du site. Des échanges sur les pratiques ont eu lieu lors de ce moment privilégié poursuivi par la visite de la région de Gaume et de ses spécialités culinaires.

Les constats :

D'emblée les jeunes et les professionnels sont très heureux de se retrouver et les liens établis la fois précédente se confirment.

Les pratiques se croisent et les jeunes comme les adultes ont pu décroiser les groupes établis favorisant des interactions entre éducateurs et jeunes de nationalité différente.

Les jeunes entre eux ont construit des complicités et peuvent faire appel à des souvenirs communs de situations vécues en Bretagne demandant même des nouvelles de jeunes qui n'ont pu venir en Belgique ou des belges ne faisant pas partie du séjour. Cela nous conforte dans l'idée de capacité de lien à penser comme déjà évoqué plus haut.

Les jeunes belges étaient heureux de faire découvrir leur patrimoine, les spécialités culinaires de leur pays, les expressions et le sens que chacun leur donne.

La tension du dernier jour a mis en évidence la difficulté à se séparer et nous avons dû travailler à cet aspect afin que le séjour se termine dans l'harmonie.

Le lendemain matin au moment du départ nous n'avons pu que constater le désir de chacun de se retrouver, les jeunes échangeant leurs coordonnées, profil Facebook, etc... Et demandant quand un prochain séjour pourrait être organisé.

Perspectives :

- A la demande des jeunes, mise en place d'une plateforme Skype gérée par les professionnels afin de coordonner l'avancée du jeu.
- Poursuite du développement des questions et des scénarios/scénettes qui seront sous forme de capsules vidéo dans le jeu.
- Suite à une rencontre avec les directeurs suisses en mai à Betton, l'intégration de professionnels suisses dans le projet MèTis pourrait être pertinente. Un séjour franco-belge chez les collègues suisses est envisagé afin de lancer cette coopération.
- Ce type d'échange est envisageable par la suite en direction de l'Italie, et d'autres sites en France.
- Verrouiller les supports, vérifier la liberté d'utilisation des illustrations, contacter un juriste afin de protéger juridiquement le jeu.
- Chiffrer le coût de la conception et de l'édition du jeu.
- Relancer les financeurs potentiels et en identifier de nouveaux.
- Développement des partenariats entre établissements sur l'accompagnement en dispositif des jeunes, et le travail avec les familles.
- Préparation d'un colloque sur l'usage d'internet des réseaux sociaux et des jeux vidéo en partenariat avec une école d'éducateurs belges, avec comme invité principal Christophe Brusteaen, le comité de pilotage pour la présentation du jeu, avec nous l'espérons Pascal Minotte pour conclure cette journée.

Hervé Clech et Nathalie Salaris.