

Sors ton portable — le spectacle commence

Guide de mise en scène de pièces de théâtre visant à
développer les compétences médiatiques des jeunes



swisscom

aebi-hus

Fondation Suisse pour la prévention des toxicomanies

Mentions légales

Texte

Martina Späni, Berne

Lectorat

Luise Bornand, ZHAW Zurich

Photos

Adriana Bella, Thörishaus

Direction générale et rédaction

Iwan Reinhard, aebi-hus

Editeur

aebi-hus –

Fondation Suisse pour la prévention des toxicomanies

© aebi-hus, Berne 2016

Cette publication est disponible en français et en allemand, sous forme électronique ou en version papier.

www.aebi-hus.ch

Table des matières

1. Objectifs du projet	6
2. Médias numériques : usage, opportunités et risques	7
Médias numériques	7
Habitudes d'utilisation	8
Opportunités et risques des médias numériques	9
3. Un théâtre pour les jeunes réalisé par des jeunes	12
Idée et intention du projet	12
Public cible	13
Pourquoi choisir la forme théâtrale ?	13
Objectifs du projet	14
Le rôle des adultes	15
4. Distribution des rôles	17
5. Mise en œuvre du projet	19
Généralités	19
Cadre institutionnel	19
Comparaison des deux modèles (semaine et semestre)	20
La troupe d'acteurs	22
Planification de l'organisation et étapes	22
6. Réunions de projet : conseils et astuces	23
Avant la première réunion	23
La première réunion	24
Les réunions suivantes : contributions, échauffement, improvisations	25
Elaboration de la pièce de théâtre	27
7. Le spectacle	30
Dépliants et publicité pour le spectacle	30
Scène, costumes et accessoires : créer, organiser et construire	30
Offre complémentaire	31
8. Débat entre acteurs, animateur et public	31
Préparation du débat	32
Conception du débat	32
9. Expériences faites pendant le projet : analyser les réussites et les échecs	33
10. Publications citées	37

Les médias sur le devant de la scène

Enfants et adolescents apprennent à utiliser les médias par l'usage qu'ils en font au quotidien. Cet apprentissage intervient de plus en plus tôt, avant même l'entrée à l'école le plus souvent. Les parents doivent donc endosser un rôle d'éducation aux médias. Cette mission revient également à l'école, qui doit aborder les différentes facettes de la didactique des médias dans le cadre des cursus existants. Comme en attestent différentes études, il est important que l'ensemble de l'environnement social des enfants aborde l'utilisation des médias afin pour pouvoir guider les plus jeunes.

Théâtre des médias dans votre établissement

Aebi-hus et Swisscom vous proposent avec ce scénario théâtral un outil efficace pour engager une approche pédagogique des médias dans votre classe ou dans l'ensemble de votre établissement.

Notre offre

1. Choisissez une semaine de projet «théâtre des médias» et inscrivez-vous sur : www.swisscom.ch/theatre-medias.
2. Si besoin, nous vous mettons en contact avec un animateur théâtral qui pourra vous accompagner tout au long de votre projet.
3. Montrez-nous ce que vous avez réalisé! Vidéo, reportage ou montage photos – vous avez différents moyens pour illustrer le chemin parcouru de l'idée à la représentation dans votre salle de théâtre. Nous vous offrons en récompense une participation de CHF 500.– pour alimenter la caisse de votre théâtre.

Le théâtre des médias vous donne en tant qu'enseignant ou école l'opportunité d'aborder le sujet avec vos élèves de manière ludique, intensive et divertissante. Plus encore: la représentation offre aux parents et grands-parents un regard sur le quotidien médiatique des plus jeunes.

Bon spectacle à vous,

Dieter Feller, président d'aebi-hus
Michael In Albon, Swisscom SA

Nous remercions les partenaires suivants, qui ont contribué au succès du projet :

Programme Jeunes et médias
Office fédéral de la santé publique
Fondation DOMS
Fondation KLT
swisslos Bâle
Haute école zurichoise de sciences appliquées, recherches en psychologie des médias
(ZHAW Medienpsychologie)

Pour la réussite des pièces de théâtre et la rédaction du présent guide, nos remerciements vont à

Tania Steiner
(responsable de projet)
Noëlle Schläfli
(responsable de projet/
Swisscom)
Ivo Hubbuch
(animateur théâtral)
Martina Späni
(auteure)
Luise Bornand
(lectorat)

InTeam Bâle
Schulheim Schloss Erlach
Schule arco Säriswil
TOJ, Jugendarbeit Berne
UPD Waldau Berne



Levons le rideau sur le deuxième acte

Les familles et les jeunes sont au cœur du travail de la fondation aebi-hus. Ils sont confrontés à une foule de défis de tous genres et doivent faire preuve quotidiennement de beaucoup de détermination pour mener une vie saine et indépendante. Un des défis qui prend de plus en plus d'ampleur est l'utilisation des médias numériques. La fondation aebi-hus élargit les compétences des familles et des adolescents pour gérer la vie de tous les jours.

Les dernières années, la fondation a réalisé six projets de théâtre avec des jeunes dans le cadre du programme national Jeunes et médias. L'objectif était de réaliser une pièce ayant trait aux médias, avec le concours de professionnels du théâtre et des médias. Les discussions animées sur le thème des médias au sein du groupe pendant la conception de la pièce étaient un élément central du projet, auquel s'ajoutaient la représentation proprement dite et le débat avec le public après le spectacle.



Le présent guide résume les expériences et les enseignements issus de ces six projets. Il doit permettre à d'autres acteurs de réaliser des projets semblables, avec aussi pour objectif de pousser à la réflexion sur les compétences médiatiques et sur la façon de les perfectionner. Pour la fondation aebi-hus, ce guide lève donc le rideau sur le deuxième acte. Il s'agit d'inviter sur scène d'autres acteurs et de découvrir de nouvelles interprétations, d'assister à des représentations créatives et de lancer des discussions sans tabou. Dans cet esprit, nous disons :
« Il n'y a rien de mal à imiter ! »

Dieter Feller, président d'aebi-hus

« Jeudi dernier à Zoug, un automobiliste de 19 ans, absorbé par son téléphone mobile, a manqué de remarquer un contrôle de police. Il n'a pas non plus aperçu la voiture de police qui le suivait gyrophare allumé et sirène hurlante, ni celle qui le précédait. Il a fini par entrer en collision avec elle. »

(Tagesanzeiger du 9.10.2014)

1. Objectifs du projet

Les médias numériques sont omniprésents ; en famille, à table, à l'école, au travail, au centre de jeunesse, sur le terrain de jeu, dans les transports publics et même au guidon et au volant. Nous sommes tous connectés et échangeons des informations avec nos amis sur le web. Les risques et les opportunités sociales des médias sont étudiés sous l'angle scientifique et présentés dans un style journalistique. Et le travail pédagogique a pour mission de déterminer quelles connaissances et quels conseils doivent être transmis aux jeunes sur les médias numériques pour leur permettre de mener une bonne vie en tant qu'individu, ami, consommateur et citoyen.



Ce guide est destiné aux professionnels et aux particuliers qui travaillent avec des jeunes et qui souhaitent aborder la question du bon usage des médias numériques. Il veut inciter les enseignants, les professionnels de la santé, de la prévention et des affaires sociales, les animateurs de jeunesse, les pédagogues des médias, les chefs scouts et les professionnels du théâtre à réaliser un projet théâtral posant un regard critique sur les nouveaux médias. Le guide se propose d'accompagner ces projets – depuis la toute première idée jusqu'au moment où le public quitte la salle de spectacle – et de faciliter le bilan à l'issue du projet.

Le projet théâtral reflète la problématique de l'omniprésence et de la disponibilité quasi permanente des médias numériques. Ces derniers offrent certes des possibilités d'intégration sociale et d'apprentissage, mais ils présentent aussi un risque d'abus et d'utilisation incontrôlée dont les jeunes usagers et leurs parents n'ont pas ou pas suffisamment conscience.

Le projet de théâtre « Sors ton portable – le jeu commence » vise à inciter les jeunes à mener une réflexion concernant l'importance sociale des médias numériques, leur impact sur la coexistence sociale et les opportunités et les risques qui en découlent. Le but est de confronter les jeunes aux jugements (ou aux préjugés) des adultes en les invitant à réfléchir sur leurs propres expériences et à en débattre entre adolescents. La scène de théâtre forme le cadre de cette discussion ; elle alimente le débat et agit comme un incubateur ou un laboratoire d'idées, d'essais et de rencontres hors du commun.

L'approche de pédagogie théâtrale confie pratiquement tout le travail dramaturgique aux jeunes : la pièce peut aborder les thèmes les plus divers – tchats, Facebook, jeux vidéo, portables, questions de présentation de soi, de joignabilité, d'abus ou d'importance émotionnelle des médias numériques. Peu importe le sujet, il s'agit de raconter une histoire fondée sur les discussions menées au sein du groupe.

Tout cela pourrait se faire en mobilisant beaucoup d'argent, de personnel et de temps. Mais ce qui compte dans ce projet, c'est la passion des individus et leur discussion animée sur le thème. L'engagement et l'enthousiasme peuvent facilement compenser le manque de ressources et faire que tout s'arrange comme par enchantement.

C'est pourquoi le présent guide ne décrit pas une voie à suivre impérativement, mais propose plusieurs pistes possibles pour mettre en place ce projet théâtral.

2. Médias numériques : usage, opportunités et risques

Médias numériques

L'univers des médias numériques est plein de nouvelles possibilités d'échange de paroles écrites ou parlées, de musique, de photos et de vidéos. On y enregistre des données, administre des adresses, informe, discute, joue, postule, ment, questionne, enjolive et insulte. On découvre une foule de nouvelles expressions anglaises : web, web 2.0, social network sites, sharing websites, blogs, micro-blogging, Twitter, Facebook, YouTube, Flickr, Picasa, Instagram, Ask, Tumblr, WhatsApp, Threema et Snapchat – sans oublier les iPhones, Android, tablettes, Bluray, cloud, maps, apps et autres play stores.

La technologie évolue à une vitesse folle : par le passé, on utilisait plusieurs appareils pour ne faire qu'une partie de ce qu'on peut faire aujourd'hui avec un téléphone intelligent. En même temps, le téléphone mobile est de moins en moins utilisé pour sa fonction initiale, à savoir téléphoner (étude JAMES 2014, p. 61). On s'en sert davantage pour

accéder à Internet, pour prendre des photos ou des vidéos, pour écouter de la musique et pour jouer à des jeux en ligne.

Etude JAMES

JAMES désigne l'étude suisse sur l'utilisation des médias et les loisirs des jeunes de 12 à 19 ans. Depuis 2010, la Haute école zurichoise de sciences appliquées (ZHAW) renouvelle cette étude représentative tous les deux ans sur mandat de Swisscom. Publié l'année suivante, le rapport JAMES approfondit certaines thématiques. Retrouvez tous les résultats sur: www.swisscom.ch/james

Habitudes d'utilisation

Souvent les jeunes utilisent plusieurs médias en même temps (multi-tasking numérique). Ils surfent sur la toile tout en écoutant de la musique et en tchattant. Près de la moitié des jeunes interrogés indiquent qu'ils surfent régulièrement tout en regardant la télévision ; 59 % disent même qu'ils téléphonent ou écrivent des textos en regardant la télé (étude JAMES 2012). L'appareil le plus utilisé est le téléphone mobile ; selon l'étude JAMES, 98 % des jeunes l'utilisent plusieurs fois par semaine voire plus. En deuxième position, l'étude JAMES 2014 (p. 17) mentionne l'utilisation d'Internet. La musique arrive en troisième position. En général, la fréquence d'utilisation est liée à la préférence, puisqu'on a tendance à faire souvent ce qu'on aime faire. Une exception est le cinéma : c'est une activité prisée des jeunes, qui y vont pourtant moins souvent qu'ils ne lisent des journaux gratuits ou écoutent la radio, activités que les jeunes apprécient peu, mais pratiquent beaucoup (étude JAMES 2014, p. 20). S'agissant de la palette d'offres diverses d'Internet, certaines préférences se dessinent. Les trois sites préférés des jeunes sont youtube.com, facebook.com et google.ch. Le portail YouTube sert non seulement à se divertir, mais aussi à se renseigner (étude JAMES 2014, p. 63). Les applications mobiles les plus populaires sont WhatsApp, Instagram et Facebook (étude JAMES 2014, p. 63).

Plusieurs tendances se profilent depuis la première étude JAMES menée en 2010. En 2014, 97 % des jeunes interrogés ont déclaré posséder un smartphone (étude JAMES 2014, p. 2), alors qu'ils n'étaient que 79 % en 2012. Le smartphone leur permet d'accéder à Internet partout et en tout temps. Si 16 % seulement des jeunes surfaient quotidiennement ou plusieurs fois par semaine sur Internet avec leur portable en 2010, ils étaient 87 % à le faire en 2014 (et 68 % en 2012). Cette tendance à la hausse est aussi visible pour la production de photos et de vidéos numériques, de même que pour la lecture de quotidiens en ligne (étude JAMES 2014, p. 31). La première tendance s'explique par la popularité croissante des portails vidéos ; en 2010, 68 % des jeunes les utilisaient pour se divertir, alors qu'ils étaient 79 % à le faire en 2014. D'autres changements sont aussi perceptibles. On constate notamment que le temps accordé à la communication écrite dans les réseaux sociaux a ten-

dance à diminuer. Ce phénomène s'explique vraisemblablement par la popularité croissante des messageries instantanées comme WhatsApp.

Toutes les études ont mis en évidence une intensification des activités de loisirs liées aux médias et une orientation visuelle de plus en plus prononcée. La communication textuelle dans son ensemble se maintient à un niveau élevé (étude JAMES 2014, p. 64).

Les médias numériques sont omniprésents, ils façonnent le monde du travail et font surgir de nouvelles formes de contacts sociaux. Face à ce constat, il s'agit d'analyser et d'évaluer les opportunités et les risques qu'ils comportent, pour l'individu et pour la société.

Opportunités et risques des médias numériques

Opportunités

Les médias numériques sont polyvalents ; ils sont devenus indispensables à l'école et dans le monde du travail, mais aussi dans la vie privée et dans la politique. Ils permettent d'obtenir, en un clin d'œil, une foule impressionnante d'informations, de gérer et de réorganiser une masse de données, de connaître des groupements d'intérêt et de nous mobiliser. Dans le monde professionnel, l'informatique et le web sont en passe de devenir un outil incontournable, d'où l'intérêt de disposer de compétences médiatiques poussées. Dans le contexte professionnel et scolaire, les quantités phénoménales de données accessibles en ligne revêtent une importance toute particulière. Comme tout renseignement peut être obtenu et vérifié en quelques clics, le savoir en soi perd de son importance, tandis que les compétences de recherche d'information passent au premier plan. Près de 80 % des jeunes interrogés dans l'étude JAMES indiquent qu'ils utilisent régulièrement les portails vidéo, les moteurs de recherche et les réseaux sociaux pour s'informer (étude JAMES 2014, p. 31). La masse d'informations accessibles sur la toile ne constitue toutefois pas qu'une ressource. En travaillant avec des ordinateurs, les jeunes peuvent aussi appliquer et développer des compétences fondamentales telles que la pensée logique, la solution de problèmes, la créativité et l'habileté.

Pour les jeunes, Internet est aussi une plateforme précieuse pour établir et entretenir des rapports sociaux, car les possibilités de mise en réseau et les occasions de développer des compétences sociales y sont nombreuses. 89 % des jeunes possèdent au moins un profil sur un réseau social (étude JAMES 2014, p. 63). C'est l'endroit où les jeunes se présentent et reçoivent un feed-back de leurs pairs, ce qui les aide à développer et à façonner leur identité d'adolescent et à commencer à se détacher de leurs parents. Ainsi, les jeunes utilisent les médias pour se développer, pour s'émanciper et pour acquérir et améliorer leurs compétences sociales et d'autres aptitudes.



Internet sert également de plateforme idéale pour les échanges entre jeunes et professionnels et pour obtenir des conseils. Le site genevois [www.stopsuicide.ch], par exemple, contribue grandement à la prévention du suicide chez les jeunes. Les jeunes y trouvent des informations en ligne, obtiennent des conseils et peuvent suivre une formation de conseiller aux pairs. YouTube aussi est utilisé de plus en plus comme portail d'apprentissage et d'étude individuelle. Cette évolution est encouragée par la présence d'instructions pour produire des films éducatifs [LernFilm Festival / www.lernfilm.ch / *seulement en allemand*].

► Voir www.jeunesetmedias.ch

Risques

Les résultats de l'étude JAMES montrent que les jeunes maîtrisent très bien les aspects techniques des médias numériques, contrairement à leurs répondants adultes, qui se sentent souvent dépassés. Il importe toutefois de noter que la formation aux médias ne se limite pas aux compétences techniques, mais qu'elle inclut la capacité d'évaluer les risques et les conséquences de l'utilisation des médias. En abordant ensemble ce sujet, les adultes et les adolescents peuvent beaucoup apprendre les uns des autres (étude JAMES 2014, p. 64).

Parmi les risques, on compte non seulement l'addiction, mais aussi le cyberharcèlement, le harcèlement sexuel en ligne, la réception de contenus pornographiques ou violents et la protection insuffisante de la sphère privée. 22 % des personnes interrogées pour l'étude JAMES se sont déjà retrouvées dans une situation où quelqu'un voulait leur régler leur compte en ligne et près d'un jeune sur cinq a déjà été abordé sur Internet par un inconnu ayant des intentions sexuelles importunes (cybermanipulation psychologique) (étude JAMES 2014, p. 36). Dans le monde numérique, le harcèlement est particulièrement grave, parce que la victime est tournée en ridicule devant tout le monde et qu'une fois publié en ligne, un contenu peut refaire surface à tout moment. Aujourd'hui, il est aussi très fréquent d'être confronté à des contenus pornographiques ou violents : 43 % des jeunes Suisses ont déjà regardé des films pornos et 56 % déclarent avoir regardé des vidéos violentes (étude JAMES 2014, p. 38-39). Les adolescents qui regardent fréquemment de la pornographie en ligne peuvent se faire de fausses idées sur la sexualité dans la vraie vie et se mettre sous pression. Enfin, beaucoup de jeunes révèlent sur Internet de nombreux détails sur eux-mêmes, parfois sans savoir que les données seront souvent stockées pendant de longues années et utilisées pour la personnalisation des résultats des moteurs de recherche, par des réseaux sociaux et d'autres services en ligne, ou encore de manière abusive [cyberharcèlement, sexting].

L'évaluation des risques ne saurait se résumer aux faits qui constituent une infraction pénale ou qui sont susceptibles d'ébranler quelqu'un, elle porte sur la culture de la communication, le développement de relations personnelles et l'autonomie individuelle.

Un usage raisonné

Les résultats empiriques montrent que les médias peuvent influencer le développement de l'identité et les modes de communication des jeunes. Suivant le contexte et les compétences médiatiques de l'intéressé, cet impact peut être positif ou négatif (Süss 2004, p. 17). Si les compétences médiatiques sont encouragées et que les offres numériques sont régulièrement soumises à une vérification critique par les producteurs et les consommateurs, les médias numériques peuvent être une ressource favorisant le développement des adolescents. Pour citer la sociologue américaine Sherry Turkle : « Les robots, les smartphones, les ordinateurs et le web ne sont ni bons ni mauvais. C'est la place que nous leur accordons dans notre vie qui fait la différence. » (*Süddeutsche Zeitung* 2012).



Le but premier ne devrait donc pas être d'empêcher les jeunes d'utiliser les médias numériques, mais de les aider à en faire un usage raisonné. S'agissant de l'utilisation des médias numériques, l'Office fédéral des assurances sociales a défini quatre niveaux de compétences.

Compétences techniques

Outre le fait que l'absence de connaissances techniques de base peut conduire à une protection insuffisante contre les virus et les logiciels espions, il est important que les jeunes sachent gérer les paramètres des comptes et les réglages de confidentialité. Notamment sur les réseaux sociaux, la méconnaissance de ces éléments peut avoir des conséquences graves. Les jeunes n'ont pas toujours conscience des suites que la publication de certains contenus peut avoir, que ce soit au niveau social ou professionnel (perspectives de travail).

Compétences d'utilisation

Dans le monde du travail, l'ordinateur et Internet deviennent de plus en plus indispensables. Des connaissances d'utilisateur insuffisantes

Définition des compétences médiatiques

Par compétences médiatiques, on entend les connaissances et capacités générales dont on a besoin dans la société de l'information actuelle pour pouvoir non seulement exploiter le potentiel (technique et social) des médias, mais aussi en faire un usage sûr et constant. Une distinction est faite entre compétences techniques, compétences d'utilisateur, compétences de réception et de réflexion, et compétences sociales.

► voir
www.jeunesetmedias.ch

On désigne par groupe de pairs un groupement de jeunes personnes d'une même tranche d'âge, qui passent du temps ensemble dans un cadre informel, sans y être obligées, sans organisation hiérarchique et sans objectif manifeste.

(Neumann-Braun, Kleinschnittger 2014, p. 233).

peuvent poser problème, par exemple lorsqu'un jeune doit déposer sa candidature en ligne ou qu'un étudiant doit faire des recherches pour un travail écrit.

Compétences de réception et de réflexion

Sur Internet, les contenus violents, pornographiques ou exprimant des positions extrémistes sont accessibles librement, à bas prix et de manière anonyme. Le contact avec de tels contenus ne pouvant pas toujours être évité, il est important que les jeunes apprennent à être critiques.

Compétences sociales

Les jeunes qui manquent de compétences sociales dans l'usage des médias risquent non seulement la cyberdépendance ou l'isolement social, mais aussi l'endettement, s'ils souscrivent à des offres payantes, ou encore le cyberharcèlement ou l'exclusion numérique.

Le projet théâtral « Sors ton portable » veut associer les jeunes à la discussion sur la place des médias numériques dans notre société et encourager leurs compétences médiatiques.

3. Un théâtre pour les jeunes réalisé par des jeunes

Idée et intention du projet

Des observations et des études ont montré que l'apprentissage social (et technologique) ne se déroule pas seulement dans les grandes institutions sociales que sont la famille, l'école et le travail, mais que les pairs jouent un rôle central dans le processus d'apprentissage et d'expérimentation.

L'approche de l'éducation par les tiers tire parti de cette dynamique. Elle incite des jeunes à aborder un thème spécifique – à des fins éducatives – dans le cadre d'un groupe de pairs. Les jeunes qui se sont précédemment familiarisés avec un thème particulier sont appelés à jouer le rôle de pairs éducateurs en transmettant leurs connaissances et en donnant des impulsions à leurs pairs afin qu'ils mènent une réflexion critique.

Cette approche comprend toutefois un risque d'instrumentalisation pédagogique et d'abus des jeunes, utilisés par les adultes à des fins propres. C'est pourquoi il est essentiel que les jeunes aient un droit de codécision étendu et que le déroulement du projet soit parfaitement transparent.

Le projet de théâtre repose sur l'approche de l'éducation par les pairs, puisque les jeunes mettent sur pied un spectacle évoquant les opportunités et les risques des médias numériques en s'adressant à d'autres jeunes.

C'est précisément parce que les adolescents sont souvent plus à l'aise dans l'utilisation des nouvelles technologies, et que les adultes sont perçus comme ignorants et lourdauds que les jeunes sont plus crédibles lorsqu'ils parlent des nouveaux médias.

Par ailleurs, cette approche pédagogique permet d'intégrer les intérêts, les modes de communication et le langage des jeunes, puisque la communication passe par eux.

En outre, les jeunes ont l'occasion de dialoguer avec des adultes, ce qui est une façon de jeter un pont entre les générations.

Idées fondamentales du projet de théâtre : les jeunes sont appelés à analyser leur attitude face aux médias, à réfléchir à la façon dont les médias numériques façonnent leur quotidien, à constater comment leur comportement influence à son tour le monde des médias et à évaluer quels risques ils courent et quelles possibilités ils ont de limiter ou d'éviter ces risques. Ils sont encadrés par des adultes qui leur donnent des impulsions et se prononcent sur divers thèmes. C'est par ce processus de remémoration, de réflexion et d'apprentissage que la pièce de théâtre voit le jour. Le spectacle en soi se déroule devant un public principalement jeune, qui est invité à participer à un débat après la représentation.

Public cible

Le projet de théâtre *Sors ton portable – le spectacle commence !* s'adresse avant tout aux jeunes de 12 à 18 ans. C'est cette tranche d'âge que l'on souhaite impliquer dans le projet et qui est appelée à mettre le spectacle sur pied.

Le théâtre ne consiste pas seulement en une œuvre et une troupe d'acteurs : le contact avec le public en est un élément essentiel (tout comme l'éducation par les pairs ne fonctionne que grâce à l'interaction entre pairs et pairs éducateurs). Le public se compose d'amis et de copains des jeunes acteurs, de leurs parents, de leurs frères et sœurs, d'autres connaissances et de professionnels. A la fin de chaque représentation, le public est invité à participer à un débat.

Pourquoi choisir la forme théâtrale ?

Pourquoi ne suffit-il pas de traiter la question de *l'utilisation des médias* à l'école et d'aborder le thème de manière cognitive en fournissant des informations aux jeunes ? Pourquoi faire le détour par une pièce de théâtre ?

Le théâtre est souvent considéré comme un « laboratoire d'idées sociales appliquées à la réalité ». Il constitue un cadre exceptionnel qui permet de bouleverser tous les codes et d'invalidiser toutes les règles et lois habituelles (Hentschel 2008, p. 9). Par le biais de l'improvisation, le travail théâtral permet d'explorer de nouveaux aspects et de les modifier progressivement ; le théâtre est aussi l'occasion d'éclairer

certaines propos, d'en exagérer le sens ou de les faire traîner en longueur. Il offre énormément de place à l'individu pour exprimer ses expériences, ses perceptions, ses souhaits et ses craintes. « Le théâtre est le lieu où peuvent se former des liens inhabituels ou absurdes, où l'on décrypte des codes, on teste des mondes imaginaires. Depuis toujours, le théâtre traditionnel est un espace où l'on partage ses peines et ses plaisirs, on découvre l'inconnu et on peut même – pourquoi pas – transmettre des traditions. » (Hentschel 2008, p. 9).

Le théâtre est un laboratoire qui permet aux jeunes d'adopter de nouvelles identités et de tester des archétypes. Il faut y faire preuve d'empathie et d'imagination. Sur scène, des réalités distinctes peuvent être réunies par la parole et l'image, on peut les tester et les modifier. Pourquoi un jeune ne se mettrait-il pas pour une fois à la place de sa mère qui peste contre son fils qui passe tout son temps sur Internet ?

Contrairement au film, le théâtre se déroule devant un public. La pièce contient des lacunes que le spectateur comble grâce à son imagination. Le spectateur observe et tente de comprendre les scènes. Ce processus comprend des associations d'idées inédites, des intuitions soudaines, des souvenirs et des rapprochements avec des événements vécus. « En tant que spectateurs, ils peuvent partager les sentiments, les pensées et les réactions provoquées en eux par la pièce dans une relation directe avec d'autres » (Hentschel 2008, p. 11).

Soulignons ici qu'à l'instar du monde numérique, le théâtre peut mettre en scène des fictions tout comme dépeindre la réalité. Mais contrairement au cyberspace, une pièce de théâtre est un événement unique, qui réunit dans un même espace jeunes et adultes, acteurs et spectateurs.

Objectifs du projet

Au cœur du projet se trouvent avant tout les jeunes, que ce soit en tant que producteurs, acteurs ou spectateurs. Mais le projet se propose d'inclure aussi le monde vécu des jeunes, et en particulier leurs familles et leurs proches. D'une manière générale, il vise à encourager les compétences médiatiques et à alimenter la discussion au sein de la société.

Les groupes suivants sont impliqués :

Les jeunes acteurs et actrices

- Ils se penchent sur la thématique des *médias numériques et de leur usage*, en abordant des thèmes spécifiques, par des jeux de rôles, dans le dialogue avec les autres.
- Ils posent un regard critique sur leur propre usage des médias numériques.

- A partir de cette réflexion, ils élaborent une pièce de théâtre (ou une suite de tableaux) qui thématise la position sociale et individuelle des médias, leurs chances et leurs risques.
- Ils participent au spectacle en tant qu'acteurs.
- Ils présentent la pièce et associent le public à leurs réflexions en l'invitant au débat après la représentation.

Les jeunes spectateurs et spectatrices

- A travers le regard de leurs pairs, ils obtiennent un aperçu du monde très complexe des médias numériques.
- Ils prennent conscience des enjeux du monde numérique, de ses opportunités, mais aussi des risques qu'il comporte (compétences sociales).
- Ils apprennent comment obtenir des informations ou des conseils supplémentaires sur un sujet qui les préoccupe (compétences sociales).

Les spectateurs et spectatrices adultes

- Ils sont encouragés à discuter de la thématique avec les jeunes.
- Ils découvrent le monde complexe des médias numériques et sont sensibilisés aux offres d'information et de conseil.

En outre, il est souhaitable que le projet de théâtre finisse par devenir un élément permanent de l'institution, qu'il soit complété par des offres de pédagogie des médias et qu'il s'insère dans un contexte plus global.

Le rôle des adultes

Le présent guide s'adresse principalement aux professionnels et aux personnes qui travaillent avec des jeunes sur le terrain, et qui souhaitent aborder avec eux le thème des *médias numériques* dans le cadre d'un projet théâtral. Ces personnes ne pourront pas se contenter de lancer le projet, elles devront assumer de nombreuses tâches d'organisation et de coordination.

Cet engagement est notamment nécessaire pour des raisons d'organisation. Chaque projet nécessite au moins un initiateur suffisamment dynamique pour non seulement lancer le processus, mais aussi le faire progresser sur les plans de l'organisation, du contenu et de la mise en scène.

Cette personne doit :

- Prendre l'initiative ;
- Organiser le projet et garder une vue d'ensemble ;
- Soutenir le travail théâtral par des contributions en matière de pédagogie des médias (ou en gérant cet aspect) et lancer des défis aux jeunes ;
- Être prête à élaborer des scènes avec les jeunes, puis les examiner pour veiller à ce qu'elles transmettent le message voulu.

Ces tâches peuvent être accomplies par une ou plusieurs personnes. Il est envisageable

- Qu'un enseignant coopère avec d'autres collègues, par exemple le prof de français ou d'histoire, afin de régler certains aspects techniques ou des questions sociales ;
- Que le responsable d'un mouvement de jeunesse (scouts, etc.) fasse appel à un expert en pédagogie des médias en s'adressant au centre de loisirs du coin ;
- Qu'un travailleur social du centre d'animation jeunesse collabore avec un pédagogue de théâtre pour un projet à réaliser durant les loisirs.

Il est possible de collaborer avec diverses organisations intéressées, qui peuvent contribuer au projet par leur savoir-faire ou fournir un soutien (parfois) gratuit (→ annexe 2).

Le nombre de personnes qui se partagent les tâches dépend des disponibilités et des ressources de l'institution, mais aussi des objectifs (voir chap. 5 ; cadre institutionnel).

Si un enseignant décide de mener seul la barque, il doit veiller à ce que les jeunes rencontrent un pédagogue des médias pour lui poser des questions personnelles ; il peut aussi suivre lui-même un coaching en pédagogie du théâtre.

Peu importe le nombre d'adultes participant au projet, il faut qu'ils assument leur fonction en gardant une distance critique. Les adultes impliqués dans un projet d'éducation par les pairs « doivent soutenir et aider les jeunes, sans jamais les mettre sous tutelle » (Neumann-Braun, Kleinschnittger 2012, p. 232).

4. Distribution des rôles

La réalisation d'une pièce de théâtre est toujours un projet collectif, il y a donc forcément une *distribution des rôles*.



Cette dernière dépend de la situation concrète, par exemple du cadre institutionnel, de la taille du groupe, des préférences et des compétences des participants. Une personne (jeune ou adulte) peut assumer un ou plusieurs rôles. Elle peut contribuer à l'élaboration de la pièce en tant qu'auteur, faire de la publicité pour le spectacle ou animer le débat après la représentation. Elle peut aussi se concentrer sur un seul rôle, par exemple celui d'accompagnateur et de conseiller dramaturgique. Les rôles à attribuer sont les suivants :

Auteur

La pièce est écrite par des jeunes, à savoir un collectif de pairs ou de pairs éducateurs. Ils décident du contenu de la pièce et formulent les messages qu'ils veulent faire passer.

Responsable de l'organisation

Qu'il soit petit ou grand, tout projet doit être géré par une personne qui est au cœur des événements, conserve une vue d'ensemble et est en relation avec tous les participants. Généralement, ce rôle échoit à un adulte, mais ce n'est pas impératif. Un jeune, soutenu par les conseils d'un adulte, peut parfaitement s'y atteler.

Troupe de théâtre (acteurs ou pairs éducateurs)

La troupe de théâtre se compose des jeunes acteurs (les mêmes qui ont rédigé la pièce).

Accompagnement en pédagogie des médias

Sans encadrement pédagogique ou scientifique, le projet risque de s'enrayer dès le début, parce que les participants campent sur leurs

positions ou collent aux idées qui leur sont familières. C'est pourquoi un professionnel (expert en pédagogie des médias) ou une personne spécialement formée à cette tâche (enseignant, responsable d'un mouvement de jeunes ou un jeune) doit alimenter le débat, informer et provoquer, tout en présentant différents points de vue et comportements possibles. Il ou elle se charge d'encadrer les discussions et les réflexions menant à l'élaboration de la pièce.

Encadrement dramaturgique

Pour mettre la pièce en scène avec les jeunes, il vaut la peine de désigner une personne qui veille à la dramaturgie. Le travail du dramaturge est particulièrement utile pour les improvisations. Les conseils dramaturgiques sont également précieux pour le choix du son et de la technique. Il peut s'agir d'un professionnel ou d'un amateur averti qui s'est préparé à la tâche.

Accessoiriste, maquilleur

Se déguiser et se maquiller aide les jeunes à se glisser dans la peau d'un personnage. Le rôle d'accessoiriste et maquilleur peut être rempli par une équipe de jeunes après une réflexion approfondie sur l'aspect ou les costumes qu'il faut donner aux acteurs et actrices.

Relations publiques et marketing : publicité pour la représentation

Ce rôle consiste à préparer une affiche ou des dépliants, voire à faire de la publicité sur le site de l'école, sur Facebook, dans les commerces, etc.

Public

Toute institution (scolaire) ou organisation de jeunesse dispose d'un entourage social. En règle générale, celui-ci sera invité au spectacle. Le public se compose donc de camarades de classe, d'amis et d'amies, de membres de la famille et d'autres connaissances. D'autres personnes peuvent être invitées, notamment des représentants d'organismes actifs dans les domaines de la santé, de la prévention ou des affaires sociales.

Animateur

L'animateur est chargé de sensibiliser le public à la thématique abordée dans la pièce ; il encourage le public à participer à la discussion. Idéalement, ce rôle est assumé par un ou plusieurs jeunes qui s'y sont préparés. Si aucun jeune ne peut agir comme animateur, le rôle peut être confié à un adulte.

5. Mise en œuvre du projet

Généralités

Qu'est-ce qui compte avant tout ? Il faut aborder le projet avec respect en laissant suffisamment de place aux différentes contributions, discussions, observations et improvisations. Aussi faut-il prévoir assez de temps pour mettre à niveau le savoir-faire et les attentes des participants. Il est impossible de réaliser, en un après-midi, une pièce de théâtre qui doit marquer l'esprit du public et faire parler d'elle pendant plusieurs jours au sein du quartier, ou même dans toute la ville.

Cadre institutionnel

Le projet peut être réalisé dans différents cadres institutionnels, formels ou informels : école, animation jeunesse en milieu ouvert ou organisations de jeunesse. Le temps disponible pour le projet, la présence d'infrastructures gratuites et l'accès aux ressources financières dépendent toutefois souvent du cadre institutionnel. Ces paramètres influencent à leur tour les questions d'organisation.

Durée du projet

Doit-on mettre en œuvre le projet au cours d'une seule semaine ou dispose-t-on de plusieurs semaines, voire mois ? Suivant le temps disponible, on distingue *deux modèles, sur une semaine ou un semestre* :

- Dans le *modèle de la semaine*, les travaux se concentrent sur une semaine (par ex. pendant les vacances ou une semaine d'étude scolaire) ;
- Le *modèle semestriel* évolue plus lentement, la pièce se crée au fil de plusieurs semaines (à l'école ou dans un centre d'animation jeunesse).

Suivant le modèle choisi, il faut aborder le projet de manière différente. Dans le modèle semestriel, par exemple, il est possible de tester plusieurs options, de bien ficeler l'histoire et d'évaluer différentes salles avant d'inviter le public (voir tableau suivant).

Comparaison des deux modèles (semaine et semestre)		
	Semaine	Semestre
Préparation du projet	Beaucoup de choses doivent être prêtes avant même le début du projet, il faut par exemple avoir réservé la salle, préparé les invitations, choisi les contributions de pédagogie des médias et du théâtre et convoqué les experts.	Il suffit de disposer d'une planification sommaire (étapes et répartition des tâches) avant le début du projet. Mais tous les éléments ne doivent pas encore être définis.
Préparation des réunions	Généralement, les réunions sont préparées le soir en réaction aux événements du jour. Il faut donc réserver du temps en soirée, pour réfléchir sur les faits de la journée et préparer la suite.	L'intervalle entre les réunions est plus long. Les discussions et les réflexions sur les essais ont le temps de décanter. Il reste assez de temps pour préparer les réunions suivantes.
Locaux	Idéalement, la représentation aura lieu dans la salle où l'on répète.	Les répétitions ne doivent pas forcément avoir lieu dans la future salle de spectacle. On peut donc choisir cette dernière dans le courant du projet (en testant différents locaux, le cas échéant).
Représentation	La solution la plus réaliste consiste à travailler différentes scènes, qui seront présentées à la suite.	Il est possible de mettre au point une histoire qui se tient, en ayant eu plusieurs semaines pour élaborer le scénario.

Salles de répétition et de spectacle

Plus l'infrastructure d'un théâtre est disponible, mieux les participants peuvent s'immerger dans le monde du théâtre. Mais trop d'infrastructure est aussi synonyme de dépendance, car cela oblige à recourir à des professionnels pour l'utiliser. Cela peut aussi détourner l'attention du public de la pièce elle-même et de son contenu.

Si le projet est réalisé au cours d'une seule semaine, il faut répéter dans la salle où aura lieu le spectacle, afin de ne pas perdre de temps à chercher un autre local, qu'il faudra ensuite aménager et auquel il faudra s'habituer.

De manière générale, la salle de répétition devrait présenter les caractéristiques ci-après.

Situation : la salle doit être facilement accessible (à pied ou en transports publics).

Dimensions : elles dépendent du nombre d'acteurs. La scène doit être suffisamment grande pour que le public voie et ressente la proximité et la distance. La salle devrait avoir une bonne acoustique.

Eclairage : comme il est préférable d'utiliser la lumière du jour, la salle devrait disposer d'une fenêtre ou d'un éclairage zénithal naturel. Une source de lumière supplémentaire artificielle (projecteurs) peut donner de l'élan aux improvisations ou souligner certains aspects.

Musique : une installation audio est indispensable. La musique sert à « chauffer » la salle et accompagne l'action tout au long de la pièce.

Ecran et vidéoprojecteur : ces appareils permettent d'intercaler des séquences vidéo et de produire des effets visuels pour la mise en scène. Souvent, les établissements scolaires ou les salles polyvalentes en sont équipés.

Accessoires (vêtements, etc.) : idéalement, on dispose d'un choix de vêtements, couvre-chefs, masques et tissus, ainsi que d'ustensiles de maquillage, de miroirs, etc.

Rideau de scène : n'est pas indispensable.

Vestiaires : pas indispensables non plus. En revanche, il peut être utile d'installer des paravents derrière lesquels filles et garçons peuvent se changer séparément, sans crainte d'être vus.

Il importe par ailleurs : d'avoir sur place une pharmacie d'urgence et d'avoir sous la main le numéro de portable du responsable de la salle et une liste des principaux numéros d'urgence.

Salle de presse : une salle de presse équipée d'ordinateurs peut être pratique. Les jeunes peuvent utiliser ces ordinateurs, seuls ou en groupe, par exemple pour pratiquer des jeux interactifs instructifs ou pour découvrir des sites d'information spécialement conçus à leur intention (→ annexe 2).

La troupe d'acteurs

Le principal élément du projet est une troupe, idéalement formée de 8 à 16 acteurs. La composition de la troupe dépend du cadre institutionnel :

- À l'école, il peut s'agir d'une classe qui suit une matière spécifique ou d'un groupe qui bénéficie d'un enseignement interdisciplinaire.
- Il peut aussi s'agir d'un groupe de théâtre existant
- Ou d'un groupe qui s'est formé au cours du projet de vacances.
- La situation est semblable dans les écoles professionnelles, dans l'animation jeunesse en milieu ouvert ou au sein des organisations de jeunesse.

Il faut parfois faire de la publicité pour le spectacle, alors que cela n'est pas toujours nécessaire pour un groupe déjà constitué. La composition différente des équipes induit des approches différentes surtout dans la phase initiale du projet. Une familiarité entre les acteurs de la troupe peut faciliter la collaboration, mais elle peut avoir pour effet indésirable d'empêcher les surprises durant l'élaboration de la pièce.

Planification de l'organisation et étapes

Suivant le cadre institutionnel, la planification peut être confiée à une seule personne ou résulter d'une coopération et d'un travail participatif. Une planification définissant les étapes est utile pour développer le cadre conceptionnel du projet. Cela ne signifie pas pour autant qu'il faille suivre le plan ainsi établi à la lettre, bien au contraire.



Ce qui importe, c'est de définir clairement les *tâches à accomplir* au sein du groupe et d'en faire une liste (→ annexe 1). Là aussi, la liste peut être modifiée. Il est plus important d'impliquer les jeunes, de tenir compte de leurs contributions et de garder la vue d'ensemble que de suivre

religieusement un plan. C'est le responsable de l'organisation du projet qui garde la vue d'ensemble.

→ **Exemple d'une liste des tâches** : annexe 1
« Liste de contrôle pour la planification du projet »

6. Réunions de projet : conseils et astuces

Avant la première réunion

Définir les objectifs, les intentions et les étapes du projet

Les membres de la troupe doivent comprendre le but du projet théâtral. Les jeunes sont invités à réfléchir à la façon dont ils utilisent les nouveaux médias et à comparer leur perception personnelle avec la perception extérieure. Ils doivent assumer le rôle d'ambassadeur critique et d'avocat d'un comportement responsable face aux médias numériques.

Les jeunes doivent aussi avoir conscience des différents volets du projet :

- 1 Dans un *premier* temps, l'approche cognitive sert à analyser le *thème des médias numériques* : ses phénomènes, ses opportunités et ses risques ; des textes, des images ou des vidéos peuvent être utilisés à cette fin. Un objectif supplémentaire de cette analyse est de repérer les phénomènes et les problématiques susceptibles d'être intégrés dans la pièce et dans la discussion consécutive.
- 2 Une *deuxième* partie du projet, qui peut se faire en parallèle avec la première, consiste à transposer les observations de sociologie des médias dans une pièce de théâtre. En développant les scènes, il faut déjà réfléchir au maquillage, aux costumes, à la musique, aux décors et à l'éclairage.
- 3 La *troisième* étape consiste à planifier le cadre général de la représentation. Que propose-t-on aux spectateurs ? Quand auront lieu les représentations et sous quelle forme ? Qui sera invité au spectacle ? Comment se déroulera le débat ?
- 4 Dans la *quatrième* partie, on jette de nouveau un regard critique sur le projet pour identifier ce qui était bon et ce qui n'a pas marché.
- 5 La *cinquième* étape concerne la pérennité du projet ; il faut définir les éléments qui seront maintenus après le spectacle et qui feront l'objet d'un traitement thématique plus approfondi. Exemple : l'application de contrôle de Google ou Facebook proposée dans les écoles ou les centres de loisirs pour vérifier les paramètres de confidentialité et de sécurité.

L'homme se croit très fort
Et fait des plans d'avenir !
L'homme s'épuise en vains
efforts Sans jamais aboutir.

(Bertold Brecht,
Opéra de Quat'sous)

Modèle de déclaration de consentement :
[prénom, nom] affirme autoriser [nom de l'organisation] à diffuser sa photo et/ou des séquences vidéo où il/elle apparaît. Par la présente, je donne mon consentement irrévocable à ce que des images de ma personne prises dans le cadre du projet [nom du projet] soient utilisées à des fins de relations publiques ou pour des représentations publiques. Lieu, date et signature de la personne photographiée/filmée ou de son représentant légal.

La première réunion

La première réunion est particulièrement importante et doit donc être bien préparée. Il faut éviter d'en surcharger l'ordre du jour par des questions organisationnelles, de trop nombreux exercices ou contributions. Deux règles de comportement doivent être expliquées au groupe :

- Il faut bannir les notions de juste et faux, tout peut être dit et expérimenté. Chacun a droit à l'échec ou à l'erreur.
- Il est permis, voire souhaitable de rire, mais pas de ridiculiser les autres.

S'il est prévu de les filmer ou de les prendre en photo, les jeunes doivent donner leur consentement.

Quelques idées pour la première réunion

Les participants se présentent : au lieu de demander à chacun de se présenter en quelques mots, on peut faire un premier exercice d'improvisation : chaque jeune présente par exemple son activité préférée, sans parler. Il peut se déguiser ou choisir un masque, ou encore se dessiner un visage sur un masque blanc. Les autres participants peuvent lui poser des questions pour en apprendre plus (nombre de frères et sœurs, jeux favoris, etc.).

Engager une réflexion sur les expériences faites avec les médias numériques :

commencer par une projection de « Où est Arthur ? ». Ce clip aborde quatre facettes d'Internet particulièrement problématiques pour les enfants et les adolescents : l'extrémisme (de droite), la pornographie, les images violentes et la pédophilie. Une mère, l'air naïve, invite une série de personnages bizarres à entrer chez elle et leur montre gentiment où se trouve la chambre d'Arthur. Pour finir, elle laisse sa petite fille s'en aller avec un parfait inconnu. Délibérément provocateur, le clip veut ébranler les parents et leur rappeler les risques et menaces auxquels peuvent s'exposer leurs enfants devant l'écran de leur ordinateur (www.klicksafe.de, 2005 ; Où est Arthur? - jeunesetmedias.ch - YouTube).

Première improvisation : le clip « Où est Arthur ? » peut servir de base au premier exercice d'improvisation. Les jeunes sont invités à imaginer d'autres personnages qui pourraient sonner à la porte et demander à voir Stéphanie ou l'oncle Jean. Ensuite, les participants peuvent discuter du clip et de leurs improvisations. Quels sont les personnages qu'ils rencontrent sur la toile ? Les connaissent-ils réellement ou ne connaissent-ils que leur profil en ligne ? Ont-ils déjà fait connaissance dans la vraie vie d'une personne qu'ils ont préalablement rencontrée sur le web ? Ont-ils déjà eu des problèmes avec des inconnus ?

Comme le clip « Où est Arthur » est drôle et qu'il marque les esprits, il illustre bien les mécanismes du travail théâtral : les exagérations et les caricatures sont particulièrement utiles pour faire passer un message.

Les réunions suivantes : contributions, échauffement, improvisations

Les réunions suivantes servent à recueillir les contributions de fond et à procéder à des séances d'échauffement et d'improvisation. Si ces activités ont des fonctions différentes, elles peuvent se recouper par moments. Ainsi, une contribution de fond (par ex. vidéo) peut être utilisée pour un exercice d'improvisation.

Contributions de fond

Les contributions de fond servent à lancer une réflexion sur le comportement individuel face aux médias et à prendre un certain recul. Elles peuvent provenir d'*experts externes* en pédagogie des médias ou être élaborées par les participants au moyen de médias et d'outils appropriés (→ annexe 2).

Les contributions de fond peuvent viser les intérêts spécifiques des jeunes ou répondre à leurs interrogations. Elles peuvent découler d'une analyse approfondie de risques concrets (→ Chapitre 2 ; *Risques des médias numériques*) ou être élaborées sur la base d'un schéma de compétences (→ Paragraphe 2, Définition des compétences médiatiques).

Outre les informations, discussions et séances de questions réponses, les jeunes exploreront directement l'Internet avec ou sans accompagnement d'adultes.

Aides

Les utilisateurs un peu plus âgés peuvent recourir à **Google-Check** pour vérifier leurs paramètres de sécurité. Les personnes ayant un compte auprès d'un fournisseur d'accès Internet qui utilisent Google doivent savoir que Google rassemble une foule de données à leur sujet : géolocalisation au moyen du téléphone mobile, termes recherchés, sites consultés et clips regardés sur YouTube. Elles peuvent vérifier ce que Google sait sur elles et imprimer ou exporter leur dossier Google myaccount.google.com/

« In welcher Welt lebst Du ? » : Ce spot allemand rend attentif aux risques d'un usage abusif des médias numériques et d'Internet, tel que l'épuisement ou l'isolement social (www.saferInternet.fr, 2008 ; www.youtube.com/watch?v=ODzRPfLUxqQ / en allemand, ou en anglais: www.youtube.com/watch?v=onTYkzdITxw).

Pour lancer la discussion au sein du groupe, on peut par exemple projeter un spot ou un film du genre de l'émission « **Netzangriff – der Tatort für Kinder** » : Kindernetz – Südwestrundfunk – SWR : Cybermobbing ; ce serait un point de départ : Clara, une élève de seize ans est confrontée au cyberharcèlement après avoir perdu son portable. Tout à coup, des photos privées qui se trouvaient sur son téléphone apparaissent sur la toile, et toute l'école se moque d'elle (www.youtube.com/watch?v=aHMgcmYuz2M / seulement en allemand).

Il ne faut pas oublier de parler des formes d'utilisation positives et créatives des médias numériques. Par exemple, la plateforme en ligne [stop suicide] contient des informations destinées aux adolescents et leur propose des conseils en ligne sur des thèmes pesants comme le suicide ou les troubles mentaux (www.stopsuicide.ch).

→ **Autres supports et approches : annexe 2**

Echauffement

Les exercices d'échauffement servent à vivifier l'esprit, tout en réchauffant le corps et en abattant les barrières sociales. Au départ, il s'agit d'exercices physiques à proprement parler ; une personne les présente, les autres les imitent. S'y ajoutent de plus en plus d'éléments et d'injonctions et progressivement les mouvements se transforment en récit. Ainsi, l'échauffement mène à l'improvisation. Les possibilités sont illimitées.

Quelques exemples

S'échauffer : chaque participant fait un mouvement d'échauffement, les autres l'imitent.

Saluer : tous les participants déambulent dans la salle. L'un d'entre eux salue un autre participant, qui répond à son salut, reprend son geste et en salue d'autres de la même façon.

Construire une machine : les participants construisent une machine qui fabrique un produit. Chacun joue un élément du processus de production. Le fonctionnement de la machine peut s'accompagner de musique (rythmes).

Inventer de vraies histoires fausses : chaque participant imagine trois situations simples (coup de chance, petit malheur, etc.) qu'il présente aux autres par des paroles ou des gestes. Une des situations est un pur mensonge. Les autres doivent deviner laquelle.



Communiquer sur le modèle *du chien et de l'os* : deux participants jouent les protagonistes d'une discussion qui se déroule entre un téléphone et son accu ; entre Facebook et YouTube ; entre un iPhone et un Nokia antédiluvien ; entre un iPad et un laptop

→ **Liste de liens, annexe 2 :**

<http://theatreinstantpresent.org/theatre-social/exercices-improvisation/>

Exercices d'improvisation

L'improvisation se distingue de l'échauffement par son caractère résolument narratif. Les exercices doivent permettre aux jeunes de développer une sensibilité pour le registre dramatique et l'adaptation de scènes théâtrales.

Dans un premier temps, il faut saisir l'idée de l'improvisation et se l'approprier. Les courtes scènes sont des variantes d'une même situation ; elles peuvent être suivies d'une brève discussion sur la force de la représentation et les idées qui ont été bien rendues. L'acteur choisit le thème d'improvisation qui lui parle et la scène peut être rejouée en petit groupe.

Exemples :

Jeu du harcèlement : les participants forment des groupes de trois. Un quatrième isolé essaie de joindre l'un ou l'autre de ces groupes. Sans parler, par des regards ou des gestes, les membres du groupe le rejettent, ou rejettent un membre du groupe afin de l'accueillir. Les groupes ne peuvent jamais compter plus de trois participants (variante : les acteurs rejouent la scène avec des paroles).

La ruelle : un des participants parcourt une ruelle formée par les autres participants. Ceux-ci testent différentes attitudes : ils laissent passer le nouveau venu avec bienveillance, le rejettent, l'admirent, le menacent, le ridiculisent, le méprisent, lui barrent le passage, etc.

Jeu de l'auto : trois participants improvisent une scène, chacun est assis sur une des trois chaises, placées l'une derrière l'autre. Un quatrième (touriste, femme enceinte, enfant curieux, curé, etc.) se tient au bord de la route. La voiture s'arrête et on l'invite à monter. Les trois premiers essaient de deviner l'identité du nouveau venu. Lorsqu'ils la connaissent, ils doivent trouver un prétexte pour arrêter la voiture et faire descendre le chauffeur. Le nouveau venu est accueilli et s'assied tout derrière tandis que les deux autres passagers avancent d'un siège ; un nouveau passager attend au bord de la route. Et ainsi de suite.

→ **Liste de liens, annexe 2 :**

<http://theatreinstantpresent.org/theatre-social/exercices-improvisation/>

Elaboration de la pièce de théâtre

Le présent guide n'impose aucun scénario, il donne tout au plus quelques exemples. La mise en œuvre artistique, esthétique et concrète incombe aux participants et aux adultes qui réalisent le projet.

« Sors ton portable –
le spectacle commence »
(animation jeunesse
Berne Ouest)

La pièce se compose de différentes scènes, dont chacune illustre un conflit social lié à l'utilisation des médias numériques. Une des scènes concerne le cyberharcèlement ; on pose la question de savoir quels nouveaux appareils sont vraiment utiles, s'ils remplissent des besoins réels. La pièce aborde aussi les thèmes de la tolérance et du respect d'autrui : une touriste téléphone à voix si haute dans un bar qu'elle dérange tous les autres clients. La scène se termine par une bagarre.

Les possibilités de récit ou de mise en scène sont aussi variées que le thème est vaste ; un groupe qui fonctionne bien dispose d'un choix quasi illimité. Il parviendra peut-être à mettre en scène toute une histoire, mais il peut aussi présenter une série des scènes emblématiques illustrant des aspects concrets de *l'usage des nouveaux médias*.

Le défi consiste à faire en sorte que le thème des *médias numériques* ne se noie pas dans les effets scéniques. Pour cela il importe d'élaborer des scènes marquantes qui font bien passer le message. Il faut donc systématiquement s'interroger sur les scènes conçues et les retravailler le cas échéant en y intégrant des éléments supplémentaires ou en les raccourcissant. Il ne s'agit pas de rejeter les idées qui ne fonctionnent pas, mais de reformuler les propos. Attention : éviter de moraliser, de formuler des banalités ou de communiquer à coups de massue. Il faut créer des scènes qui jouent sur les associations, sur les différentes formes de communication (tel que le procès-verbal du tchat) pour amener le public à entamer une réflexion critique.

Voici quelques idées susceptibles de faciliter l'élaboration de la pièce.

Trouver le thème central

Pour cela, le groupe peut procéder de différentes façons :

- La thématique de la pièce peut être choisie parmi les premières contributions de pédagogie des médias, les idées évoquées lors des premières discussions ou pendant les exercices d'improvisation.
- Les jeunes peuvent rapidement désigner un sujet qu'ils souhaitent approfondir.
- Les initiateurs opteront pour un thème qui leur semble représenter un vrai problème au sein du groupe de pairs (école, centre de loisirs, etc.).

Il est très important de noter les idées, les discussions et les improvisations tout au long du projet ; ces notes constituent la mémoire collective du groupe. De quoi a-t-on parlé, sur quoi la discussion a-t-elle buté, quelles questions semblaient plus pertinentes que d'autres ? On utilisera ces notes pour formuler de nouvelles propositions et en discuter au sein du groupe.

Développer le thème pour créer le scénario

Le thème n'est que le point de départ d'une histoire. Il faut le développer en abordant tous ses aspects au fil des discussions. Les scènes doivent être inventées de toutes pièces : quels sont les personnages, de quoi parlent-ils, quels sont leurs gestes, leurs réactions et leurs interactions ? Pendant que le groupe concocte l'intrigue, un participant dresse le procès-verbal pour documenter le processus et noter toutes les idées intéressantes, les improvisations réussies et les actions prometteuses, afin d'éviter qu'elles ne se perdent par la suite.

« Game Over » (Foyer scolaire du Château de Cerlier 2013)

Cette pièce met l'accent sur les jeux vidéo et leurs héros manipulés par des individus de chair et d'os. Trois amis assis sur un le canapé du salon jouent à « Super Mario ». Le spectateur s'immerge dans leur jeu : Super Mario, le héros Nintendo, apparaît sur la scène et est vaincu par Rocco, le nouveau héros qui vient de naître. Du coup, Mario perd sa place dans le monde des jeux virtuels. Rocco déclare quant à lui être un pacifiste. Pourtant, il doit utiliser son canon laser pour se débarrasser de ses ennemis. Après avoir quitté le monde virtuel, Mario rejoint les trois amis qui jouent toujours sur le canapé du salon. Ils sont évidemment tout étonnés de rencontrer Mario, leur ancien héros numérique. Ils l'invitent à venir découvrir le monde réel, en jouant au foot ou en explorant le terrain près du lac.

Les rôles se dessinent sur la base de l'intrigue construite par le groupe. Ils dépendent bien sûr aussi du nombre d'acteurs disponibles. L'attribution des rôles est également un choix dont on discute en groupe ; elle est souvent influencée par les scènes d'improvisation.

Dessiner les personnages, affiner les profils

Une pièce de théâtre vit de ses personnages. Pour obtenir une histoire vivante avec des personnages bien dessinés, les acteurs doivent travailler leur rôle.

Aides

On peut utiliser des adjectifs (vieux, généreux, lent) ou des verbes (s'asseoir, parler, boire) pour créer l'archétype d'un personnage ; on peut aussi lui attribuer un profil professionnel ou personnel (loisirs). Les personnages peuvent se voir attribuer des déclarations types (pour la mère : « arrête de tapoter sans cesse sur ton téléphone » ; pour les jeunes fans de jeux en ligne : « fiche-nous la paix, on veut jouer »).

Exemples de développement d'un personnage :

Jeune fan de jeux en ligne

Adjectifs : doué, irritable, égoïste, endormi, agressif.

Verbes : jouer, s'ennuyer, cuisiner, manger, boire, dormir, ne pas faire ses devoirs.

Mère

Adjectifs : rondelette, sévère, exigeante et rigoureuse, attentionnée, craintive, aimante.

Verbes : faire confiance, cuisiner, nettoyer, chanter, organiser, se faire du souci, conduire les enfants à l'école.

Exemple d'un modèle personnalisé (doté d'un nom, d'une profession et d'un hobby) :

Oli

19 ans, jeune, cool, sympa et poli qui travaille pour un jardinier paysagiste, joue au hockey sur glace à Bienne, n'a que peu de loisirs. Il roule à moto.

Tiré de : « Game Over » (Cerlier)

Le profil peut être développé progressivement avec tous les participants qui suivent le processus documenté au tableau par un d'entre eux. Les participants peuvent aussi noter eux-mêmes les caractéristiques de leur personnage sur papier puis les présenter aux autres. Le produit de ces travaux est conservé (sur papier ou en photographiant le tableau).

7. Le spectacle

Dépliants et publicité pour le spectacle

Suivant les cas, inviter les membres de la famille, des voisins ou des représentants des autorités locales ou des institutions sociales. Au préalable, il faut réfléchir si l'on souhaite inviter différents groupes de spectateurs et comment on souhaite s'adresser à eux, le cas échéant.

Les *dépliants* sont un support pratique et polyvalent pour promouvoir le spectacle : ils peuvent être envoyés par courrier postal ou électronique, affichés ou distribués. Ils peuvent aussi être imprimés chez soi.

Les indications suivantes doivent y figurer :

- Auteurs du projet (classe Y de l'école X) ;
- Nom du spectacle (généralement le titre de la pièce) ;
- Acteurs (classe Y) ;
- Éléments du programme (par ex. pièce de théâtre, discussion, bar ou cafétéria) ;
- Lieu, date et heure de la représentation.

Le dépliant peut être conçu pendant les cours d'arts plastiques. On peut utiliser des photos prises pendant les ateliers ou les répétitions.

Important : si la pièce est présentée à la fin d'une semaine théâtrale, il faut commencer à la promouvoir suffisamment tôt.

Scène, costumes et accessoires : créer, organiser et construire

Qui dit théâtre dit transformation : on aménage le local avec des objets, des images et au moyen de l'éclairage. Les acteurs se transforment pour adopter une nouvelle identité, en changeant de look et de vêtements.

Transformer le lieu du spectacle

Un *écran* et un *vidéoprojecteur* peuvent grandement transformer une scène. D'autres accents peuvent être mis avec des *projecteurs équipés de filtres de couleur* pour souligner le caractère d'une scène. Mais attention, plus on utilise de dispositifs techniques, plus il faut compter de temps pour les manier. Il faudra éventuellement désigner un assistant qui les connaît et sait les manipuler. La scène peut également être transformée au moyen d'objets provenant de la salle de gym, apportés de la maison, empruntés à la brocante du coin ou achetés à bas prix. La *construction du décor* est un des éléments cruciaux de la mise en scène.



Transformer les acteurs

L'alpha et l'oméga du théâtre consistent en la transformation de personnes réelles en personnages fictifs. Pour cela, on a besoin de costumes et d'accessoires (tels que vieux appareils de téléphone, chapeaux, épées) que l'on trouvera à la brocante, au marché aux puces, dans les centres de collecte communaux ou dans son propre grenier. On peut bien sûr aussi confectionner soi-même des costumes ou des masques. Il importe de vérifier dans un premier temps quels éléments ou matériaux sont disponibles sur place et lesquels sont indispensables pour la mise en scène.

Offre complémentaire

Pour éviter que le public ne se disperse dès la fin de la représentation, on peut prévoir une offre complémentaire : un stand avec des brochures et des informations pour les intéressés qui veulent en savoir plus sur l'utilisation des médias numériques. Divers services spécialisés publient des supports d'information à ce sujet (→ annexe 2). Un bar servant des boissons et des en-cas est également un lieu idéal pour engager la discussion avec le public et nouer des contacts.

8. Débat entre acteurs, animateur et public

De manière générale, le *débat* peut se dérouler sous la forme d'un entretien ou d'une discussion entre experts, avec la participation des spectateurs intéressés. Un animateur encadre le débat ; il peut ou doit intervenir pour l'orienter ou pour souligner certains aspects, comme dans un talk-show à la télé.

Le débat prévu à la suite de la représentation se conçoit comme un entretien ouvert et une réflexion publique sur les thématiques traitées dans la pièce. Il faut définir au préalable le cercle des participants au débat. On peut imaginer que les jeunes présentent leur pièce pour ainsi dire à huis clos, à savoir *qu'ils ne la jouent que devant un public de jeunes et qu'ils ne discutent qu'avec ces jeunes*, en excluant les adultes. Les adeptes d'une approche pure et dure de l'éducation par les pairs préconisent cette façon de faire, car pour eux la présence d'adultes modifie la manière de discuter et influe sur le choix des thèmes. Ils estiment par ailleurs que la présence d'adultes engendre forcément une structure hiérarchique, même informelle.

La réussite d'une telle démarche dépend fortement du cadre institutionnel : là où les échanges autonomes (sans la présence d'adultes) ne font pas partie de la culture de l'institution et où une représentation théâtrale

est un événement extraordinaire, cette approche s'annonce difficile. Si les adultes participent au débat, l'animateur doit veiller à ce que les jeunes maintiennent leur autonomie et que l'on discute tant des opportunités que des risques des médias numériques. Les expériences faites montrent que l'échange entre les générations peut être particulièrement fructueux s'agissant des médias numériques et que l'intérêt mutuel pour ce *dialogue intergénérationnel* est très prononcé.

Préparation du débat

Les jeunes ne doivent pas seulement se préparer à monter sur scène, ils doivent aussi s'initier à l'art du débat en menant une discussion et en assumant leur rôle de jeunes avant le débat réel. Il ne s'agit pas tant de préparer les contenus dont on discutera, mais les jeunes devraient analyser leur pièce pour identifier ses éléments de sociologie et de pédagogie des médias, afin d'être capables d'anticiper certaines réactions du public.



Conception du débat

Le *débat* peut prendre différentes formes. Il semble évident que l'animateur soit l'un (ou deux) des jeunes participants. Si aucun des jeunes n'est prêt à assumer ce rôle exigeant, un adulte peut s'en charger.

Il importe de prêter attention aux points suivants :

- Le débat doit être préparé. Pour cela, il faut examiner les différentes scènes de la pièce sous l'angle de leurs contenus et messages et en résumer les principaux éléments ;
- Les thèmes du débat devraient être sommairement structurés pour éviter que la discussion ne parte dans tous les sens ;

- Des experts peuvent se trouver dans le public et participer au débat. Ils n'ont pas à assumer un rôle particulier pendant le débat, mais ils peuvent y défendre leur propre opinion tout comme les autres participants. Après la représentation, des experts peuvent se tenir près des stands pour répondre à des questions individuelles. On peut dresser un stand où les intéressés peuvent faire vérifier les paramètres de sécurité de leurs appareils et un bar comme lieu de rencontre et de discussion.

9. Expériences faites pendant le projet : analyser les réussites et les échecs

L'objectif global de ce guide est de servir d'aide à la réalisation d'un projet théâtral. Le présent chapitre résume certaines réflexions et expériences faites, il décrit les pierres d'achoppement les plus fréquentes qui pourraient menacer les projets d'éducation par les pairs et il montre comment les éviter.

Clés du succès et effets à long terme

Éléments pouvant contribuer à la réussite du projet :

- Prévoir une phase préparatoire suffisamment longue, au minimum six semaines, mais six mois au maximum pour la planification ;
- Définir les exigences minimales (par ex. au moins une représentation suivie d'un débat) et l'offre supplémentaire, dans la *liste* des offres possibles ;
- Si possible, pérenniser la création théâtrale liée à la pédagogie des médias, par ex. en répartissant certaines leçons tout au long du semestre (au lieu de réaliser une semaine de projet). Cela permet d'instaurer des bases thématiques et institutionnelles plus solides ;
- Plus le cadre institutionnel sera formel, plus la troupe d'acteurs a de chances de rester unie, ce qui favorisera la réalisation du spectacle. Les groupes informels sont quant à eux moins contraignants, ce qui complique la planification. Cela dit, la pression du groupe ne favorise pas la qualité.
- Les enseignants et les adultes doivent réfléchir au rôle qu'ils assument dans le projet. Ils doivent prendre conscience du fait qu'en raison de la différence d'âge ou de leur fonction dans l'institution, ils risquent de modifier la dynamique du projet ou de la freiner.

- Les propositions de mise en forme des jeunes priment. Cela ne signifie pas qu'il faut renoncer à tester les variantes proposées par les adultes. Mais il faut que ces derniers, au lieu d'intervenir en monsieur je-sais-tout, respectent les idées et les suggestions des jeunes. Mot d'ordre pour les adultes : être une voix parmi d'autres et coopérer de manière constructive.

Pierres d'achoppement et conditions de succès

Walter Kern-Scheffeldt a identifié les écueils d'ordre général dans les projets fondés sur l'éducation par les pairs :

Risque n° 1 : manque de clarté quant aux rôles et aux fonctions
 Risque n° 2 : attentes irréalistes envers les enfants et les jeunes
 Risque n° 3 : autonomie comprise comme « débrouillez-vous tous seuls »
 Risque n° 4 : manipulation des pairs apprenants et des pairs éducateurs
 Risque n° 5 : instrumentalisation des pairs pour exécuter les idées et de représenter les valeurs des responsables du projet.

Un manque de clarté quant aux rôles et aux fonctions des participants peut nuire à la réalisation du projet. Avant de se lancer, il faut donc définir clairement les rôles pour éviter les malentendus et déceptions ultérieurs.

Dans chaque projet, le bon choix des pairs et des pairs éducateurs est décisif. En particulier, les pairs éducateurs doivent remplir des exigences considérables en matière de compétences et de développement social.

De nombreux projets fondés sur l'éducation par les pairs mettent l'accent sur la préparation du projet et sur la formation des pairs. Or, l'une des caractéristiques fondamentales de ce type d'éducation est le soutien des jeunes qui exercent une action préventive par des experts ou des adultes de référence tout au long de leur activité.

Dans les programmes d'éducation par les pairs, les jeunes sont formés et accompagnés par des experts adultes. Cela engendre le risque d'une implication insuffisante des jeunes ou de leur instrumentalisation. Si les pairs éducateurs sont appelés à jouer les conseillers ou les informateurs en réaction à un comportement problématique de certains membres du groupe, il se peut qu'ils soient cantonnés ce rôle par la suite.

En fait, les pairs ne sont pas des faiseurs de tendances, mais des modèles de rôle reflétant la vie de tous les jours. Leur rôle n'est pas de convaincre les membres du groupe d'adopter les normes et valeurs des responsables du projet.

En résumé, les conditions suivantes sont déterminantes pour la réussite d'un projet fondé sur l'éducation par les pairs :

- Tous les participants sont au clair quant à l'objectif du projet et à son déroulement.
- Les pairs éducateurs présentent les qualités suivantes : conscience de soi, compétences sociales, volonté d'apprendre et de se développer, sens critique et absence de zèle missionnaire.
- Dans les organisations de jeunesse sans structures formelles, il ne faut pas désigner un seul pair éducateur, mais faire participer plusieurs membres du groupe cible aux entraînements.
- Tous les participants à la formation le font de leur plein gré.
- Les pairs éducateurs ont beaucoup de liberté pour élaborer le contenu et les messages du projet. Les responsables du projet se contentent de définir les conditions générales, en laissant entière licence artistique aux jeunes. Ils ne font que donner des conseils.
- Il est indispensable d'accompagner et de soutenir les pairs et les pairs éducateurs pendant toute la durée du projet.

Il ne faut pas se cacher que les exigences et les défis d'un tel projet sont considérables. Des conflits d'intérêts peuvent surgir et doivent être résolus tout au long du travail, de la planification à la mise en œuvre. Si l'on souhaite encourager la participation, il faut accepter que la planification et l'orientation du contenu deviennent plus exigeantes. Cela peut engendrer des *désaccords* avec les mandants.

L'intention de créer un projet aux effets durables, qui implique de réaliser différentes actions thématiques, peut avoir un effet *dissuasif* sur les partenaires potentiels et empêcher l'instauration de coopérations. L'idéalisation de la *participation facultative* s'est aussi avérée problématique, car son corollaire est un *engagement peu contraignant* qui peut poser problème au niveau de la planification et de la réalisation. Les *cadres contraignants* que l'on rencontre par exemple dans les projets scolaires présentent avant tout des avantages pour l'institution. Toutefois, le travail de motivation des responsables de projet était plus important dans ces contextes. Pour favoriser la motivation des jeunes malgré un cadre contraignant et pour éviter que la contrainte ne se ressente sur scène, il faut laisser certains choix aux jeunes, par ex. quant au rôle à jouer ou aux tâches à assumer.

En aucun cas, il ne faut qu'une personne curieuse, ouverte et intéressée par l'univers des jeunes renonce à réaliser ses idées et ses projets en raison de ces exigences et difficultés. Si l'on fait preuve d'honnêteté et d'un esprit autocritique, rien ne devrait s'opposer à la réalisation et à la réussite d'un projet captivant.



10. Publications citées

Hentschel, I. (2008). *Medium und Ereignis – warum Theaterkunst bildet*. Exposé d'inauguration de la conférence spécialisée « Bildung braucht Kunst », Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel, 19.2.2008 <http://bit.ly/1y1mUKb>.

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2010). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2010. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2bvqGYo>

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2012). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2012. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2cTd5H5>

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2014). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2014. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2bvqBEi>

Kern-Scheffeldt, W. (2005). *Peer Education und Suchtprävention*. In : Suchtmagazin, 5, pp. 3-10.

Kern-Scheffeldt, W. (2014). *Peers und Peer Group Education in Prävention & Gesundheitsförderung*. Exposé introductif PeerAkademie 2014, Berne (www.PeerAkademie.ch)

Neumann-Braun, Klaus & Kleinschnittger, Vanessa (2012). Education par les pairs et promotion des compétences médiatiques. In : CHSS 4/2012, pp. 231-235.

Süss, D. (2004) *Mediensozialisation von Heranwachsenden : Dimensionen – Konstanten – Wandel*. Weinheim : VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Turkle, Shelly (2012). « *Wir sind zusammen alleine.* » In : Süddeutsche Zeitung, Magazin, no 30/2012. <http://bit.ly/1FKTKjF>.

Les annexes mentionnées existent en version électronique et sont disponibles sur : www.aebi-hus.ch.

Annexe 1 : modèles et listes de contrôle

Liste de contrôle pour la planification, les jalons et la réalisation

Les éléments retenus ne s'appliquent pas forcément à tous les cadres institutionnels, même si ces derniers présentent de nombreux points communs.

Etapes et activités	Qui ?	Jusqu'à quand ?
Début du projet, planification sommaire		
Etablir une planification sommaire (étapes) fondée sur les points énumérés ci-dessous		
Définir taille, durée, ampleur, locaux et public cible du projet		
Evaluer les coûts approximatifs		
Raire appel aux auxiliaires et personnes intéressées par une participation		
Assurer le financement		
Etablir le budget (voir liste de contrôle budget et financement)		
Solliciter une aide financière		
Fixer la contribution financière des jeunes au projet		
Faire de la publicité pour le projet parmi les pairs		
Organiser un atelier découverte pour les personnes intéressées		
Informers les parents par écrit		
Avant la première réunion avec les jeunes		
Choisir un local pour les répétitions		
Décider de l'aménagement souhaité		
Chercher et réserver le local		
S'informer sur les possibilités de ravitaillement sur place		
Organiser la salle de spectacle		
Faire appel aux spécialistes		
Définir le programme sommaire (éventuellement avec le concours des spécialistes consultés)		
Désigner les responsables du scénario et des scènes		
Rédiger un modèle de déclaration de consentement		
Pendant les réunions		
Lors de la première réunion, obtenir le consentement des participants pour l'utilisation des photos et séquences vidéo		
Déterminer le public cible (camarades de classe, amis, famille, presse...)		
Organiser le ravitaillement		
Préparer le débat		
Concevoir le dépliant		
Rédiger les informations publicitaires (texte, images) pour Facebook, Twitter, etc.		
Envoyer, afficher et diffuser le dépliant		
Définir l'offre complémentaire, attribuer les rôles		
Après la représentation		
Passer en revue le projet		
Evaluer le projet avec les jeunes et d'autres participants		

Budget et financement : postes de dépenses

Suivant les ambitions et les ressources disponibles, le projet sera plus ou moins coûteux. Le tableau suivant regroupe les différentes dépenses possibles. Le coût effectif du projet et de sa mise en œuvre dépend des ressources disponibles gratuitement (principalement les locaux, le personnel ou le savoir-faire et les accessoires), mais aussi des idées que souhaitent réaliser les participants et du public invité.

	Dépenses Projet coûteux, en francs	CHF	Dépenses Projet avantageux, en francs	CHF
Contribution de pédagogie des médias	expert externe en pédagogie des médias pour collaborer aux travaux préparatoires et à la conception	750.–		
	Dépétitions et spectacle (forfait pour une semaine)	2700.–		
Contribution de pédagogie du théâtre	expert en pédagogie du théâtre pour contribuer aux réunions et mener le débat	960.–		
Local pour les répétitions	loyer pour 5 demi-journées	1200.–	aula, salle de classe, salle de musique, espace en plein air	—
Costumes et accessoires	vêtements et accessoires loués	1500.–	amenés de chez soi, achetés ou empruntés à la brocante	100.–
Salle de spectacle	loyer pour 2 demi-journées	1800.–	aula ou salle de gym de l'école	—
Technique, éclairage, écran	location	1200.–	sur place, gérés par le concierge	—
Boissons et en-cas	service traiteur	1000.–	dons de commerçants, gâteaux confectionnés par les participants	—
Dépliant, annonces	imprimerie	300.–	photocopieuse de l'institution	—

Un modèle – plusieurs variantes
Modèle 1 : modèle semaine – répartition des modules
 pour les projets réalisés pendant les vacances
 ou une semaine de projet scolaire

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
09 h 00 – 10 h 00	Lancement Contribution	Echauffement	Contribution mn	Echauffement	Echauffement
10 h 00 – 11 h 00	« médias numériques » (mn)	Contribution, réflexion mn	Echauffement	Premier essai et répétition technique	Deuxième essai en présence du photographe
11 h 00 – 12 h 00		Scènes impro- visées, réflexion	Scènes impro- visées, réflexion		
12 h 00 – 13 h 00					
13 h 00 – 14 h 00	REPAS DE MIDI	REPAS DE MIDI	REPAS DE MIDI	REPAS DE MIDI	REPAS DE MIDI
14 h 00 – 15 h 00	Echauffement	Scènes impro- visées, réflexion	Scènes impro- visées, réflexion	Répétitions individuelles, programme parallèle	Maquillage, costumes, échauffement
15 h 00 – 16 h 00	Scènes improvisées		Regroupement des scènes improvisées		
16 h 00					

Modèle 2 : modèle semestre
 Pour les écoles de niveau secondaire I et II. La conception du programme dépend de plusieurs facteurs, dont 1) la flexibilité des horaires, 2) la participation de divers enseignants spécialisés, 3) la possibilité d'utiliser des locaux et leur aménagement. L'exemple suivant est une des possibilités de réalisation d'un projet théâtral réalisé sur plusieurs semaines.

	Semaine	Semaine +1	Semaine +2	Semaine +3	Semaine +4	Semaine +5	Semaine +6	Semaine +7
1er volet	Contribution de pédagogie des médias	Contribution de pédagogie des médias	Contribution de pédagogie des médias sur le sujet X	Masques Costumes	Concrétisation de l'histoire	Optimisation	Contribution de pédagogie des médias	Représentation
	Contribution Espace médias	Contribution Espace médias	Contribution Espace médias	Masques Espace travaux pratiques	Présentation des scènes, clarification de l'histoire	Répétitions individuelles, programme parallèle	Contribution Espace médias	Maquillage, costumes, échauffement
	Contribution Espace médias	Echauffement Salle de gym	Echauffement Salle de gym	Improvisation avec masques			Répétitions individuelles	REPRÉSENTATION DÉBAT
2e volet	Pédagogie du théâtre	Improvisations	Improvisations	Clarification de l'histoire	Scène, éclairage	Répétition de la pièce	Répétition de la pièce	
	Echauffement Salle de gym	Improvisations et réflexion Salle de gym	Improvisations et réflexion Salle de gym	Composition de l'histoire	Répétitions individuelles avec éclairage, programme parallèle (par ex. aménagement de la scène)	Premier essai et répétition technique	Deuxième essai et répétition technique dans la salle de spectacle	
	14 h 50 – 15 h 30	Improvisations Salle de gym	Délimiter la thématique de la pièce	Improvisations et réflexion sur le thème Salle de gym	Répéter les scènes			

Annexe 2 :

Informations spécifiques et guides

Services de pédagogie des médias

Suisse

Jeunes et médias : la plateforme nationale de promotion des compétences médiatique aide les enfants et les jeunes à faire un usage sûr et responsable des médias numériques. Information sur : www.jeunesetmedias.ch.

Reper : Différents ateliers sont conçus pour répondre aux souhaits émanant d'une commune, d'un cercle scolaire, d'un groupe de parents ou d'une institution d'aborder et de proposer cette thématique des écrans dans le quotidien des familles : prevention-ecrans.reper-fr.ch/.

actioninnocence : portail d'information contenant de nombreuses suggestions et idées pour un usage responsable des médias numériques. Il s'adresse aux élèves, aux enseignants et aux parents : www.actioninnocence.org/.

Sites destinés au corps enseignant

e-media.ch : (site de la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin) : centre de conseil en matière de médias numériques dans le cadre des écoles et de l'enseignement. Pour plus d'informations : www.e-media.ch.

educa.ch : espace suisse de la formation pour toutes les questions relatives aux TIC et à l'éducation. Contient une foule d'informations et d'outils pédagogiques pour utiliser les médias numériques dans l'enseignement. guides.educa.ch/fr/competences-mitic-lecole

Sites destinés aux enfants et aux jeunes (jeux, informations)

« *Petites histoires d'internet - que personne ne voudrait vivre* » (éditeur : Office fédéral de la communication [OFCOM]) : les jeunes lecteurs peuvent parcourir les histoires pour apprendre comment se protéger contre les risques d'Internet ; pour plus d'informations : www.thewebsters.ch/fr/.

Netcity : portail de jeux aidant les enfants de 9 à 12 ans à se prémunir contre les risques d'Internet tout en jouant ; pour plus d'informations : www.netcity.org.

Click it ! : brochure de la Prévention Suisse de la Criminalité contenant des conseils pratiques pour mieux se défendre contre les abus sexuels sur les tchats, sur : www.skppsc.ch, brochure : bit.ly/2d2T9SM.

Sites destinés aux parents

Prévention WEB : portail pour tous ceux qui souhaitent accompagner les enfants et les jeunes dans la société de l'information, les protéger et les aider à y évoluer ; pour plus d'informations : www.prevention-web.ch/wp/.

FemmesTische : réseau, destiné surtout aux femmes issues de la migration, qui propose entre autres des cours sur le thème jeunes et médias ; pour plus d'informations : femmestische.ch/fr/.

Services spécialisés UE (anglais)

Klicksafe : campagne allemande de sensibilisation pour encourager les compétences médiatiques (Internet et nouveaux médias) réalisée sur mandat de la Commission européenne ; pour plus d'informations : www.klicksafe.de.

Better Internet for Kids : grand réseau de portée européenne avec des campagnes de sensibilisation des jeunes aux dangers des médias numériques ; pour plus d'informations : www.betterinternetforkids.eu/.

Fournisseurs de modules de pédagogie des médias

Pour réaliser le projet de théâtre par les pairs « Sors ton portable », il est possible d'avoir recours à des spécialistes et d'acheter des prestations externes. Cela peut se faire à différentes étapes du projet. Suivant le thème abordé dans ce cadre, on peut s'adresser à différents fournisseurs. Ces offres externes peuvent être intégrées de manière modulaire dès la planification du projet.

A l'heure actuelle, la liste regroupe les fournisseurs suisses de leçons ou modules de pédagogie des médias. Il existe toute une gamme d'offres cantonales et régionales sur lesquelles on peut s'informer auprès des offices cantonaux, des associations d'enseignants ou des travailleurs sociaux en milieu scolaire.

→ **Encadrement global des projets de théâtre** www.aebi-hus.ch

FemmesTische : réseau, destiné surtout aux femmes issues de la migration, qui propose entre autres des cours sur le thème jeunes et médias ; pour plus d'informations : femmestische.ch/fr/.

Swisscom. Cours destinés aux élèves de la 1re à la 9e année. <https://www.swisscom.ch/fr/internet-a-lecole/enter.html>

Reper: Différents ateliers sont conçus pour répondre aux souhaits émanant d'une commune, d'un cercle scolaire, d'un groupe de parents ou d'une institution d'aborder et de proposer cette thématique des écrans dans le quotidien des familles. : prevention-ecrans.reper-fr.ch/.

Informations et conseils sur les compétences médiatiques

Le site **Jeunes et médias** (www.jeunesetmedias.ch) propose un inventaire d'offres ayant trait aux médias. Il est accessible sur : <http://bit.ly/1tmJV3vl>. Une brochure résumant les principaux conseils pour utiliser les médias numériques en toute sécurité se trouve sur : <http://bit.ly/2ctkfGE>.

La publication « *Compétences MITIC à l'école* » à l'intention du corps enseignant, des directions et responsables d'établissement (2014) peut être commandée gratuitement sur : www.publicationsfederales.admin.ch ou téléchargée en format PDF sur : <http://bit.ly/2crSs3Y>.

« *Handy Star – Sicher im Umgang mit dem Handy* » : plusieurs histoires en allemand (et des cahiers didactiques) ayant trait aux médias numériques et ayant des intentions pédagogiques sont disponibles en ligne sur : www.handystar.ch.

« *Médiafuté – du bon usage des médias numériques* » : une initiative de Swisscom pour encourager l'usage responsable des médias numériques et mieux gérer les applications Internet et smartphone. Des brochures sont disponibles sur : <https://www.swisscom.ch/fr/mediafute.html>.

Analyses et statistiques Jeunes et médias

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2010). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2010. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2bvqGYo>

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2012). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2012. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2cTd5H5>

JAMES. Jeunes, activités, médias – enquête Suisse (2014). Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2014. Editeur : Haute école zurichoise de sciences appliquées ZHAW, rapport en version PDF sous : <http://bit.ly/2bvqBEi>

Plateformes d'évaluation des jeux vidéo et des films

Le site Jeunes et médias propose des **informations sur la classification en fonction de l'âge** pour les films et les vidéos sur : <http://bit.ly/2cZM9tD>.

Movie-Guide : l'Association suisse du vidéogramme a élaboré une Charte de bonne conduite intitulée Movie Guide en collaboration avec la Communauté d'intérêt du commerce de détail suisse pour encourager la protection des mineurs ; pour plus d'informations : <http://bit.ly/2ceoPXX>.

PEGI : le système européen PEGI (Pan European Game Information) a introduit un système de classification par âge destiné aux parents et leur fournissant d'importantes informations lors de l'achat de jeux vidéo (par ex. âge conseillé) ; pour plus d'informations : www.pegi.info/fr/.

Publications, articles spécialisés

Hochschule für Soziale Arbeit FHNW, Basel (2015). Evaluation des projets d'éducation et de tutorat par les pairs visant à développer les compétences médiatiques des jeunes TOME I: Méthode d'évaluation et résultats de l'analyse globale. Rapport dans le cadre du programme national Jeunes et médias.

Disponible en ligne sur : <http://bit.ly/2cC4Sct>

Daniel Süß : Mediensozialisation und Medienkompetenz (2008). Medienpsychologie. Heidelberg : Springer.

Services spécialisés en pédagogie du théâtre

Ingrid Hentschel : « Medium und Ereignis – warum Theaterkunst bildet »; Vortrag zur Eröffnung der Fachtagung « Bildung braucht Kunst », Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel, 19.2.2008; article disponible en format PDF, seulement en allemand, sur : <http://bit.ly/1y1mUKb>.

Forumtheater : théâtre (alémanique) interactif qui aborde différents conflits (par ex. harcèlement, violence) de manière ludique par le théâtre et qui diffuse ainsi des informations sur le quotidien (personnel, scolaire ou professionnel) des enfants, des jeunes et des adultes ; pour plus d'informations : www.forumtheaterschweiz.ch.

ACT : l'Association des créateurs du théâtre indépendant aborde de nombreux champs de travail du domaine du théâtre, de la formation et de la formation continue ; pour plus d'informations : <http://www.a-c-t.ch/fr>.

Exercices d'improvisation théâtrale : plateforme proposant de nombreux jeux destinés aux troupes de théâtre ou aux classes d'école, pour plus d'informations : <http://theatreinstantpresent.org/theatre-social/exercices-improvisation/>.

Notes

www.aebi-hus.ch

