

portrait Y

Résumé de programme

Un programme de classe innovant, approuvé par les jeunes, qui propulse la technologie à travers l'art canadien et les médias numériques pour apprendre aux élèves à bâtir des relations saines.



Résumé de programme

portraitY est un programme d'intervention qui propose une application mobile créée sur mesure pour les jeunes des écoles secondaires afin de prévenir la violence relationnelle. Notre programme pédagogique inclusif utilise l'art canadien et les médias numériques pour perturber les stéréotypes et les attitudes discriminatoires qui peuvent conduire à la violence. Tenant compte des traumatismes, nous enseignons aux jeunes des faits sur la sexualité et les compétences essentielles nécessaires pour naviguer dans les relations en ligne et en personne.

Le programme de **portraitY** est complémentaire au programme d'éducation à la sexualité dans les écoles secondaires. Notre équipe qualifiée propose six ateliers, sur iPads, aux élèves de la 1^{ère} au 6^e secondaire (7^e à la 12^e année).

Nos interventions, nos activités et nos ressources:

- informent sur différents aspects de la sexualité, notamment le consentement, les relations, le genre et la violence sexuelle
- dotent les jeunes d'outils leur permettant d'être critiques vis-à-vis de représentations de stéréotypes, de genre et de sexualité dans leur vie
- renforcent la capacité des jeunes à identifier leurs émotions et leur enseigner des compétences sociales (empathie, communication, pensée critique, etc.) pour construire et promouvoir des relations saines
- motivent à effectuer des changements par le biais de l'art collaboratif et de la création sur médias numériques

Atelier 1 - Relations saines

Cet atelier vise à fournir une base commune de connaissances pour les concepts clés qui sont essentiels à la compréhension de la violence relationnelle chez les jeunes, comme la sexualité et les relations saines/malsaines/abusives. En plus de participer à un *brainstorming* collaboratif, les jeunes participeront à des activités sur l'application mobile telles que des jeux-questionnaires et une liste d'incontournables pour une relation saine.

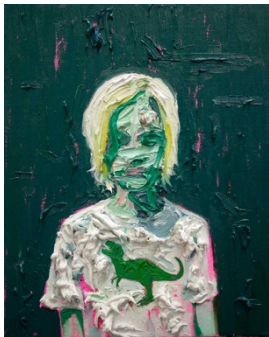


Image 1. *Him*, Kim Dorland, 2013, Huile, acrylique, peinture en aérosol sur jute et panneau de bois

- Pour comprendre les principes d'un espace plus sûr
- Pour une meilleure compréhension de ce qu'est la sexualité
- Pour reconnaître les caractéristiques des relations saines/malsaines/abusives
- Pour se familiariser avec l'application mobile **portraitY**

Atelier 2 - Stéréotypes de genre

Le deuxième atelier de la série invite les jeunes à approfondir leur compréhension des rôles et des stéréotypes liés au genre - à réfléchir à leurs implications sur soi, sur les autres et sur les relations. Des œuvres d'art canadiennes et une vidéo d'art sont utilisées comme outils de questionnement et pour promouvoir l'engagement émotionnel par le biais de l'application mobile. Les jeunes apprendront des stratégies pour déconstruire et critiquer l'art; celles-ci serviront de base à une réflexion critique plus approfondie avec d'autres formes de contenus visuels et médiatiques dans l'Atelier 3. Les jeunes seront encouragés à réfléchir à leurs réactions émotionnelles et à celles des autres face à l'art et aux implications de ces émotions afin de comprendre l'impact et le pouvoir plus importants de l'art en tant qu'outil d'influence.



Image 2. *Girl with Blue Bow*, Janet Werner, 2019, Huile sur toile

- Comprendre les rôles et les stéréotypes liés au genre
- Identifier comment l'art peut être utilisé comme outil pour reproduire ou remettre en question les stéréotypes de genre
- Acquérir des outils critiques d'éducation aux médias/à l'art pour déconstruire les stéréotypes de genre dans l'art
- Reconnaître les impacts potentiels des représentations de genre sur les autres et sur soi-même

Atelier 3 - Mêmes et médias numériques

Les jeunes revisiteront les stratégies d'analyse et de critique des médias, dans un contexte numérique et avec différentes formes de médias visuels, dont les mèmes. En déconstruisant les mèmes, les participants étudieront comment les médias sociaux contribuent à la façon dont nous pensons au genre, aux rôles liés au genre et les relations. Par le biais de discussions et de la création de mèmes, ils s'intéresseront également aux notions de citoyenneté numérique et d'empathie en s'interrogeant sur leurs pensées et leurs comportements liés à la publication et au partage de contenu dans les médias sociaux.



Image 3. *Crystal System*, David Altmejd, 2019, Sculpture

- Identifier comment les médias sociaux perpétuent les rôles et les stéréotypes liés au genre
- Acquérir des compétences en matière de pensée critique par l'exploration des médias numériques
- Développer des compétences en matière de culture numérique
- Identifier des stratégies pour répondre aux problèmes des médias numériques

Atelier 4 - Scénarios de rencontres

Cet atelier s'appuie sur les connaissances des stéréotypes liés au genre, afin d'étudier plus en détail comment ceux-ci influencent les scénarios de fréquentation. Les jeunes s'efforceront d'identifier et de déconstruire les scénarios nuisibles et leur impact dans une variété de scénarios; par le biais de discussions en groupes, de questions au sein de l'application et de la réalisation de portraits qui encouragent la prise de conscience. Ils apprendront également différentes stratégies d'écoute active et d'intervention auprès des spectateurs.



Image 4. *Night Bloomer*, Kris Knight, 2014, Huile sur toile

- Comprendre les éléments clés d'une relation saine, notamment la communication, le respect et les limites
- Identifier des stratégies pour faire face aux relations malsaines et accéder aux ressources de soutien en cas de besoin
- Développer leurs compétences socio-émotionnelles en matière de rencontres et de relations par le biais de la réalisation de portraits

Atelier 5 - Consentement

Cet atelier implique une exploration approfondie du consentement et l'envoi de sextos. Les jeunes découvrent les multiples facettes du consentement (indicateurs physiques et verbaux du consentement, le consentement et la loi, le non-consentement et la violence) et les ramifications juridiques et émotionnelles du partage de sextos. L'atelier se termine par la réalisation et le partage de portraits, un exercice qui développera la notion d'empathie et de consentement chez les jeunes lorsqu'ils partagent des images personnelles d'eux-mêmes et d'autrui.



Image 5. *Untitled*, Rojin Shafiei, 2015, Photographie

- Comprendre le consentement, son rôle dans les relations (en ligne, en personne) et les différentes manières de le communiquer
- Développer les compétences de communication liées au consentement et à son identification
- Comprendre les lois relatives au consentement et au partage de contenus médiatiques intimes
- Identifier les différentes raisons pour lesquelles une personne pourrait vouloir/ou non partager un contenu médiatique intime
- Se familiariser avec les ressources/stratégies qui traitent de la distribution non consensuelle des images

Atelier 6 - Soyez le changement

Cet atelier encourage les jeunes à utiliser l'art et les médias pour prendre position contre la violence basée sur le genre et la violence relationnelle chez les jeunes. Pour terminer la série d'ateliers sur une note positive et collaborative, les jeunes créeront et téléchargeront leur propre média personnalisé dans l'application pour créer un collage de groupe qui célèbre l'impact collaboratif de leur travail.



Image 6. *Ornament and Correction*, Winnie Truong, 2009, Pastel et crayons de couleur sur papier

- Fournir aux jeunes les outils et les informations nécessaires pour acquérir des compétences sociales positives lorsqu'ils s'expriment en ligne
- Encourager l'expression personnelle à propos du changement social par la création de médias numériques
- Explorer un modèle écologique pour le changement social
- Démontrer la puissance de l'impact social collectif

Nos partenaires :