Avenir - Ados

- Durée : 1 heure
- Lieu : Un lieu pour se poser (idéalement avec tables et chaises) avec assez d’espace pour pouvoir s’isoler du groupe au besoin
- Type d'activité : Atelier
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)

Description

Déroulement :

Mise en place

Si c’est possible, l’animateur de l’activité diffuse une vidéo en exemple, soit une qu’il aurait réalisée au préalable, soit une venant des nombreuses disponibles sur YouTube en tapant les mots clés “Draw my life” (pour exemple, celle réalisée par Norman)

Si les conditions ne le permettent pas, l’animateur de l’activité l’explique en détails, tout simplement.

Lister des moments

L’animateur de l’activité demande aux participants de réfléchir aux grandes étapes qui ont ponctué leur vie depuis leur naissance : des expériences, des rencontres importantes, des choix qu’ils ont dû faire, etc. Il peut aussi s’agir de petites anecdotes ayant eu peu d’impact en elles-mêmes mais qui mettent en avant un trait de personnalité, une valeur chère à la personne. Chacun doit relever entre 6 et 10 étapes.

Se projeter dans l’avenir

Ensuite les participants complètent leur liste avec des idées d’où ils en seront dans 1 an, 5 ans, 10 ans.

Pour les aider à trouver des idées, cette étape peut se vivre avec un binôme pour s’échanger des questions et des histoires. Appeler un ami ou quelqu’un de la famille peut également donner des pistes.

Une fois que les participants ont trouvé au minimum 6 éléments à raconter ainsi que les 3 perspectives d’avenir, place à la créativité. L’objectif pour tous est de raconter ces moments de manière ludique avec des illustrations, mais aussi de représenter ce qu’ils imaginent pour la suite de leur vie (pour arriver à une dizaine d’évènements au total). Pour l’avenir, ils peuvent explorer la sphère familiale, professionnelle, les loisirs…

Plusieurs formats sont possibles.

- Pour une vidéo « classique », le plus simple est de commencer par enregistrer sa voix qui raconte l'histoire. On filme ensuite sa main qui dessine les scènes (ou une partie des scènes) racontées. À l'aide d'un logiciel de montage vidéo simple, on superpose la voix enregistrée à la vidéo du dessin, en accélérant probablement certains passages de la vidéo pour que les dessins soient synchronisés avec l'histoire.
- Pour ceux qui sont moins à l'aise avec la technologie, il est possible de réaliser une affiche, ou une fresque, avec les illustrations des différentes scènes qui se suivent.
- Ceux qui n'aiment pas dessiner peuvent utiliser des illustrations existantes, prendre des photos, préparer un collage à partir de magazines… : la seule limite est l'imagination.

Débriefing

L'animateur de l'activité met une série de citations à la disposition des participants. Chacun choisit une citation qui lui parle particulièrement et la commente au reste du groupe.

Infos pour l'animateur de l'activité

Se questionner sur son avenir, c'est légitime

L'adolescent construit sa personnalité jusqu'à l'âge adulte. Riche de ses expériences passées, il se cherche, il détermine ce qu'il ne veut pas être avant de trouver ce qu'il veut être. Il tâtonne : avec le temps et par une suite d'essais et d'erreurs, il découvre ses véritables aspirations et il se stabilise.

Contrairement à l'enfant, qui vit essentiellement dans le présent, le (grand) ado est outillé sur le plan de l'intelligence pour concevoir un projet à moyen ou long terme, prévoir les conséquences de ses décisions et planifier ses actes dans le but d'atteindre ses objectifs. Il devient de plus en plus capable de se projeter dans le futur. Et cela entraine de nombreux questionnements à accueillir avec bienveillance.

En quoi cette activité aide-t-elle à renforcer la résilience ?

Les ados sont à la fois en pleine projection de leur avenir et en construction de leur identité. Ils sont à une étape de leur vie où ils sont confrontés à des choix importants comme pour leur orientation scolaire ou professionnelle, ou le choix de s'engager dans une relation, par exemple. En retraçant leur parcours de vie de manière créative, il leur devient possible de prendre du recul sur la situation présente. La créativité est par ailleurs une compétence intéressante à développer pour pouvoir réagir face aux obstacles.

Pour aller plus loin…

Exposition, séance « ciné »

- Les participants qui le souhaitent partagent leur création au groupe.
- Pour clôturer la séance, il est possible de projeter la vidéo du discours de clôture de l'évènement Galiléo.

Ressources

- Cahier Éclair'âge
- Cahier La πculture
- Page du site sur les Objectifs de Développement Durable (ODD)

Matériel :

Du matériel d'écriture et de dessin :

- rouleaux de tapisserie
- nappe
- flipchart ou grands papiers

Magazines, colle et ciseaux

Feutres et crayons de couleur

Tableau blanc et feutres pour tableau…

Du matériel d'enregistrement et de diffusion audio/vidéo (facultatif)

Une connexion internet (facultatif)

Créée le : 15/06/2021
Mise à jour le : 28/02/2024
Auteur : Les Scouts