

PortraitX



Prévenir la violence basée sur le genre grâce à des adolescents cybernétiques dans les écoles

PortraitX, c'est quoi?

PortraitX est un programme pédagogique numérique qui intègre l'art et les médias afin d'enrayer des stéréotypes qui mènent à la violence tout en enseignant aux étudiants à naviguer les émotions qui découlent de leur parcours relationnel afin d'établir des relations saines. *PortraitX* parcourt les écoles du Canada pour leur apporter une plateforme éducative, intégrant technologie, apprentissage social émotionnel et créativité.

En quoi consiste le programme?

PortraitX c'est 6 séances d'activités intéressantes, intégrant technologie et expression artistique. Les élèves y découvrent les relations saines tout en développant la conscience de soi, l'empathie et les compétences de communication essentielles pour briser les stéréotypes de genre communs menant à la violence basée sur le genre.

OBJECTIFS DU PROGRAMME

QUOI

Financé par l'Agence de la santé publique du Canada (ASPC), *PortraitX* propose six ateliers novateurs en salle de classe, animés par des membres qualifiés de l'équipe *PortraitX*. Les étudiants participent à la création de portraits collaboratifs, grâce à **une application personnalisée** pour les appareils mobiles qui **intègre des outils de recherche et de thérapie par l'art** approuvés par le Comité d'éthique des trois conseils par l'entremise de l'Université McGill.

QUI

Adolescents âgés de 14 ans et plus dans **les écoles secondaires** du Québec et en expansion partout au Canada.

COMMENT

PortraitX est une plate-forme interactive numérique testée et approuvée par les jeunes adolescents. Une **collection sélectionnée d'oeuvres d'art du musée permet aux étudiants d'explorer leurs émotions, leur identité, leurs relations et les normes existantes liées au genre.** Avec ces nouvelles connaissances, chaque étudiant crée sa propre collection d'autoportraits qui exprime son expérience affective. Cette collection est ensuite combinée à celles d'autres étudiants pour créer en collaboration une nouvelle expression artistique composée d'images et de messages. L'impact du projet est représenté par un assemblage collectif des portraits à être exposé sur les murs de l'école et à partager sur les réseaux sociaux.

POURQUOI

La technologie fait désormais partie intégrante de notre façon de communiquer, de bâtir nos relations et de nous éduquer. Aujourd'hui, les jeunes communiquent facilement avec des appareils au bout de leurs doigts. Ils échangent images et messages qui peuvent mener à des attitudes qui engendrent la violence. *PortraitX* renverse ce paradigme en utilisant les mêmes outils en **éduquant la prochaine génération pour créer des changements positifs : promouvoir l'empathie et la conscience de soi, la communication respectueuse et la pensée critique autant dans le monde réel que virtuel.**

L'urgence en quelques chiffres

2 SUR 3

victimes d'agression sexuelle sont mineurs (sécurité publique, 2013)

1 SUR 5

filles sont victimes de violence sexuelle commise par leur petit ami (sécurité publique, 2013)

1 SUR 5

des agresseurs signalés sont mineurs (sécurité publique, 2013)

PRÈS DE 9 SUR 10

des mineurs victimes d'agression sexuelle connaissent leur agresseur (sécurité publique, 2013)

Les élèves vivant en milieu urbain possèdent un appareil et l'utilisent en moyenne **2 HEURES** par jour, dès le jeune âge de 8 ans (HabiloMédias, 2018)

ENTRE 2010 ET 2015

la recherche a trouvé une augmentation générationnelle de troubles de la santé mentale chez les adolescents entre 13 et 18 ans (Twenge et al., 2018)

RÉFÉRENCES

Brisson-Boivin, Kara. (2018). « Le bien-être numérique des familles canadiennes » HabiloMédias. Ottawa.

Sécurité publique. Gouvernement du Québec. 2015. Statistiques 2013 sur les infractions sexuelles au Québec.

Twenge, J. M., Joiner, T. E., Rogers, M. L., & Martin, G. N. (2018). Increases in Depressive Symptoms, Suicide-Related Outcomes, and Suicide Rates Among U.S. Adolescents After 2010 and Links to Increased New Media Screen Time. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 3–17.

Contenu crée et délivré par :



Cliquez sur l'icône pour accéder au site Web et jetez un œil à nos autres médias sociaux



Nathalie Hazan

Fondatrice et présidente de Raison d'Art,
(514) 995.9454
nhazan@raisondart.org

En collaboration avec :



Avec le financement de



Agence de la santé publique du Canada / Public Health Agency of Canada

ELEMENT^{AI}