



Communauté de pratique (CdP) Coup de projecteur sur...

Mise à l'honneur des projets
d'intervention de la CdP

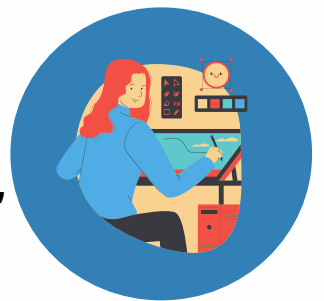
Projet: portraitX
Organisation: Raison d'art

À propos du programme

PortraitX est un programme en classe mené par les jeunes, qui utilise une application afin de promouvoir l'art et les médias numériques dans le but éducatif d'aider les élèves à établir des relations saines.

À la fin du programme, l'art numérique créé par les jeunes est partagé dans les écoles et sur les médias sociaux.

Des modérateurs formés animent 6 ateliers interactifs dans les écoles, offrant des informations sur les relations saines, les stéréotypes de genre, les médias numériques et les mèmes, les scénarios de rencontres, le consentement et comment devenir agent de changement à l'aide de l'application portraitX.



Mise en œuvre du programme

1 Les jeunes ont utilisé l'art numérique pour promouvoir les connaissances, développer les compétences socio-émotionnelles et faire évoluer les mentalités.

2 La création artistique collaborative a amplifié les voix des jeunes, reflété leurs expériences et identités uniques, et les a engagés en utilisant les outils médiatiques qu'ils utilisent au quotidien.

3 Les jeunes se sont tellement investis dans le programme qu'ils sont devenus animateurs, puis modérateurs et sont encore impliqués dans le programme quatre ans plus tard.

! Le programme a surmonté les défis suivants :, notamment le manque d'accès des élèves à l'éducation à la santé sexuelle, le manque de ressources pour les enseignants dans ce domaine, le manque de ressources financières dans les écoles et le manque d'outils de formation adéquats.



Communauté de pratique (CdP) Coup de projecteur sur...

Mise à l'honneur des projets
d'intervention de la CdP

Projet: portraitX
Organisation: Raison d'art

Résultats de l'évaluation du programme

Plus de 850 jeunes en Ontario et au Québec
ont participé au programme.

62 % des jeunes ont déclaré que le
programme les avait aidés à se familiariser
avec les stratégies de prévention de la
violence dans les fréquentations et 70 % ont
indiqué qu'ils avaient l'intention d'utiliser ces
stratégies.



Entre 93 et 99 % des jeunes ont reconnu que l'intervention les
avait aidés à :

- ✓ Faire la différence entre les relations saines et les relations malsaines.
- ✓ Comprendre les stéréotypes de genre et la manière dont les médias numériques y contribuent.
- ✓ Comprendre les signes d'un consentement donné et reçu, en ligne et hors ligne.
- ✓ Se familiariser avec les ressources disponibles pour les victimes de la violence dans les fréquentations chez les jeunes.

Impact de la communauté de pratique

La collaboration avec d'autres chercheurs a permis d'améliorer
les connaissances sur la violence dans les fréquentations chez
les jeunes du point de vue de la recherche.

La diversité des points de vue a permis d'élaborer
des stratégies créatives pour faire face à la
pandémie

