ITEP LES ALICANTES

DE LA CULTURE DANS L'AIRe

Journées de Rennes, du 1er au 3 décembre 2021

ATELIER « REGARDE-MOI BIEN EN FACE ! »

ATELIER « REGARDE-MOI BIEN EN FACE »

I - PRESENTATION ITEP DES ALICANTES

II – CONTEXTUALISATION : CULTURE NUMERIQUE

III – PRESENTATION DES MEDIATIONS

III-1 ATELIER « SAUVE TA PLANETE »

III-2 ATELIER « VIDEO D'IDENTITE »

IV – BILAN – QUESTIONS - DEBATS

I
PRESENTATION ITEP LES ALICANTES

L’ équipe ATELIER Aire

Charlotte TUTARD	Bastien LEJEUNE	Aurélie SANFILIPPO
Educatrice spécialisée	Educateur spécialisé	Enseignante spécialisée

L’ établissement

Situé à Nîmes dans le GARD
Géré par l’ANER
Association Nîmoise d’Education et de Rééducation

ITEP les Alicantes

Dispositif ITEP intégré des ALICANTES
DITEP

2010

Nouveau Projet d'Etablissement

Mise en place du fonctionnement en DISPOSITIF

Déconcentration des moyens

55 enfants
3-14 ans

2010-2018

4 SECTEURS géographiques

3 Modalités d'accompagnement
Ambulatoire
Accueil de jour
Accueil de nuit
(FAS)

Equipe interdisciplinaire par secteur

2018-2021

- VAUVERT
- REMOULINS
- Nîmes 1
- Nîmes 2
- Equipe mobile

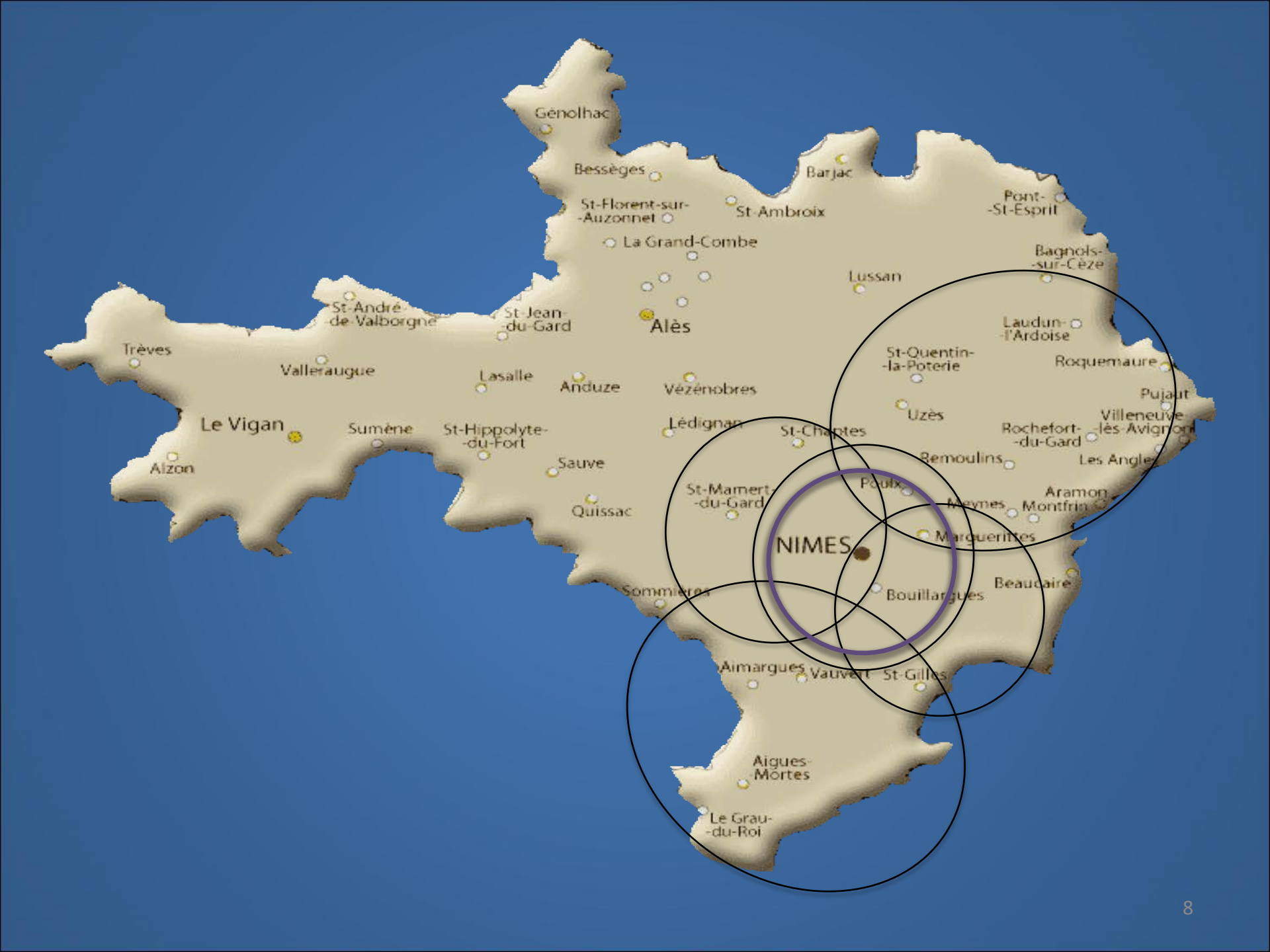
SECTEUR Nîmes 1
(Nord de la ville)
12 places

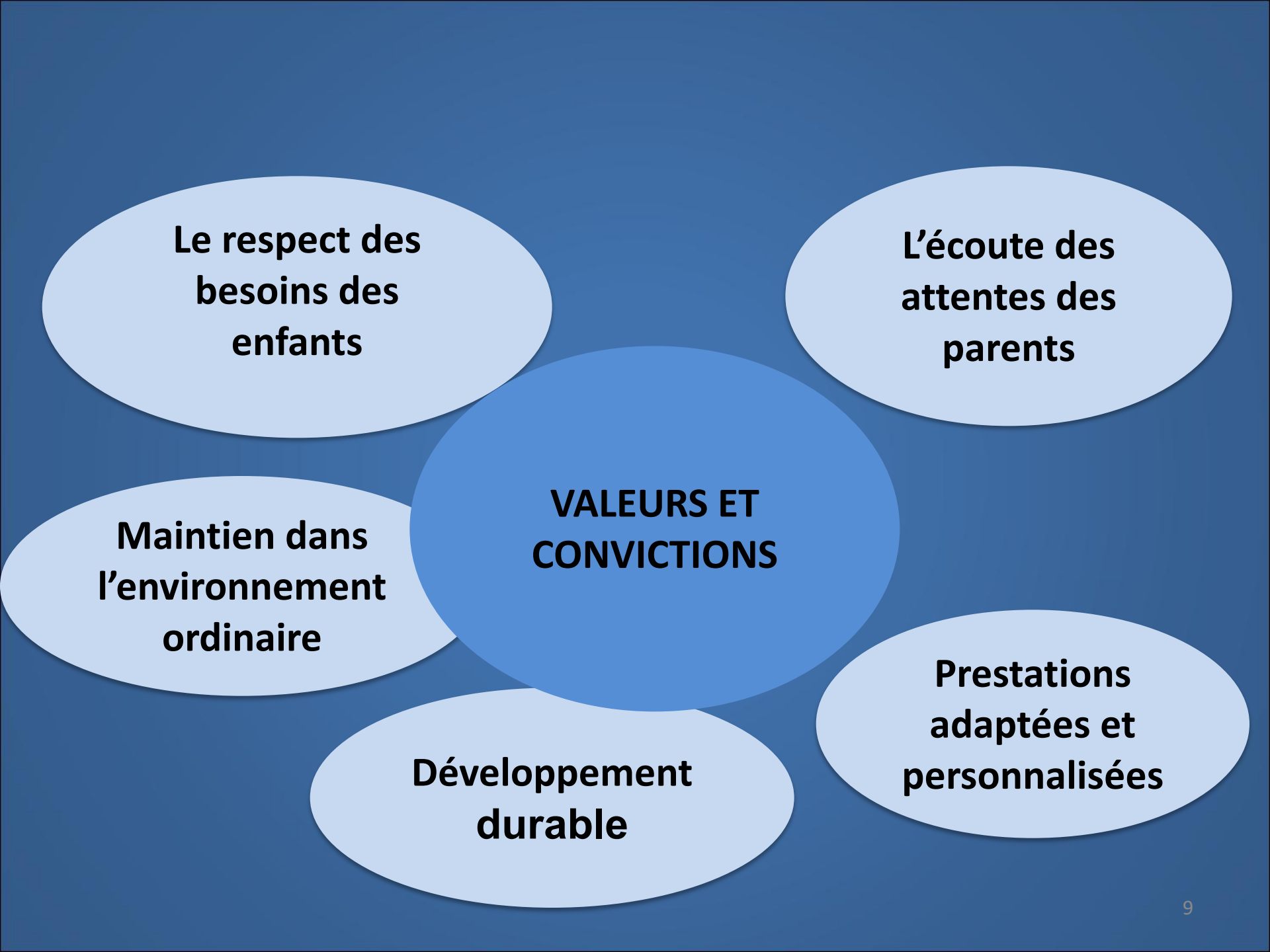
SECTEUR Nîmes 2
(Sud de la ville)
18 places

Secteur de REMOULINS
12 places

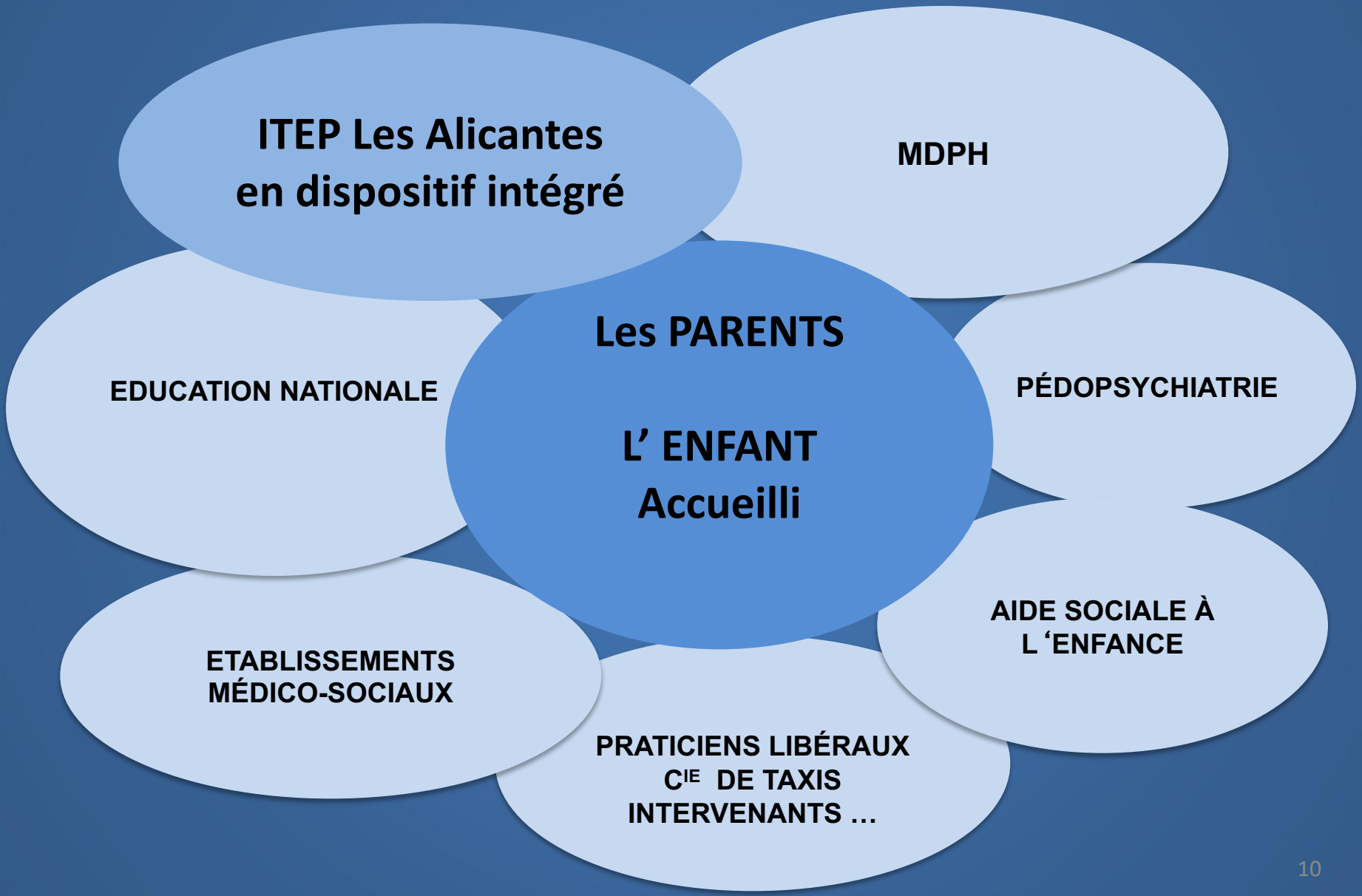
Equipe mobile
3-5 ans
6 places

Secteur de VAUVERT
12 places


Génolhac
Bessèges
Barjac
St-Florent-sur-Auzonnet
St-Ambroix
Pont-St-Esprit
La Grand-Combe
Bagnols-sur-Cèze
Lussan
St-André-de-Valborgne
St-Jean-du-Gard
Alès
Laudun-l'Ardoise
Trèves
Valleraugue
St-Quentin-la-Poterie
Roquemaure
Lasalle
Anduze
Vézénobres
Pujaut
Uzès
Le Vigan
Sumène
St-Hippolyte-du-Fort
Lédignan
St-Chaptes
Villeneuve-lès-Avignon
Rochefort-du-Gard
Bemoulins
Les Angles
Alzon
Sauve
Pouzilhac
St-Mamert-du-Gard
Aramon
Montfrin
Meynes
Quissac
NIMES
Marguerittes
Beaucaire
Sommières
Bouillargues
Aimargues
Vauvert
St-Gilles
Aigues-Mortes
Le Grau-du-Roi


Le respect des besoins des enfants
L'écoute des attentes des parents
VALEURS ET CONVICTIONS
Maintien dans l'environnement ordinaire
Développement durable
Prestations adaptées et personnalisées

L’ inter-disciplinarité



Pratique et expérience :

- **Intervention en dispositif intégré** au profit du maintien de l'enfant dans son environnement ordinaire, familial, scolaire et social

- **Partenariat avec les parents** et place dans l'accompagnement du projet de leur enfant grâce à une plus grande proximité et co-construction systématique dans l'élaboration du PPA

- **Coopérations développées avec les écoles** sur l'ensemble des secteurs afin de maintenir une scolarisation dans l'école

(temps plein et temps partagé)

II
CONTEXTUALISATION:
La culture numérique

Culture numérique dans notre société

Culture humaine en construction

+

Place de la technologique numérique

Transformation progressive de la culture

Développement d'habiletés utilitaires MAIS compétences ????

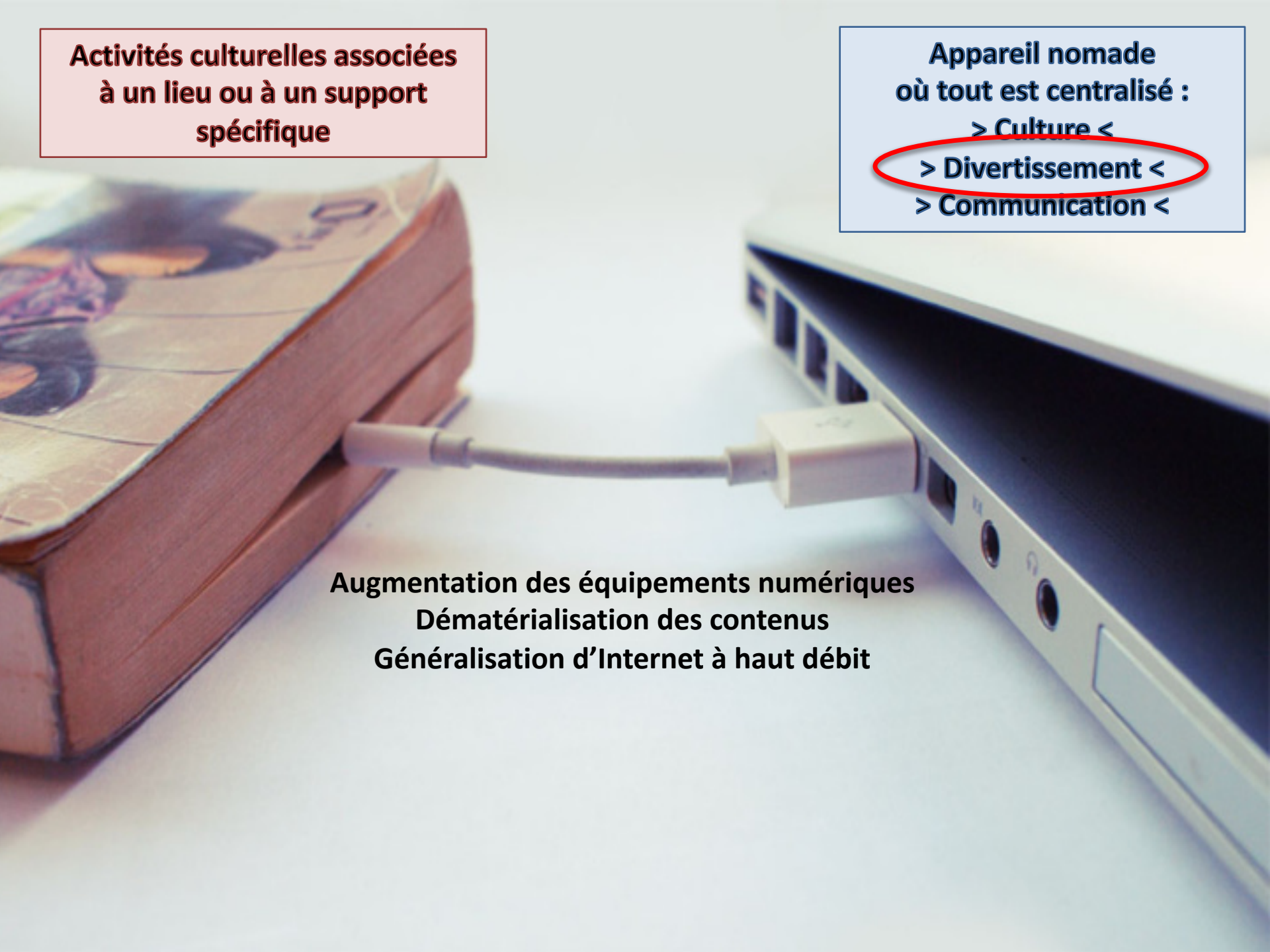
Monde culturel de plus en plus numérique

Insuffisances de formations et environnements numériques dans l'enseignement

>>> DEFI pour l'approche traditionnelle des pratiques culturelles

Activités culturelles associées à un lieu ou à un support spécifique

Appareil nomade où tout est centralisé :
> Culture <
> Divertissement <
> Communication <



Augmentation des équipements numériques
Dématérialisation des contenus
Généralisation d'Internet à haut débit

*« La **culture numérique** est l' ensemble des valeurs, connaissances pratiques qui impliquent l' usage d' outils informatisés, pratique de la **consommation culturelle**, médiatique, de communication et d'**expression de soi** »*

Fluckiger , 2008

Et chez les jeunes ?

4h11 par jour devant les écrans !

Rapport 2017 de la santé publique

7h16 pendant le confinement !

La règle du 3-6-9-12 de Serge Tisseron

AVANT 3 ANS

L'enfant a besoin de découvrir avec vous ses sensorialités et ses repères.

Jouez, parlez, arrêtez la télé

DE 3 À 6 ANS

L'enfant a besoin de découvrir ses dons sensoriels et manuels.

Limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille

DE 6 À 9 ANS

L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social.

Créez avec les écrans, expliquez-lui internet

DE 9 À 12 ANS

L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde.

Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges

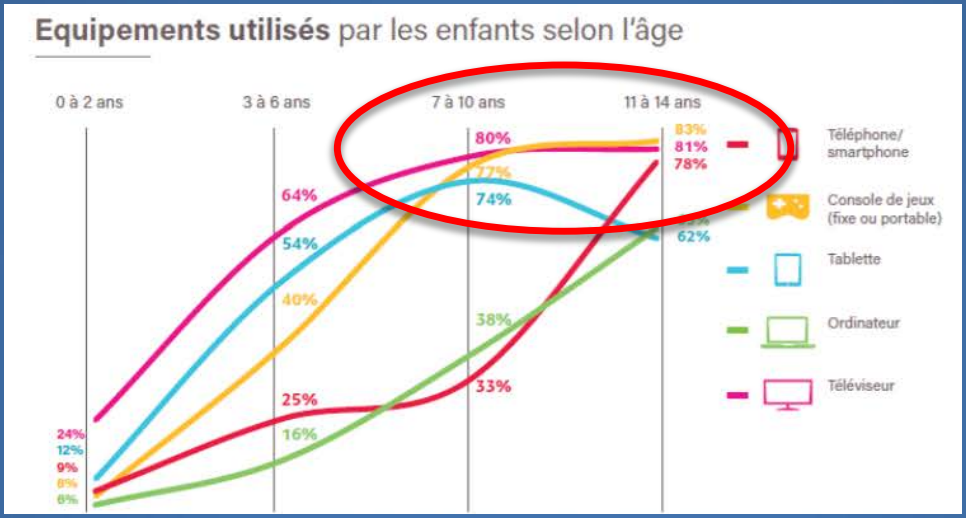
APRÈS 12 ANS

Il s'affranchit de plus en plus des repères familiaux.

Restez disponibles, il a encore besoin de vous !

Source : www.3-6-9-12.org

Enfants « natifs » du numérique : préoccupation sociétale ?



- Ecart générationnel : transfert des connaissances bousculé
- Perméabilité des espaces et de la sécurité de l' enfant
- Place hégémonique dans la socialisation
- Débats de sociétés houleux. Quelles bonnes pratiques ?

Et chez les jeunes accueillis en ITEP ?

Surexposition à la violence

Evitement du réél
Refuge dans le virtuel

Troubles du sommeil

Irritabilité , instabilité , impulsivité
Rapport à la frustration

Risques éducatifs et d'adaptation scolaire

Cerveau non disponible à la créativité
Ensommeillement de la pensée
Ennui face aux apprentissages

Risques identitaires

Génération « petite poucette »
Espace d' expérimentation sociale
Désintimité et estime de soi

Comment faire pour accompagner cette culture numérique omniprésente chez les enfants ? Comment les aider à construire des représentations de soi et du monde ancrés dans le rééel ?

III
PRESENTATION DES MEDIATIONS

PROCESSUS ELABORATION des MEDIATIONS

CADRE DE TRAVAIL
Projet d' établissement
Projet de secteur
Projet d' Unité d' enseignement
PPA -PPS

EQUIPE INTERDISCIPLINAIRE
Présentation des médiations
Elaboration d' objectifs individuels et collectifs
Détermination du groupe, durée , fréquence , moyens
Prolongements

MISE EN PLACE MEDIATIONS
Ajustements
Adaptations
Echange en équipe

BILAN EVALUATION

PARTENARIATS
Intervenants extérieurs

DES BESOINS SPECIFIQUES

Processus de sociabilisation altéré

Difficultés de communication adaptée

Estime de soi dégradée

Fonctions exécutives affectées

(impulsivité, inhibition, planification , attention, concentration)

DES APPETENCES COMMUNES

Jeux vidéos

Réseaux sociaux

Avatar

Télévision

Youtube

MEDIATION CULTURE NUMERIQUE

Insérer les jeunes dans une réalité lié à leur environnement proche

Eveiller leur pensée et leur représentation du monde

Partir de leur culture commune : culture numérique

Formation de la personne et du citoyen

Motivation dans les apprentissages

ATELIER

« SAUVE TA PLANETE »

Représentation du monde (écologique) vers l' enfant

ATELIER

« VIDEO d'IDENTITE »

Représentation de l'enfant vers le monde

III-1
ATELIER
« SAUVE TA PLANETE »

ATELIER « SAUVE TA PLANETE

Culture numérique : réalité d' aujourd'hui

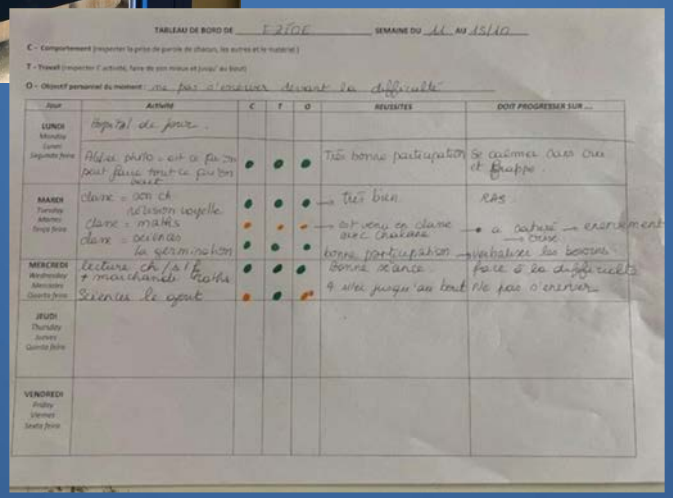
- Représentations binaires : bien/mal
- Confusion entre soi réel et virtuel : avatar
- Absence de filtre et surexposition à la violence

Culture écologique : défi de demain

- Acquisition de codes du vivre ensemble
- Collaboration , coopération , œuvres collectives
- Connaissances pratiques et culturelles de leur environnement de vie
- Eveil de conscience et d' actes citoyens

ATELIER « SAUVE TA PLANETE

1 - Poser un cadre sécurisant , apaisant



ATELIER « SAUVE TA PLANETE »

2 – Sensibilisation à l’ écologie

Atelier verger et jardinage
Atelier de papier recyclé et de T-shirt recyclés en sac
Développement durable
Fabrication produits naturels
Atelier métropole de Nîmes
Tri des déchets
Composteur
Recyclage : Mangeoires oiseaux
Atelier pollution et déchets
Ramassage de déchets en milieu naturel

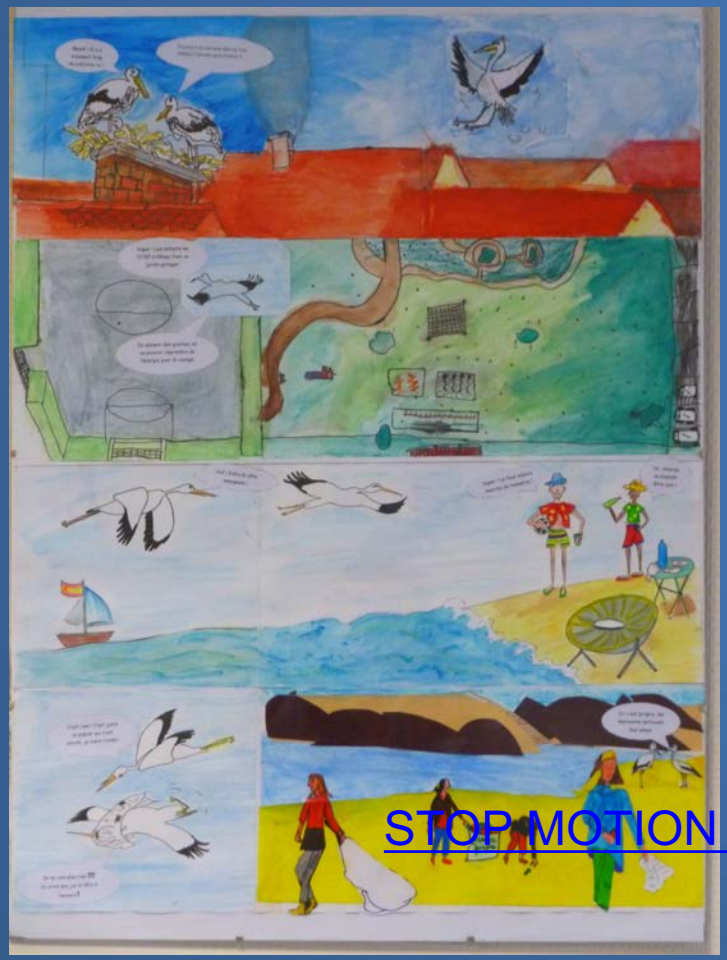
ATELIER « SAUVE TA PLANETE »

finalisés !

3 – Présentation de projets déjà réalisés

Concours Bd Angoulême

Film Stop Motion



STOP MOTION alerte à la planète

ATELIER « SAUVE TA PLANETE »

4 – Entrée dans le projet : Recueil des idées des enfants

Effets spéciaux

Super héros

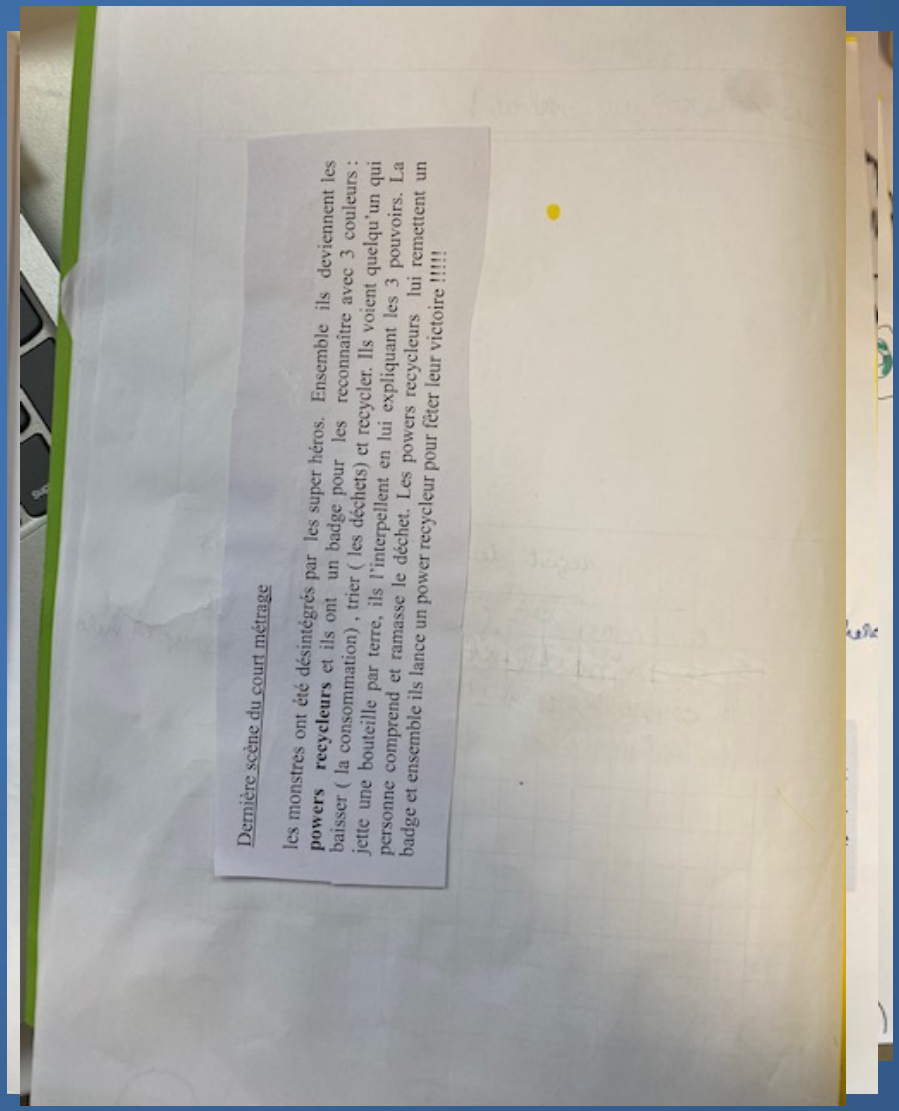
Référence aux jeux vidéos

Super productions

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

5 – Déroulé du projet : temporalité de 6 semaines

LUNDI Écriture de chaque scène
Définition et attribution des rôles
>> atelier pédagogique d'écriture



Dernière scène du court métrage

les monstres ont été désintégrés par les super héros. Ensemble ils deviennent les **powers recycleurs** et ils ont un badge pour les reconnaitre avec 3 couleurs : baisser (la consommation) , trier (les déchets) et recycler. Ils voient quelqu'un qui jette une bouteille par terre, ils l'interpellent en lui expliquant les 3 pouvoirs. La personne comprend et ramasse le déchet. Les powers recycleurs lui remettent un badge et ensemble ils lance un power recycleur pour fêter leur victoire !!!!!

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

5 – Déroulé du projet : temporalité de 6 semaines

LUNDI

Écriture de chaque scène
Définition et attribution des rôles
>> atelier pédagogique d'écriture

Au fil de la semaine

Fabrication des costumes
en « déchet recyclable »
>> atelier éducatif

JEUDI

Validation du scénario
>> conseil de groupe

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

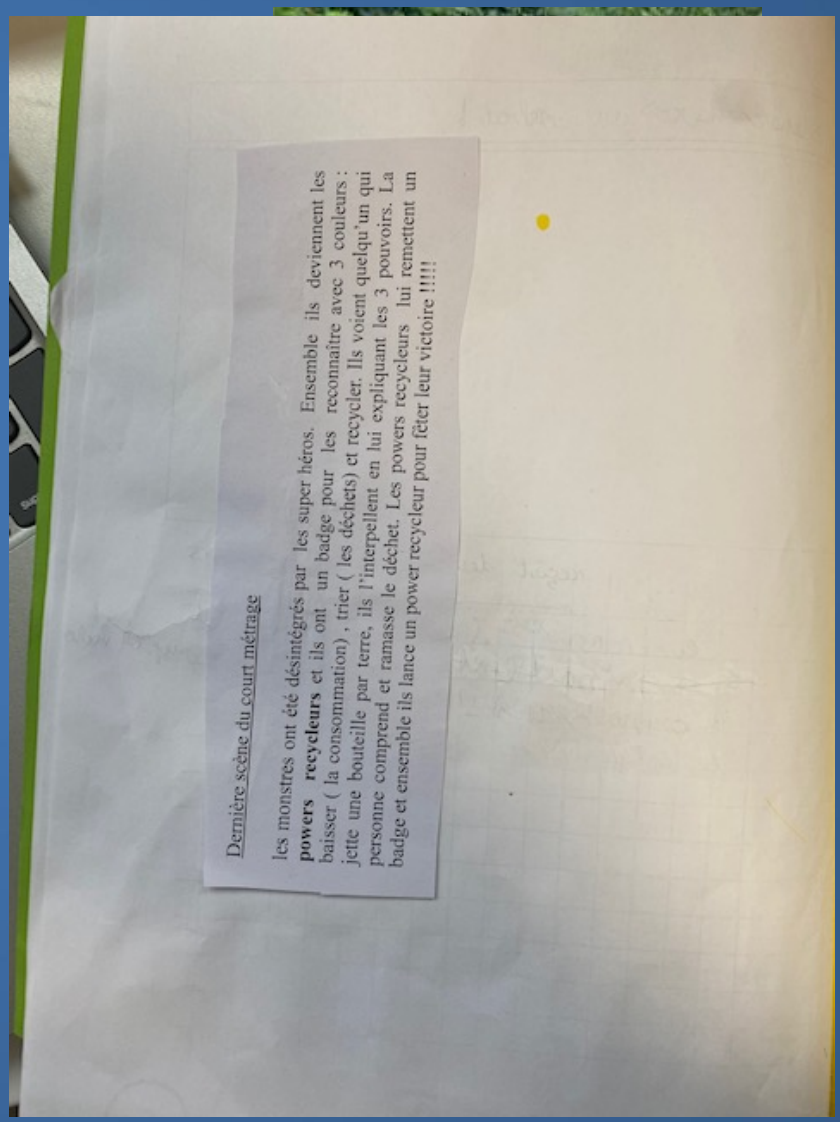
5 – Déroulé du projet : temporalité de 6 semaines

LUNDI

Écriture de chaque scène
Définition et attribution des rôles
>> atelier pédagogique d'écriture

Au fil de la semaine

Fabrication des costumes
en « déchet recyclable »
>> atelier éducatif



Dernière scène du court métrage

les monstres ont été désintégrés par les super héros. Ensemble ils deviennent les **powers recycleurs** et ils ont un badge pour les reconnaitre avec 3 couleurs : baisser (la consommation) , trier (les déchets) et recycler. Ils voient quelqu'un qui jette une bouteille par terre, ils l'interpellent en lui expliquant les 3 pouvoirs. La personne comprend et ramasse le déchet. Les powers recycleurs lui remettent un badge et ensemble ils lance un power recycleur pour fêter leur victoire !!!!!

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

5 – Déroulé du projet : temporalité de 6 semaines

GECKO

LUNDI

Écriture de chaque scène
Définition et attribution des rôles
>> atelier pédagogique d'écriture

Au fil de la semaine

Fabrication des costumes
en « déchet recyclable »
>> atelier éducatif

JEUDI

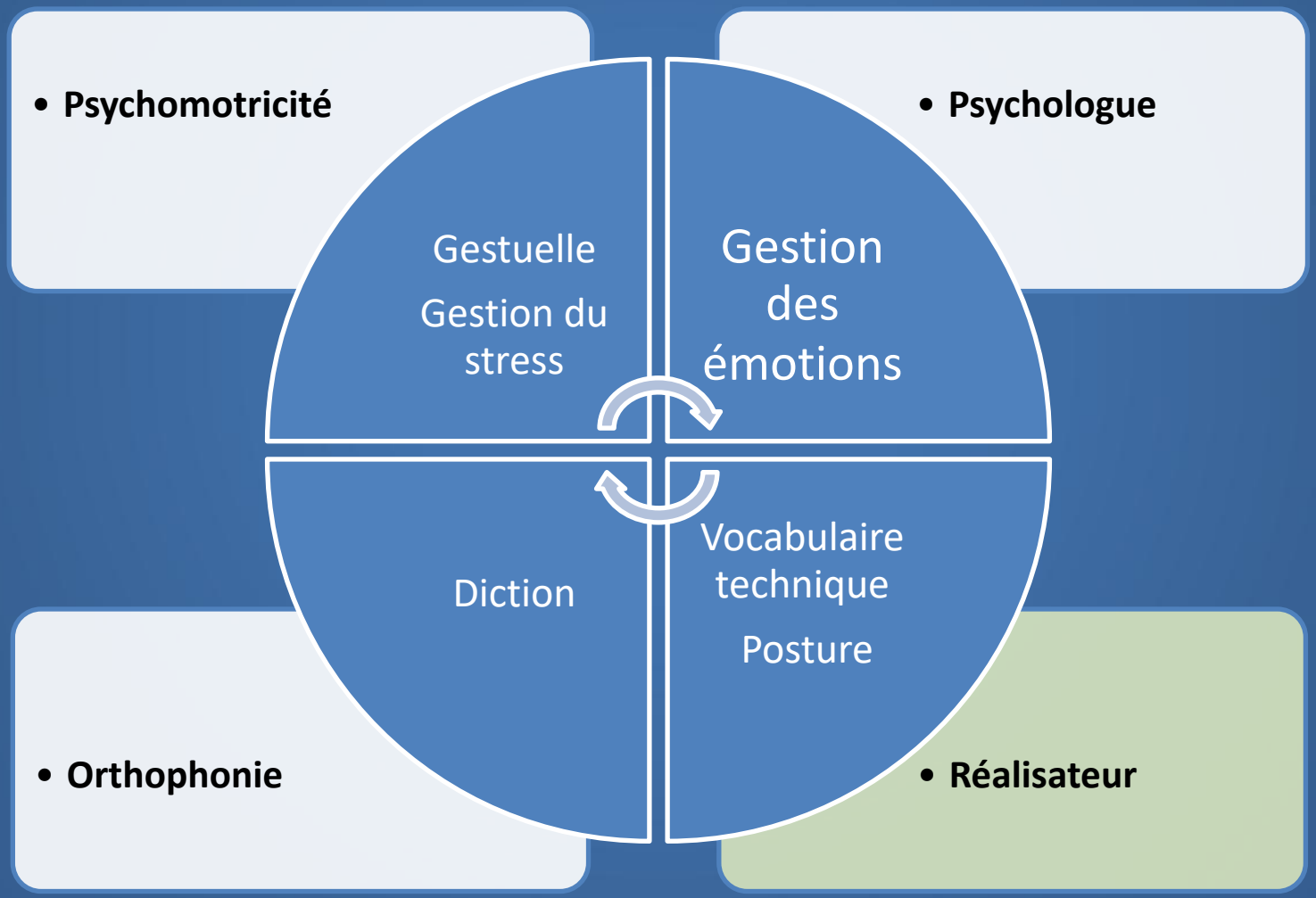
Validation du scénario
>> conseil de groupe

VENDREDI

Tournage en condition réélle
>> Intervenant extérieur

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

6 - Apports interdisciplinaires tout au long du projet



ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

7 – Bilan du tournage

- Pas l' engouement attendu
- Exacerbation en groupe des troubles individuels
- Expression de l'inhibition de certains, attitude de prestance chez d'autres, acte de sabotage
- Destruction du matériel pour ceux qui se trouvaient « nul »
- Références autres que le sujet du film
- Envie de satisfaire ses besoins individuels au détriment du projet collectif

- Transversalité à faveur de l' avancée du projet
- Belle surprise quant à la capacité de certains à improviser
- Ancrage de la culture écologique du secteur (compost , tri , gaspillage…)
- Aboutissement du projet

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

8 – Projection

- Moment de vives surprises pour certains suite au travail de montage du réalisateur
- Fierté des enfants même de ceux qui étaient insatisfaits de leur prestation

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

8 – Impressions après projection

- Interview après projection de **Chalane**, acteur et scénariste et **Cassidy** , actrice et costumière

- Interview **Mme Rose-Marie Brosseau**, maman de Chalane

ATELIER « SAUVE TA PLANÈTE »

8bis – Partenariat avec les écoles

- Projection du film dans la classe de Mohamed

- Inclusion scolaire → ligne directrice du projet d'établissement et de secteur
- Briser les représentations parfois négatives de ces enfants

III-2
ATELIER
« *VIDEO* D'IDENTITE»

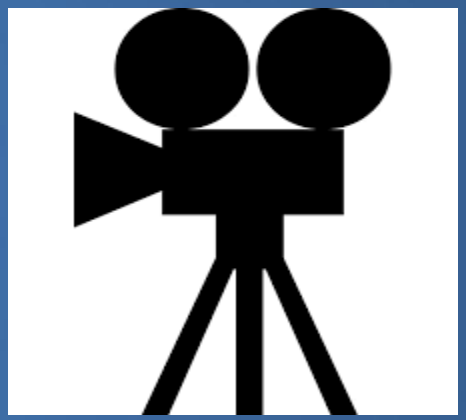
ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

1 – Point de départ du projet

- ITEP La Réunion
- Analyse :Valorisation

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

2 – Origine du projet



- Apport de conseils techniques et prise en main de la camera par les enfants lors d'un camp en Aveyron

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

3 - Objectifs

- Apprendre à utiliser une caméra
- Travailler la temporalité
- Développer des idées individuelles pour arriver à créer un projet commun
- Mieux appréhender son image

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

4 – Mise en œuvre

→ Premiers constats (pas de base techniques…)

- Apprentissages des bases techniques vidéo (plan fixe, se déplacer…)

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

5 – L'expérimentation

Initiation à la prise d'image acteur/camé raman

Apprentissages plus approfondies des bases techniques

Difficultés spécifiques dans leur rapport à leur image (expression de crainte d'appréhension)

L'ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

6 – Expression libre

Écriture des idées liées à la présentation personnelle de chaque enfant

Début des tournages

Analyse : certain refuse d'être filmé d'autres sont plus extraverties et dans des postures de prestance

EXTRAIT ADAM

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

7 – Le montage

- Adaptation du projet aux potentiels individuels des enfants sur le moment

- Association des enfants au projet et apports culturels dans les bandes sons (rap, jeux vidéos…)

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

- Difficile pour certains de se voir dans les premières scènes tournées

Confrontation complexe à leur image, certains se rendent compte qu'ils ne maitrisent pas l'outil

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

8 – Finalisation des projets libres, amorce d'un projet commun.

- Diffusion des projets individuel au groupe (valorisation, humour, convivialité)
- Discussion autour d'un thème (sujet commun, discussion, compromis)

➡ Le travail individuel a créé de la motivation et a renforcer la cohésion du groupe

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

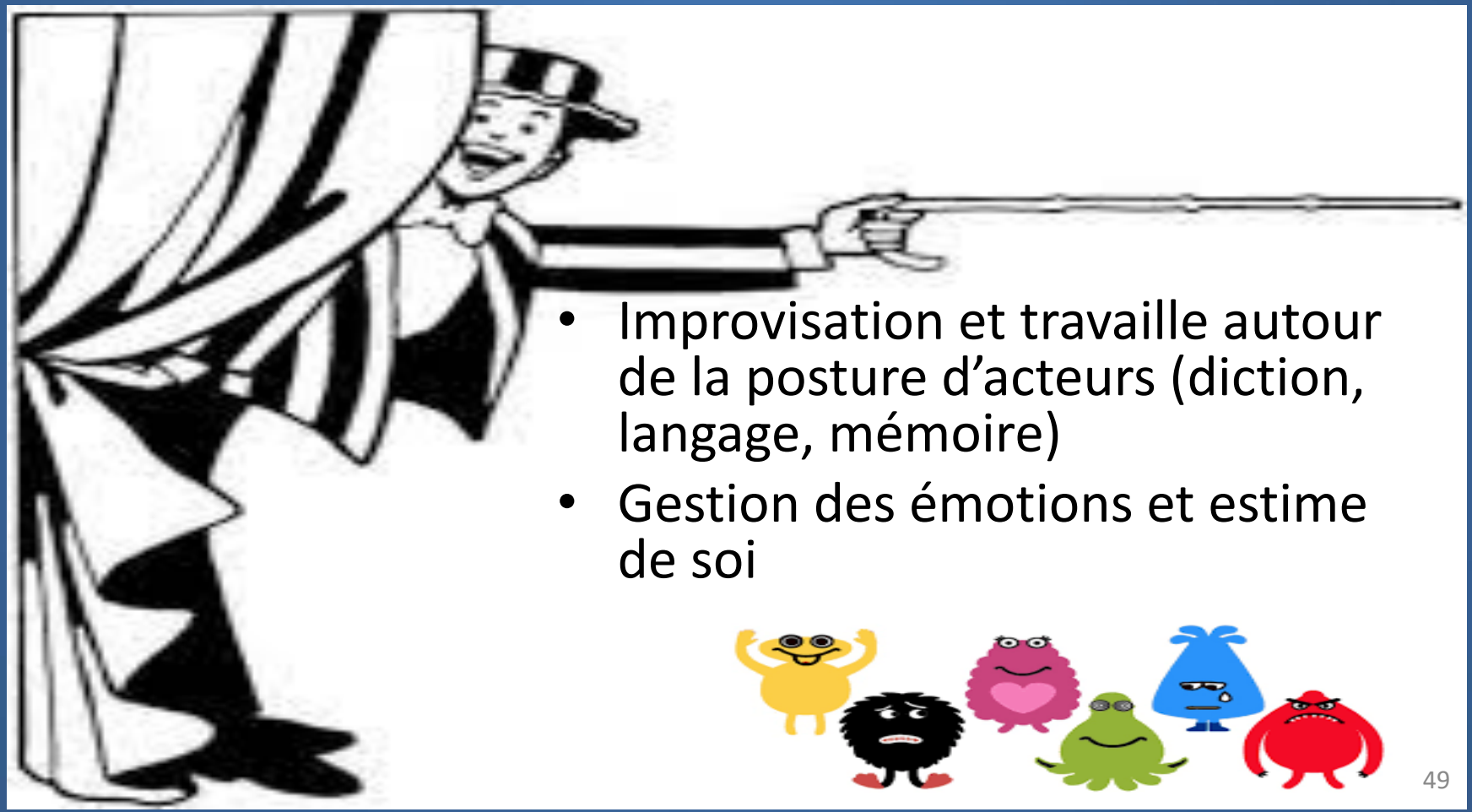
9 – Écriture du scénario

- Référence au tour des Ninjas à leur histoire (abandon, violence, libérer la maman des méchants)

→ Arbitrage, éducateur comme médiateur

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

10 – Tournage du film en 5/6 séances



- Improvisation et travaille autour de la posture d'acteurs (diction, langage, mémoire)
- Gestion des émotions et estime de soi

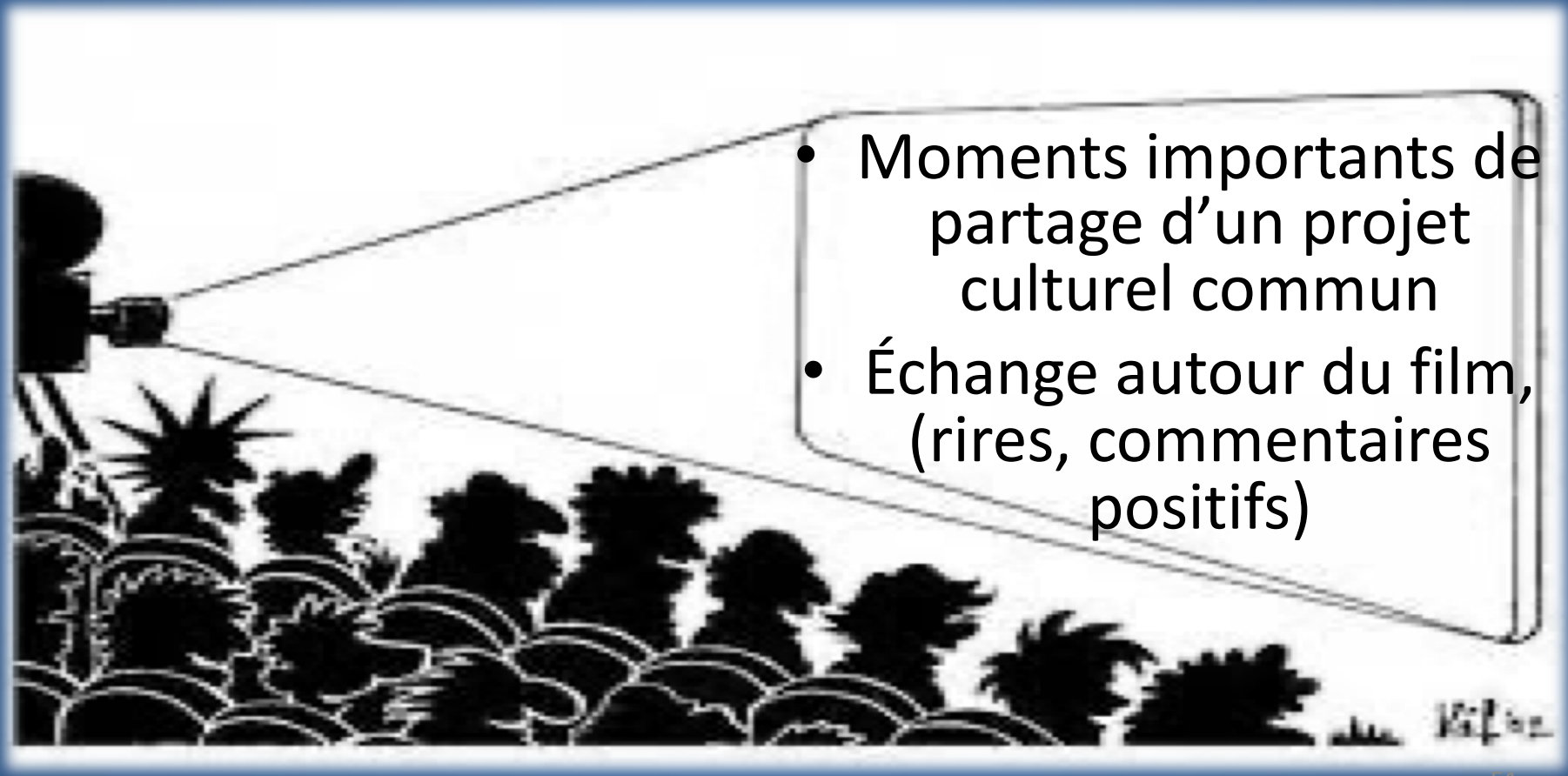
L'ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

11 – Montage final

- Difficulté à monter en collectif car c'est un travail qui prend du temps ce qui entraine une baisse d'implication pour les enfants qui n'ont pas d'appétences pour les outils numériques

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

12 – La projection



ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier

Vignette clinique Maxime

- Son histoire
- Problématique concernant Maxime : Sa place, l'image de lui-même, son implication
- Objectifs écrits lors du PPA

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

Vignette clinique Maxime

- Son positionnement de départ dans l'atelier (Content au début, opposant ensuite)
- Evolue vers des craintes et de l'inquiétude par rapport au travail
- Troubles du comportement : Sabotage, provocation, créer du conflit

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

Vignette clinique Maxime

- La camera comme média pour l'impliquer en douceur (Caméraman)
- Respecter la temporalité des enfants et réunir les conditions pour les rassurer
- Réalisation de sa présentation par le biais de légo

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

Vignette clinique Maxime

- Il accepte d'être filmé dans le passage du projet individuel au projet commun (second rôle en premier, il dissimule adroitement son visage…)
- Implication au fil des séance du plus en plus évidente (plusieurs strates : filmé anonyme, filmé non verbal, filmé visible mais non verbal et filmé en toute implication)

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

Vignette clinique Maxime

- La projection au groupe: Beaucoup de bénéfice, valorisation
- Maxime a besoin que son éducatrice sur le départ soit présente pour sa dédicace filmée
- Première fois qu'il accepte d'être filmé (trace à destination de quelqu'un, émotion à partager)

ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

Vignette clinique Maxime

- Il accepte d'être filmé dans le passage du projet individuel au projet commun (second rôle en premier, il dissimule adroitement son visage…)
- Implication au fil des séance du plus en plus évidente (plusieurs strates : filmé anonyme, filmé non verbal, filmé visible mais non verbal et filmé en toute implication)

L'ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

13 – Focus sur le parcours de Maxime dans l'atelier (suite)

<u>Vignette clinique Maxime</u>

- Fin d'année : il accepte d'être filmé dans le cadre d'une sortie via ferrata (il a gagné en confiance face aux regards des autres, renforce sa légitimité, en accord avec son image à lui)
- Conclusion

L'ATELIER « VIDÉO D'IDENTITÉ »

14 – Les films de l'année

- Un montage des moments vécu sur l'année entière dans les divers ateliers proposé à l'ITEP
- Projection de fin d'année avec les familles et les partenaires (L'image créé des bases et des renforcements, dépasser et accepter le regard de l'autre)

MERCI !