

Fiche action intersectorielle

Fiche technique

<u>Nom du projet :</u>	Akkro Fun School (en couleur) Acronyme : Akkfs
<u>Axes de travail</u>	Action communautaire et collective autour du bien-être à l'école et du vivre ensemble.
<u>Durée du projet</u>	2015-2017
<u>Personnes de contact (coordonnées complètes)</u>	Virginie Want - virginie.want@globulin-amo.be GSM: 0473/768.403 ou téléphone fixe du service : 082/224.902
<u>Partenaires</u>	Ce sont des partenaires de proximité mais également ceux choisis en cours de projet pour répondre aux besoins des jeunes. Ce sont des partenaires qui s'inscrivent dans une collaboration directe avec le service. L'école technique et professionnelle Georges Cousot, les parents et les étudiants, L'équipe de l'AMO Globul'in et son projet Projet Action aventure, Le Centre psychomédicosocial libre de Dinant, Artiste plasticienne (Muriël Timmermans), L'Athénée royal Jules Delot à Ciney avec les élèves de toute la section primaire, L'Amo le Cercle de Ciney. Le Bar à soupe asbl Dinant, La Maison de Jeunes (Terrain d'aventures du Péri) à Liège, L'asbl Une Ville en couleur e Bruxelles, L'asbl CréaCorps de Namur, Le Projet mobilité de Dynamo International de Dinant, Le Bureau International Jeunesse, Le service jeunesse de la Ville de Dinant, La cellule Article 27 de Dinant, L'asbl RTA de Namur.
<u>Financement</u>	Enseignement, Aide à la jeunesse, Assistance technique de la Province de Namur, Fondation Bnp Paribas.

Le projet

<u>Éléments/constats qui ont motivé la mise en place du projet</u>	1. Les éléments du diagnostic de l'action viennent, au départ, de l'Institut Technique Georges Cousot et du Centre PMS Libre qui s'inquiètent que 10% de sa population soit en décrochage scolaire. Ce pourcentage est également relevé dans d'autres établissements scolaires au sein de la Communauté française.
--	--

<p><u>Eléments/constats qui ont motivé la mise en place du projet</u></p>	<p>Les jeunes pour lesquels l'action communautaire va tenter de répondre est liée à un besoin des jeunes de vivre autrement l'école. AKKRO FUN SCHOOL est un projet communautaire préventif qui a pour objectif de favoriser l'accrochage scolaire dans le respect des Droits des Enfants. Les membres de l'équipe, constitués du corps enseignant et de l'aide à la jeunesse souhaitent répondre à un besoin de jeunes de 12 à 18 ans, qui est de retrouver de l'accroche (AKKRO) et du plaisir (FUN) à l'école (SCHOOL).</p> <p>2. Résultat d'un sondage auprès des jeunes sur les actions à mener par l'AMO et l'école pour améliorer l'environnement scolaire : améliorer leur environnement en le rendant « beau ».</p>
<p><u>Quels sont les objectifs poursuivis?</u></p>	<p>Un des objectifs est de redonner un sentiment de fierté et d'appartenance à une société pour des jeunes susceptibles d'être en ruptures multiples. Améliorer le plus petit comportement qui pose problème à l'école et faire de chaque jeune un coach du projet. Nous expérimentons un projet en coconstruction permanente avec toutes les parties prenantes mais dont les jeunes sont les bénéficiaires directs de l'action. Nous avons également comme objectifs de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Donner la parole aux jeunes et mettre en place des actions réalisables dans le temps. 2. Valoriser les compétences et ressources des jeunes. 3. Impliquer les membres de la famille et valoriser leurs soutiens dans le projet. 4. Favoriser le réseau de proximité et l'activer. 5. Rendre visible l'AMO au cœur de l'école. 6. Rendre visible les partenaires sociaux au cœur de l'école. 7. Donner accès aux jeunes et à leur famille aux différentes aides possibles au niveau de la mobilité internationale. <p>En résumé : augmenter le capital culturel et social des jeunes en vue de lever les effets de verdict tels que Pierre Bourdieu les a définis. Prise en compte d'une typologie d'une pratique du travail en réseau (Jacqueline Fastrès, 2009) dont l'action est menée avec et pour les jeunes. Mise en place d'un processus de participation active des jeunes pour la transformation du mobilier scolaire en table de jeux de société. Fresque collective autour des Droits des jeunes basés sur la culture du Graffiti pour améliorer les murs de l'école. Mise en place de jeux de société et de réalisation artistique à la salle d'études.</p>
<p><u>Bref descriptif du dispositif</u></p>	<p>Des réunions de concertation ont eu lieu avec les différents acteurs de terrain et se sont faites à raison d'une fois tous les trimestres où à la demande d'un des partenaires. La coordinatrice du projet a souhaité mettre en place un accompagnateur de projet et a fait appel, pour ce faire, à l'organisme RTA . Ensuite, nous nous sommes concertés régulièrement avec les jeunes et les membres de leur famille en vue d'évaluer le processus individuel et la dynamique du projet avec eux.</p> <p>Historiquement, le projet initial portait le nom d'Akkro Fun School et a commencé en 2012. Le public cible a été au départ désigné par la conseillère en régularité de l'école Cousot. Il a été axé vers des jeunes issus de milieux défavorisés mais également de milieux favorisés. Nous avons eu un groupe de 18 jeunes.</p>

<p><u>Bref descriptif du dispositif (suite)</u></p>	<p>Les ateliers sont coconstruits avec les jeunes autour et se sont appuyés sur des pratiques de réseaux et d'outils systémiques. Ils se sont faits les mercredis après-midi en fonction des besoins des jeunes.</p> <p>La tranche d'âge est de 14-16 ans. Le choix de l'âge se justifie au fait qu'un constat peut être fait au niveau des symptômes du décrochage scolaire et l'âge de l'obligation scolaire. Pour le jeune de 13-14 ans, il nous semble encore possible de le raccrocher en lui redonnant un sentiment d'appartenance à un autre groupe d'apprentissage non-formel. Nous impliquons les parents et autres membres de la famille lors d'activité (descente de Lesse, ateliers floraux, ateliers cuisine) qui visent à se rencontrer autrement et à modifier la représentation qu'ont les parents de l'école.</p> <p>Une des spécificités du projet est de faire intervenir des artistes professionnels pour transmettre des techniques spécifiques aux jeunes en collaboration avec des sections de l'école (graffitis, arts plastique, tournure sur bois, créateurs jeux de société, etc). C'est ainsi qu'en 2015, notre partenaire a été une maison de jeunes de Liège. Les animateurs leur ont transmis la manière de créer de transformer des tables extérieures en tables de jeux de société. Nous sommes donc allés, deux à trois week-end résidentiel à Liège.</p> <p>En 2016, c'est un chemin différent qui se profile. Les jeunes souhaitent que ce projet profite à un maximum de jeunes de l'école. C'est ainsi qu'Akkro Fun School en couleur s'adapte et devient un espace de rencontre dans une salle d'étude. Les jeunes ont alors accès à des jeux de société qu'ils ont choisis, ainsi qu'à un atelier peinture pour remettre de la couleur sur les murs de l'école. Une demande est alors faite dans d'autres écoles grâce des liens tissés entre une les intervenants sociaux, une artiste, des professeurs, et des jeunes qui transmettent à d'autres le plaisir qu'ils ont eu d'y participer.</p>
---	--

Observations

<p><i>Satisfaction globale par rapport au projet :</i></p>	<p>En étant présent au cœur de l'école, nous démystifions également ce que peut représenter pour certains acteurs de terrain, mais aussi pour les familles : le secteur de l'Aide à la Jeunesse au niveau des AMO. Nous sortons, nous aussi des stigmates éventuels liés à un public dit « précarisé ». Nous constatons que les jeunes, quel que soit leur milieu de vie, ont besoin d'adultes suffisamment cohérent et sécurisant, avec une formation suffisante, pour répondre à des demandes d'aide spécifique telle que le décrochage relationnel et scolaire.</p> <p>Le projet initial bien que transformé selon les besoins exprimés par les étudiants eux-mêmes est un réel succès. Les réalisations picturales « Y'a pas de lézard' » colorent les murs de béton brut du nouveau bâtiment de l'école et les jeux de société sont empruntés au quotidien, par les étudiants présents à l'étude, dans le plus grand respect du matériel. Il bénéficie à plus de jeunes et permet de ne pas stigmatiser le projet qui risquait d'être étiqueté « spécial décrocheurs scolaires ». Or, nous constatons que les jeunes ne se sentent pas en décrochage scolaire mais bien en recherche de plaisir à apprendre autrement la réalisation d'un projet mené par eux et pour eux.</p>
--	---

<p><i>Le problème est-il résolu ou en voie de l'être ?</i></p>	<p>Le problème lié à l'étiquette des jeunes en décrochage semble se résoudre mais pas l'absentéisme. Par contre, pour plus de la moitié, l'escalade des ruptures multiples n'a pas eu lieu (décrochage familial, social, culturel). Les jeunes arrivent à formuler des demandes grâce à la visibilité de l'AMO et à la relation de confiance établie entre les partenaires.</p> <p>Lors d'enquête menée au sein de l'école, après chaque Akkro Fun School, nous avons constaté que les jeunes ont souhaité avoir accès au projet sans pour autant être en décrochage scolaire. Au fur et à mesure de notre présence à l'étude, nous avons pu entrer en contact avec un certains nombre élèves dont certains en difficultés et leur offrir écoute et orientation nécessaire. En effet, le jeu de société offre un espace de communication très spécifique à la fois entre jeune mais également avec l'animateur en présence.</p> <p>Les jeunes sont également soutenus par l'AMO lorsque des tensions peuvent se vivre à l'intérieur des murs de l'école. Cela peut se faire grâce à la confiance que chaque direction met dans ce projet.</p>
<p><i>Quels enseignements avez-vous retirés ?</i></p>	<p>Quand les jeunes ont l'opportunité d'apporter eux-mêmes les pistes de solution à certaines de leurs envies, le respect tant dans la communication que dans le traitement du matériel et cela devient totalement naturel. L'énergie demandée pour le premier projet a pu percoler ensuite dans les murs de l'école et les visées du projet ajustées. La confiance et l'estime de soi est une expérience qui demande à relever certains de ces indicateurs pour ensuite les renforcer afin que chacun se sente mis au travail dans l'intérêt d'un projet fédérateur. Les jeunes apprécient les défis et ont un esprit de solidarité qui peut se révéler dans un contexte d'apprentissage autre que celui « ex cathedra ».</p>
<p><i>Quelle est votre satisfaction de la mise en œuvre du projet ?</i></p>	<p>De par leurs initiatives ludiques ou créatives, ainsi que par les liens nourris avec l'animateur artistique, et les encadrants AMO, le jeune travaille et développe une plus grande estime de soi, de son milieu scolaire. Le projet a pu se déplacer dans d'autres structures scolaires et renforcer les contacts AMO/Ecole.</p>

<p><i>Éléments qui ont favorisés le fonctionnement du projet</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La prise en compte de la parole des jeunes et de leurs besoins. 2. La prise en compte des parents en les impliquant dans certains ateliers. 3. L'ajustement du projet au réalité organisationnelle après analyse de celle-ci entre partenaires. 4. Les tâches et fonctions clairement identifiées, les limites de chacun les peurs et les leviers identifiés. 5. La gestion relationnelle et financière du projet légitimée et coconstruite avec les partenaires. 6. La proximité géographique AMO/école. 7. La stabilité des intervenants sociaux. 8. La pluridisciplinarité des acteurs. Des intervenants extérieurs engagés et recherchés suite aux besoins et demandes des jeunes pour réaliser le projet. Les jeunes sont mis dans un apprentissage en difficulté et au défi. Les adultes reconnaissent qu'ils ne peuvent pas tout connaître et qu'ils ont aussi besoin d'aide pour faire fonctionner un projet. 9. Les appuis théoriques et les différentes études menées autour des projets « extrascolaires » mais aussi l'accompagnement par un superviseur a facilité la mise en place et le fonctionnement du projet. 10. La flexibilité des horaires AMO, week-end résidentiel, minibus à disposition. La présence de stagiaire éducateur. 11. Des financements structurelles et exogènes. 12. La circulation de l'information et une communication fluide entre tous les acteurs du projet mais également entre tous les acteurs du terrain scolaire (direction, éducateurs, professeurs, chefs d'ateliers, jeunes, parents, économiste) qui ont œuvré en excellente collaboration. 13. La valorisation du projet lors de Journée porte ouverte de l'école, stand tenus par les jeunes.
<p><i>Freins éventuels rencontrés</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La non reconduction de certains partenariats. 2. Les visées des partenaires et la faisabilité de certaines animations vu le nombre restreint de jeunes lors des ateliers extrascolaires. 3. Difficulté de fêter la fin du projet avec toutes les parties prenantes. 4. Difficulté d'afficher les œuvres en temps et en heures pour les jeunes encore présents dans l'établissement scolaire. 5. Les heures de prestation (en dehors des heures scolaires ou pendant les heures scolaires avec en 2016 un glissement vers les heures d'étude?). 6. Parfois un manque de relais de la part de l'équipe éducative. 7. Parfois un manque de visibilité pour le corps professoral.

<p><i>Freins éventuels rencontrés (suite)</i></p>	<p>8. Les sanctions, retenues des jeunes correspondants à des heures d'ateliers Akkro Fun School en couleur (qu'est ce qui est prioritaire ? La retenue ou participer à l'atelier et travailler la raison de la retenue ou du renvoi scolaire ?)</p>
<p><i>Effets observés (attendus ou inattendus) par rapport aux objectifs poursuivis</i></p>	<p>Ce qui est important pour les jeunes, c'est le contact visuel et relationnel avec les intervenants de l'AMO au cœur de l'établissement scolaire pour ensuite rencontrer et faire des demandes à d'autres professionnels de la relation d'aide. Mais pour cela, il faut du temps, des moyens et être convaincu du bien-fondé de ceux-ci pour y arriver car nous ne pouvons pas faire un « copier-coller » de l'action lorsque d'autres jeunes, qui ont des parcours à tendance souvent chaotiques, s'inscrivent dans le projet. Chacun y a sa place, avec sa particularité et en sortant des étiquettes « bon à rien » !</p> <p>Lorsque nous mobilisons la participation de professeurs ou d'autres membres de l'école, nous devons aussi tenir compte de la réalité liée à une relation hiérarchique entre le professeur et l'étudiant. Lorsque des interactions relationnelles négatives au cœur de l'école ont lieu entre un jeune d'Akkfs et un professeur, celles-ci peuvent avoir des répercussions au sein du projet mais pas au niveau du lien de confiance que le jeune a pu expérimenter entre les intervenants extérieurs et lui. Akkro Fun School est aussi une mini-société qui permet de renvoyer des isomorphismes utiles à la responsable du projet en vue de méta communiquer sur ce qui peut se jouer à titre personnel pour chacune des parties pour un mieux-être ensemble.</p> <p>D'un point de vue structurel : des heures d'étude plus constructives, moins de désœuvrement, moins d'usage du téléphone et en général plus de communication. Des jeux également utilisés par les professeurs dans le cadre de certains accompagnements individuels d'élèves (PIA, remédiation) ou lors de cours spécifiques. Amélioration du cadre de vie à travers l'art à l'école</p>

Suites envisagées au projet

L'AMO a été appelée dans une autre école pour un projet nommé « Anonyme » puisque l'objectif est que ce soit les jeunes qui nomment le projet. La pratique de réseau est mise en place et l'expérimentation de la participation active des jeunes également. Le projet se clôture le 31 décembre 2017. L'école et l'AMO sont inscrites dans un programme « Travcoll » pour réfléchir ensemble à un projet fédérateur pour 2019.

Divers

Groupe FB Akkro Fun School – Messenger actif entre les jeunes qui ont participé au projet