

Département de Loire-Atlantique

L'unité ! Une expérience collective pour comprendre les micros-violences et le harcèlement

Le problème

Chaque année, 700 000 jeunes sont confrontés à des situations de harcèlement en milieu scolaire. Il n'est pas facile d'en comprendre les causes comme les micros-violences, c'est-à-dire les agissements souvent ordinaires et banalisés au quotidien.

Votre solution innovante

« Une mission pour L'unité ! » est un atelier proposé aux 13/25 ans : ludique, numérique et pédagogique, il se présente sous forme d'enquête collaborative et permet de prévenir et décrypter les phénomènes de micros-violences pouvant aboutir à des situations de harcèlement.

Les objectifs

- Sensibiliser aux micros-violences en questionnant les postures individuelles
- Aborder un sujet grave avec sérieux à travers des ressorts ludiques
- Prodiguer des conseils et munir de « clés » pour pouvoir réagir face à une situation similaire
- Favoriser le vivre ensemble, l'empathie et les attitudes citoyennes
- Se familiariser aux outils numériques

L'histoire de votre action innovante

• **Qui**

Les directions éducation, enfance familles, communication, prospective, solutions numériques, l'équipe du LUNe, le service jeunesse, ainsi que différents partenaires (la Maison des Adolescents de Loire-Atlantique, un principal de collège et auteur d'un livre traitant du harcèlement, une conseillère principale d'éducation, une psychologue scolaire et des membres du dispositif Sentinelles et Référents) ont participé à la conception du projet.

Casus Ludi, spécialisé dans la création d'expériences interactives et ludiques, a été le prestataire sélectionné pour concevoir ce projet.

• **Pour qui**

Pour tous les jeunes âgés de 13 à 25 ans de Loire-Atlantique

• **Quoi**

Le Laboratoire des Usages Numériques (LUNe) est un espace immersif de plus de 250m² qui propose la découverte et l'expérimentation de nouvelles formes d'apprentissages par le biais du numérique. Ce lieu dédié aux jeunes de 11 à 25 ans du département a accueilli plus de 3000 jeunes depuis 2018. En 2019, des étudiants en "Game Design" de l'École de design Nantes Atlantique ont prototypé au LUNe plusieurs dispositifs ludiques sur différentes thématiques citoyennes (environnement, égalité des droits, gestes de premiers secours, ...).

En juillet 2019, un jury de jeunes citoyens a choisi un des sept prototypes à produire, celui sur la thématique du harcèlement.

Le dispositif accueille jusqu'à 32 jeunes, au LUNe.

Il se déroule en deux temps : une enquête permet de découvrir, au travers de scénarios, les postures, rôles et actions de chaque personnage ; tous sont moteurs de situations aboutissant au harcèlement. Par des énigmes, les jeunes vont recomposer l'intégralité de l'histoire et mieux

comprendre chaque interaction et les conséquences qu'elles ont pu avoir sur autrui. L'enquête est encadrée par des médiateurs numériques.

La deuxième partie débute par la résolution de l'enquête, qui lance une phase d'échange sur la thématique. Ce temps permet de donner aux jeunes les clés de compréhension et de mieux appréhender les phénomènes sociaux qui les entourent au quotidien. Elle est encadrée par des professionnels locaux sur le champ des compétences psychosociales afin de mieux accompagner les jeunes sur la thématique.

- **Quand**

Lancement du projet en novembre 2019 pour une durée de 18 mois et une première session avec les jeunes à la rentrée 2021. Une dizaine de sessions sont prévues d'ici fin 2022.

Les moyens humains et financiers

- **Moyens humains**

Ils se répartissent entre les réunions de travail internes, celles accompagnées du prestataire et des comités de pilotage, ainsi que les temps de conception, production et de tests.

Le projet a été porté par le service participation citoyenne et usages numériques (direction vie citoyenne) et piloté par une cheffe de projets en apprentissage (à 70% de son temps) en dernière année de master en gestion de projets numériques.

4 agents constituent l'équipe projet sur des temps mensuels, voire hebdomadaires (soit 8h mensuel par agent).

Un comité de pilotage a mobilisé une vingtaine de personnes, agents et externes sur 18 mois.

- **Budget**

Investissement : conception du dispositif 47 700 € TTC

Fonctionnement : médiation numérique, approximativement 1000€ TTC/session.

L'évaluation de l'innovation

- **Impact**

L'expérience permet aux jeunes de mieux comprendre les situations de microviolences et de harcèlement et d'avoir des réactions appropriées. Conçue par des spécialistes de la médiation par le jeu, cette activité est proposée dans un lieu d'innovation pédagogique par le numérique. Elle a été élaborée de façon collaborative et participative avec des jeunes et différentes structures enrichissant la compréhension de la problématique et la pédagogie mise en œuvre.

- **Potentiel**

Cette activité est publiée sous licence libre afin d'en faire un commun numérique. Ainsi, ce dispositif peut être diffusé, réutilisé et modifié par d'autres acteurs. Le souhait est qu'il puisse s'inscrire dans des parcours thématiques éducatifs ou associatifs.

- **Bilan, suivi, projet d'évolution**

L'ambition est d'accueillir au moins 250 jeunes lors des vacances scolaires jusqu'à la fin d'année 2022. L'ouverture aux collégiens est envisagée prochainement. Il sera possible de concevoir des scénarios supplémentaires de l'intrigue afin d'adapter l'expérience.

La mécanique du jeu permettra également traiter de nouvelles thématiques pour sensibiliser les jeunes à d'autres comportements citoyens.

Mots clés :

Numérique – Citoyenneté – Prévention