



# RETOUR SUR LA SEMAINE 2 DE LA RECHERCHE-ACTION PJJ GUADELOUPE

Recherche action participative à destination des personnels de Guadeloupe, intervenant auprès des mineurs confiés par décision de justice tant au niveau du secteur public que du secteur associatif et concernés par la prise en charge des mineurs violents

Strategic Design Scenarios

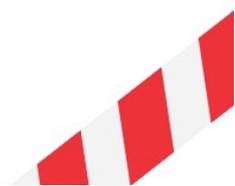
MARS 2016



Photo couverture : *Atelier de co-construction qui a eu lieu en Semaine 2*

Crédits photos : Strategic Design Scenarios





# SOMMAIRE

## La démarche de recherche-action et préparation des expérimentations

Phase Préparatoire

Démarche de Recherche-action

Retour sur la semaine 1 et la préparation de la semaine 2

## Expérimentations et enseignements de la semaine 2

*Créer des environnements favorables à la prise en charge éducative*  
Espaces collectifs co-construits

*Favoriser la participation et donner de la place à la parole des jeunes*  
Raconter mon parcours  
récit de vécu du jeune par lui-même

*Favoriser l'inscription de la dimension éducative dans les outils et les infrastructures*  
Support d'accueil du mineur en détention

*Assurer la continuité des parcours et la qualité de la prise en charge*  
Dossiers et suivi(s) du jeune

*Multiplier les supports d'interaction éducative*  
Média-jeu

*Développer la transversalité interinstitutionnelle*  
Cartographie de l'écosystème d'acteurs

*Intensifier le transfert d'expertises*  
Échanges entre professionnels

*Tirer profit et valoriser les expériences professionnelles*  
La collecte d'histoires inspirantes de prise en charge

*Favoriser les échanges informels et la collaboration entre les acteurs*  
Faire savoir

## Axes de développement des expérimentations de la Recherche-action



# La démarche de recherche-action et préparation des expérimentations

La Guadeloupe est un territoire divers, complexe et dans une situation socio-économique difficile. Les inégalités sociales sont nombreuses. Le chômage élevé réduit considérablement, pour les jeunes notamment, les perspectives d'avenir. Les spécificités de la culture antillaise (matrifocalité, société normative, etc.), les mutations de la structure de la famille (émergence de la monoparentalité), l'évolution des modes d'éducation (éducation traditionnelle dite « dure »), etc. sont à prendre en compte pour pouvoir appréhender d'une manière plus holistique la vie des mineurs en Guadeloupe, et en particulier les jeunes en situation de délinquance violente.

Face à cette délinquance, de plus en plus multiple, de plus en plus violente, les professionnels de l'action éducative et de la prise en charge des mineurs semblent atteindre un certain nombre de limites. Celles-ci se traduisent par la sidération des professionnels face à des comportements violents impulsifs, dans la difficulté à se confronter à cette violence, la comprendre et proposer des solutions, la résistance aux changements dans les pratiques professionnelles et les évolutions dans les conceptions de l'action éducative, le manque de synergies et de mise en articulation et cohérence des professionnels entre eux, etc. Pour autant, la Guadeloupe possède un système d'acteurs riche et varié, très impliqués et désireux d'améliorer l'action éducative et la prise en charge des mineurs, ce qui constitue un terreau idéal pour cette recherche-action.

La recherche-action est conçue de manière participative, montante, pluridisciplinaire et innovante. Participative car le processus même de la recherche-action se veut éminemment collaboratif afin de s'assurer que les solutions qui émergent soient le fruit d'un large travail collectif entre les parties prenantes du territoire et les intervenants extérieurs.

- Montante, car il s'agit de s'inspirer des pratiques innovantes, des astuces, et des bonnes idées, déjà mises en place, souvent de manière informelle par les acteurs de terrain, de les identifier, de les faire remonter, de les valoriser et de les instancier comme de possibles solutions à développer, à consolider.



- Pluridisciplinaire, car il s'agit de faire se croiser des compétences et des expertises diverses, des approches, et des manières de faire, à la fois dans les intervenants proposés par Strategic Design Scenarios (design, sociologie, etc.), que dans la pluralité des acteurs présents sur le territoire (Direction Territoriale, éducateurs, Conseil Départemental, Juge des Enfants, familles d'accueils, mineurs, police, Education Nationale, etc.).
- Innovante, enfin, car à partir des outils et méthodes créatives du design, il s'agira d'imaginer des scénarios, de co-construire des solutions, de les prototyper, de les « crash-tester », de les ajuster, les modifier, les confronter aux usages, au terrain, avec des utilisateurs, des professionnels.

L'idée est à la fois, de faire travailler et collaborer des acteurs, qui n'ont pas nécessairement l'habitude de collaborer dans des dispositifs outillés créatifs permettant de les faire interagir différemment. Former les professionnels à la pratique de nouveaux outils, de nouvelles méthodes pour construire des solutions afin de transformer, de manière plus pérenne, les pratiques et à terme, améliorer l'action éducative et la fluidité et cohérence de la prise en charge des mineurs.

L'ensemble de cette démarche est ponctué d'aller-retour national-local, avec le comité de pilotage (national) d'une part, et le comité local in-situ (en Guadeloupe) d'autre part. Cette gouvernance à plusieurs niveaux permet d'assurer la bonne conduite du projet tout au long de la recherche-action et facilite les ajustements, les révisions du programme, et les décisions stratégiques à prendre, le cas échéant.

Cette recherche-action fait l'objet d'un travail constant d'analyse et de documentation (livrets-rapport N°1 et N°2 phase préparatoire, livrets-rapport N°1 phase de recherche-action, N°2 en cours diffusés en ligne<sup>1</sup> sur le territoire en version papier pour faciliter leur appropriation par tous les acteurs<sup>2</sup>) afin d'observer les transformations qu'elle peut apporter et les leçons que l'on peut en tirer. Celle-ci devra également, au-delà de l'intervention en

---

1 [www.sustainable-everyday-project.net/rechercheaction-pjj-guadeloupe](http://www.sustainable-everyday-project.net/rechercheaction-pjj-guadeloupe)  
mot de passe: pjjguadeloupe

2 3 livrets-rapport publiés à ce jour:

1e Phase de la mission d'immersion en Guadeloupe septembre 2014

2e Phase de la mission d'immersion en Guadeloupe décembre 2014

Récit de la Semaine 1 de la recherche-action PJJ Guadeloupe



Guadeloupe, être un sujet de réflexion pour imaginer de nouveaux modes de faire pour la PJJ elle-même, notamment dans l'interaction (animation, gestion) qu'elle peut avoir avec ses services déconcentrés, et dans son rôle à jouer en tant que « fonction innovation » pour la justice des mineurs.

## **Phase Préparatoire**

Le terrain de la recherche-action a été préparée, en amont, par 2 sessions sur place: une semaine en septembre 2014 (du 23 au 30 sept.) et une semaine en décembre 2014 menées conjointement par Luc-Henry Choquet, PJJ et Christophe Gouache, designer spécialisé dans l'innovation publique.

### **Session préparatoire 1**

La première semaine, en septembre, suivait une approche « immersive »: rencontre des acteurs, visite du terrain, interrogation des pratiques et des modes de faire et identification de pistes de travail.

Cette première session a permis :

- de dresser un état des lieux de la situation du territoire d'expérimentation (identifier les personnes ressources clé dites « complices »)
- d'appréhender les enjeux et les difficultés auxquelles les acteurs font face
- d'identifier 11 premières pistes de travail ou points d'entrée possibles pour appréhender le sujet (interrogations des parties prenantes sur l'appréhension de leur travail; réponses et solutions mises en œuvre, axes de changement possible; etc.)
- un workshop conclusif s'est organisé à l'occasion d'une réunion institutionnelle (Assemblée Générale du 30 septembre 2014) au sein de la DTPJJ afin de présenter la démarche à l'ensemble des agents de la PJJ.





## Session préparatoire 2

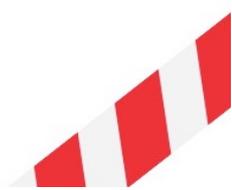
La seconde semaine, en décembre 2014, a permis d'approfondir les pistes suivantes :

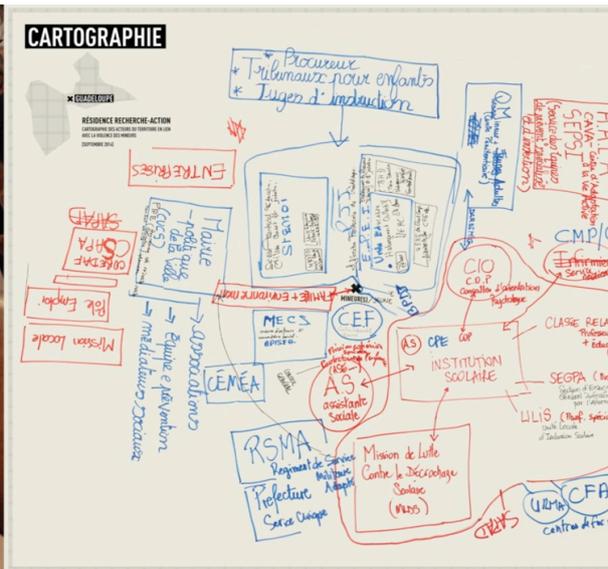
- La coopération entre les professionnels de la PJJ et ceux de l'éducation nationale
- La coopération entre la PJJ et la juridiction des mineurs
- La cartographie des parties prenantes du territoire qui gravitent autour des mineurs délinquants en vue d'une plus grande coordination/coopération partenariale

A la suite de la phase préparatoire 2 conférences ont permis de conserver l'activité avec les acteurs du territoire avant le démarrage de la recherche-action proprement dite:

- Le 20 novembre 2014 / Conférence sur Les aspects cliniques des troubles de l'attachement, du développement et leurs rebonds au cours de l'adolescence et leur impact sur les relations tissées par les mineurs (L. JEHEL, chef du service Psychiatrie et addictologie du CHU de la Martinique, Pr. de l'université des Antilles – Pédopsychiatre).
- 22 mai 2015 / La question du magico religieux et de sa place dans l'imaginaire (représentations et compréhension) sous la problématique du dysfonctionnement de la relation parents/enfants (la communication, les systèmes générateurs de violence, la notion de LOI).

Tous ces temps de travail ont permis de préparer le terrain pour la recherche-action.





## Demarche de Recherche-action

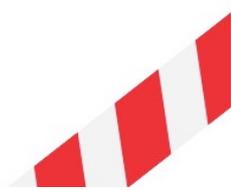
La démarche de recherche-action a été attribuée à la société Strategic Design Scenarios et a bénéficié lors de la seconde session de la participation de Luc-Henry Choquet, PJJ.

### Recherche-action session 1

La première session d'une semaine correspond à la consolidation/ confirmation des pistes d'amélioration et la construction de scénarios en immersion (du 9 au 13 novembre 2015). Cette session était clé pour s'inscrire dans la continuité, la poursuite du travail déjà engagé avec les acteurs locaux en 2014 et assurer la cohérence, pertinence et fluidité de la recherche-action avec les travaux précédents.

Cette première session a permis :

- d'organiser une série d'ateliers partant de la liste de pistes de travail identifié dans la phase préparatoire pour co-construire avec les parties prenantes une série de 16 propositions d'expérimentations organisées autour de 4 pôles principaux: jeunes, éducateurs, administration, société (Fig 1). En particulier, on trouve des propositions visant à inscrire les pratiques réflexives, d'échanges et de prise de distance dans le quotidien des éducateurs; des actions favorisant la participation et la co-production avec les jeunes ainsi que les familles; enfin des propositions de changements vers une administration plus fluide et en posture de médiation.



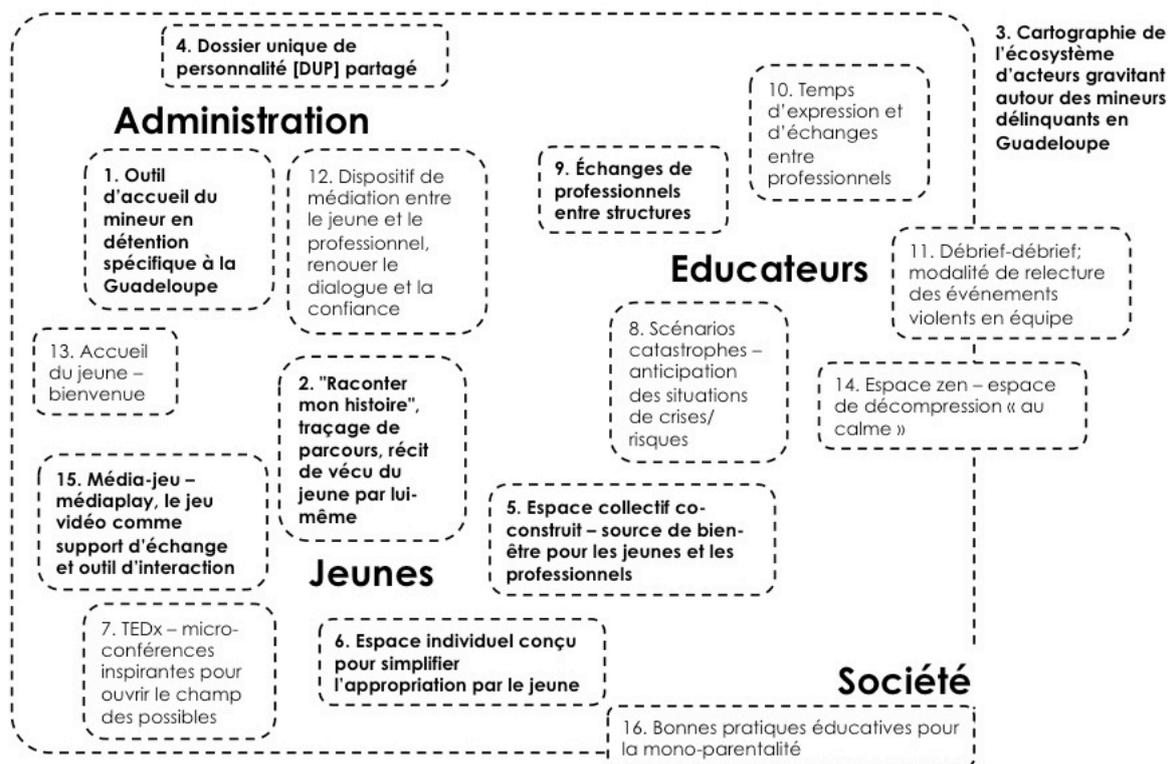


Fig. 1 : Le schéma ci-dessus présente les 16 propositions d'expérimentations issues de la première session de la recherche-action en les organisant autour de 4 pôles principaux: jeunes, éducateurs, administration, société. Les propositions en gras ont été sélectionnées par les parties prenantes sur le territoire pour être expérimentées lors de la seconde session de la recherche-action.

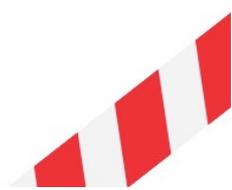
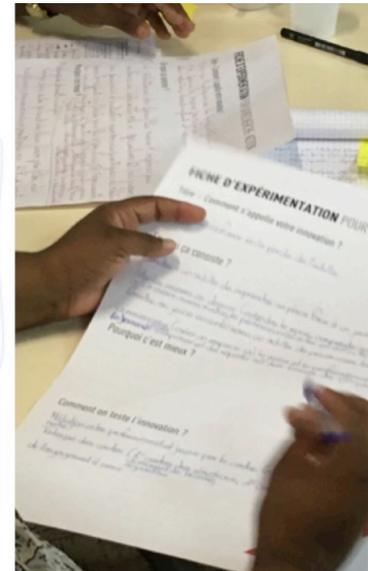
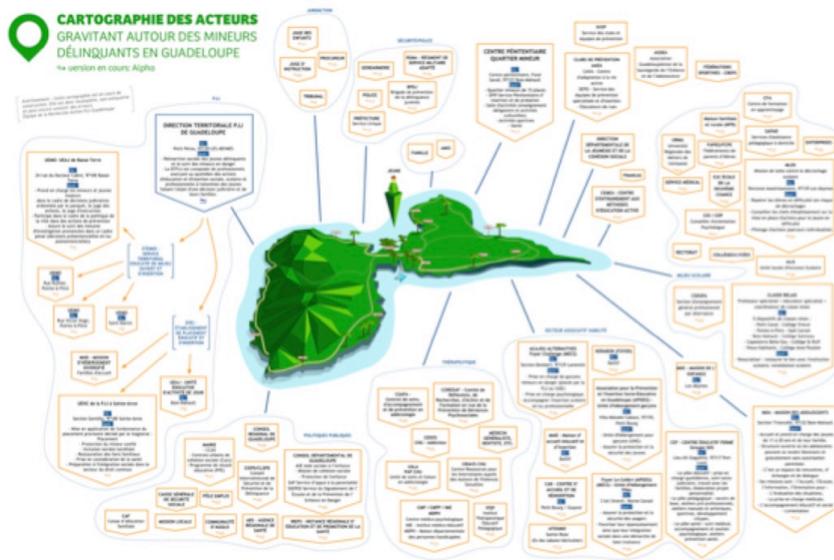
- de reprendre contact avec les différents acteurs du territoire sollicités lors de la phase préparatoire et de rencontrer les nouveaux acteurs en place et notamment Mr Bonhomme, Procureur de Pointe-à-Pitre; Mr Finielz, Procureur de Basse-terre, Mr Dupire Directeur Adjoint du Centre pénitentiaire de Baie Mahault; Dr Khalil, responsable du pôle de pédopsychiatrie de l'hôpital de Pointe-à-Pitre.

- de mettre à profit les rencontres avec les parties-prenantes tout au long de la semaine pour compléter la cartographie des acteurs gravitant autour des mineurs en Guadeloupe.

- de coordonner la démarche de recherche-action avec la diffusion du programme PJJ Promotrice de Santé sur le territoire de la Guadeloupe au travers notamment d'une série d'ateliers conjoints (Risques psychosociaux;



Violence des mineurs) et d'une collaboration rapprochée avec le Dr Aurélien Varnoux en mission alors sur le territoire.



## Retour sur la semaine 1 et la préparation de la semaine 2

La première semaine de la recherche-action s'est déroulée en même temps que la diffusion du programme PJJ Promotrice de Santé sur le territoire de la Gouadeloupe. Ce nouveau cadre national qui place la promotion de la santé comme fer de lance de l'action éducative de la PJJ est primordial et en parfaite synergie avec la démarche exploratoire d'innovation conduite par la Recherche-Action qui vise entre autre à mettre en synergie l'ensemble des acteurs du territoire partie prenantes dans la prise en charge du mineur délinquant.

Le revers de cette complémentarité a été la sur-sollicitation des acteurs sur une même semaine induisant aussi une certaine confusion entre les deux démarches, l'une plus descendante émanant de l'administration centrale et l'autre plus montante visant à l'inverse à partir d'une démarche d'innovation collaborative locale à remonter vers l'administration centrale.

La période de congés de fin d'année 2015 a généré une pause dans le déroulement de la démarche de Recherche-Action nuisant à la mobilisation des acteurs déjà rendue difficile par les conditions de travail auprès de mineurs extrêmement violents qui ont convoqué la Recherche-Action. Début janvier 2016, la diffusion des 16 fiches-action a été quelque peu perçue par les acteurs de terrains comme une injonction de la Direction Territoriale alors que ce sont ces mêmes acteurs qui avaient imaginé et conçu ces expérimentations lors des ateliers de la première semaine de la Recherche-Action.

Forte de ces constatations, la Direction Territoriale a réengagé avec les Directeurs d'établissement et les Responsables d'Unités un travail collectif de sélection et priorisation des expérimentations proposées afin d'assurer une meilleure distribution de celles-ci entre les différents établissements et un engagement des éducateurs à prendre part à leur mise en œuvre lors de la seconde semaine.

En conséquence et afin de laisser le temps à ce processus de réappropriation, la date de la seconde semaine a été déplacée de fin janvier à début mars 2016



# Expérimentations et enseignements de la semaine 2

Plus qu'une narration de la seconde semaine au fil de l'eau, ce livret est structuré en fonction des expérimentations qui ont été conduites. Chacune y est présentée selon la même structure qui vise à en faire un outil autonome et réutilisable:

## **Pourquoi?**

Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

## **Quoi?**

Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?

## **Quels enseignements?**

Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?

## **Comment?**

Comment cette expérimentation sédimente en une forme d'outil réutilisable ou de projet reproductible?

Chaque expérimentation menée vise à transformer les manières de faire, innover en terme de méthodes et d'outils à mettre en œuvre. La structure de présentation ci-dessous permettra au terme de la Recherche-Action à la Direction de la Recherche de la PJJ de capitaliser les enseignements et les pratiques du terrain et d'assurer leur dissémination vers d'autres territoires.

Aujourd'hui, au terme de la semaine 2, les différentes expérimentations ne sont pas toutes au même stade: certaines sont mures, les outils ont été pilotés et ont donné satisfaction. D'autres sont en cours ou demandent à être réorientées. Enfin d'autres encore sont nouvelles et devront être mises en œuvre au cours de la semaine 3. En conséquence, les différents points de la structure proposée sont progressivement consolidés et seront finalisés au terme de la Recherche-Action.



# Créer des environnements favorables à la prise en charge éducative

## Espaces collectifs co-construits

### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les phases de préparation de la Recherche-Action ont montré des lieux d'accueil des mineurs comme des espaces difficiles pour de multiples raisons: les aménagements souffrent des dégradations fréquentes; les équipes s'essouffent à leur entretien et s'accommodent de lieux réduits au strict fonctionnel; la prévention et la sécurité prend le pas sur l'accueil et le bien-être; les jeunes se succèdent, passent, parfois sabotent; malgré les efforts le foyer prend la nudité d'un lieu de détention...



L'UEHC de St Anne semble emblématique de cette situation lors de la seconde semaine de la Recherche-Action: grande salle vide au rez-de-chaussé; portes condamnées plongeant l'espace dans l'ombre; salle de télévision aveugle avec deux chaises en plastique devant un écran; coin lecture et bibliothèque en devenir...

*« Comme un repas, un lieu d'accueil est un consommable... »*

Ce constat n'est pas un événement, c'est une donnée. On pourrait dire que c'est le lot d'un foyer d'accueil pour jeunes délinquants et seul les efforts constants et répétés des équipes peuvent lutter contre cet état de fait en



travaillant avec les jeunes, en les engageant dans des activités d'aménagement de la structure qu'ils habitent temporairement, en reconstruisant sans cesse ensemble, en réinvestissant le lieu... En somme l'aménagement d'un lieu d'accueil de mineurs délinquants ne doit pas être perçu comme pérenne. Il se rapprocherait plutôt d'un repas: tous les jours Micheline Cheleux et Clémence Georges les deux cuisinières du foyer de St Anne font la cuisine pour les jeunes et les éducateurs. Tous les jours elles font des plats qui seront mangés, nourriront et donneront satisfaction. Et le lendemain il faudra recommencer avec professionnalisme pour refaire tous les jours petit déjeuner, déjeuner, goûter, soupé; avec inventivité pour tirer au mieux partie du budget alloué; avec enthousiasme pour chaque jour susciter du plaisir et du réconfort au sein de tous les habitants du lieu.

Comme un repas un lieu d'accueil est un consommable qui doit être régulièrement recommencé, repensé, reconstruit, réinvesti...

### **Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?**

L'expérimentation initialement prévue au foyer de St Anne à l'issue de la première semaine de Recherche-Action s'intitulait: *Espace Collectif Co-Construit, source de bien-être pour les jeunes et les professionnels*. La discussion s'engage autour d'une visite du lieu et de l'équipe de UEHC au quasi-complet qui raconte le quotidien du foyer. Un épisode en particulier semble emblématique. Progressivement détériorée par les jeunes la salle télé de St Anne ressemble plus à une salle avec télé: un écran sur une table, deux chaises plastique, un ventilateur cassé. "...Un des jeunes un jour a pris l'écran pour le mettre dans sa chambre. Les autres y ont trainés des matelas supplémentaires pour ajouter des dossiers aux lits. Ils se sont installés tous là sur ces banquettes improvisé pour regarder la télévision..." Deux lectures opposées de l'incident s'affrontent: une analyse négative comme appropriation illégale d'un bien commun et une analyse positive comme design spontané d'un salon TV de fortune. Au-delà des deux postures toutes deux justes, la véritable question est comment, en tant qu'équipe éducative, on rebondit sur un tel incident pour en tirer partie en terme éducatif?

« C'est pas une salle télé, c'est une salle avec télé... »



Après une première demi-journée de discussion et un travail de réappropriation avec l'équipe deux points saillants semblent émerger:

- la qualité du lieu commun gage de mieux-être
- l'engagement dans son autoproduction par ses habitants

Le premier point propose une posture différente du schéma judiciaire et éducatif habituel: au-delà de la dualité hébergement de mineurs délinquants / intervenants professionnels vecteurs d'éducation, on considère jeunes et éducateurs comme des co-habitants qui bon an mal an vont partager le même toit pendant des journées et des nuits et doivent autant que faire se peut s'y sentir le mieux possible ensemble. L'aménagement du lieu comme une maison partagée doit améliorer la qualité de cette cohabitation.

Le second point prolonge le premier en considérant le lieu d'accueil non pas comme une simple infrastructure mais comme un vecteur d'éducation et ce à double titre: à la fois parce que son autoproduction par les jeunes et les éducateurs ensemble est une activité éducative, structurante, porteuse de sens et génératrice d'engagement mutuel mais aussi parce que le résultat produit génère un mieux-vivre ensemble, l'investissement du lieu, une forme d'attachement à ce lieu parce qu'il a été autoproduit. En d'autres termes, les jeunes sont mis en posture de parties prenantes plutôt que d'utilisateurs passifs du lieu.



Pour passer à l'action, toute l'équipe affiche au mur des images présentant des exemples de mobiliers et d'aménagements possibles pour le foyer: canapés en palettes de livraison; sièges faits à partir de vieux pneus; fauteuils réalisés avec des vieux sacs en toile de jute; hamacs improvisés; tapis en chiffons noués; etc. Les images ont été choisies sur Internet à la fois pour



donner des exemples de valorisation de matériaux de récupération et pour démontrer l'autoproduction d'aménagements avec les jeunes.

L'équipe est convaincue. Les uns s'enthousiasment pour tel modèle, les autres cherchent où aller chercher des vieilles palettes. Et comme il n'y a temporairement cette semaine là pas de jeunes au foyer St Anne, l'équipe profite de ce temps libre pour s'essayer à ces pratiques dites d'up-cycling ou conception à partir de matières secondaires, réaliser quelques prototypes, évaluer le potentiel pédagogique. L'idée est tant de se mettre en mouvement au sein de l'équipe d'éducation que d'affiner le type de résultat visé, les techniques de mise en œuvre, les modèles produits...

Les jours suivants on cherche de nouveaux modèles sur Internet; on tri les images inspirantes en fonction des différents lieux; on affiche dans chaque pièce à quoi elle pourrait ressembler une fois aménagée. Et on va faire les courses: palettes, pneus, mousses, tissus, peinture et quelques outils. Enfin on essaye d'empiler des palettes pour faire des gradins-canapés dans la salle télé; on coud des poufs pour le salon de lecture; on construit deux fauteuils clubs en palette; on évite les recoins qui pourraient servir de caches potentielles; on peint un mur en tableau noir; on essaie le nouveau siège rouge pour voir ce qu'il donne dans différentes pièces; on se prend en photo en situation; on évalue si les objets produits peuvent être dangereux avec des jeunes violents; on planifie comment on continue la semaine suivante; etc. tout en respectant 2 points critiques:

- On ne fait pas "pour les jeunes" ou "à leur place" mais on expérimente des pratiques à reproduire avec les nouveaux arrivants;
- On commence mais on ne termine pas: on produit des démonstrateurs ouverts qui montrent le potentiel d'aménagement et doivent être continués, terminés, complétés ou réinventés.

### **Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?**

L'équipe pédagogique de St Anne accueille la deuxième semaine de Recherche-Action avec scepticisme: il y a un décalage entre les attentes de réponses opérationnelles aux problèmes quotidiens de violence et les propositions de remobilisation susceptibles de porter leurs fruits à moyen terme de la Recherche-Action.



## « Il faut aller les chercher par l'extérieur ... »

Luc-Henry Choquet qui accompagne la deuxième semaine cherche à expliciter la relation essentielle qu'il a entre les deux et de décoder certains mécanismes comportementaux avec l'équipe d'éducateurs. Les jeunes mineurs auxquels on a ici à faire sont des cas très particuliers. Statistiquement ils représentent moins de 7/100 000 d'une classe d'âge. Ils souffrent de profonds troubles de l'altérité: ce sont des jeunes pour qui le monde extérieur n'est pas une ressource. Comme le dit très bien le pédopsychiatre Philippe Jammet: *“ce dont ces adolescents ont le plus besoin est ce qui les menace le plus justement parce qu'ils en ont besoin”* Il faut donc "aller les chercher par l'extérieur", utiliser des stratégies de contournement. Les faire coproduire une partie de l'aménagement de leurs lieux de vie fait partie de ces stratégies de contournement que l'on se propose d'essayer ici à la fois comme moyen (éducatif) et comme fin (amélioration de leur environnement direct).



Au-delà de la dimension éducative stricto-sensu ces expérimentations avec l'équipe d'éducateurs a permis de tirer des enseignements aussi en terme de design des aménagements adaptés à un environnement accueillant des jeunes mineurs violents. La discussion du pour et du contre des différents modèles de mobilier affichés dans le foyer de St Anne a permis de définir des critères de ce qu'on pourrait appeler un "design approprié":

- qui **résiste** soit comme le chêne parce qu'il est robuste soit comme le roseau parce qu'il plie sous la colère des jeunes (autrement dit les aménagements sont soit lourds ou fixes pour ne pas pouvoir être déplacés. Ils peuvent à l'inverse et peut-être plus avantageusement



aussi être légers, souples, flexibles comme des poufs, des fauteuils-sac, des hamacs);

- qui soit **sans soucis**, le moins susceptible de poser problème (non potentiellement dangereux pour le jeune comme pour l'éducateur donc pas d'objets lourds, contondants ou d'éléments en creux susceptible de cacher des objets ou substances illicites);
- qui soit **résilient** (qui ne porte pas les marques des mauvais traitements qu'il subira donc évitant les surfaces uniformes, les teintes unies, les formes lisses et privilégiant les matériaux brutes, qui se patinent. Mieux, il faut prévoir une fonction de défouloir des débordements de colère ou des trop-pleins d'énergie avec des "meubles-agrès", des "barres d'exercice", l'aménagement de "défouloirs"...);
- qui soit **réparable** (de préférence par les jeunes eux-mêmes, en utilisant les mêmes techniques que celles mises en œuvre pour la fabrication);
- qui soit **non-stigmatisant**, qui ne porte pas les signes de la détention (susceptible de contenir et de résister sans stigmatiser comme une porte pleine plutôt qu'une grille);
- qui soit **déplaçable** (tout bouge dans un foyer: un meuble souple peu "descendre l'escalier" voire "passer par la fenêtre" sans trop de dommages. Le déplacement est bénéfique en soi comme une forme d'investissement dans un réaménagement continu);
- qui reste **normal**, objet d'investissement personnel mais pas trop (il ne pas être déçu si quelque chose est cassé car il le sera probablement. Il faut donc éviter les "petits chefs-d'œuvre" auxquels on ne veut pas qu'on touche et susceptible de générer disputes ou déconvenues. Préférer donc le grossier au bien fini, l'amateur au professionnel...);
- qui adopte une forme d'**éphémère** (il faut voir positivement le renouvellement permanent, concevoir des mobiliers comme des installations temporaires comme par exemple des rangements en carton ou des lampes en papier... Mieux, il faut programmer l'obsolescence et jeter ou remplacer par une autre création avec les jeunes);

*« ...souple, léger, mobile et éphémère... »*

Les premiers prototypes ne correspondent pas toujours aux critères énoncés ci-dessus. Il faudra affiner les modèles pour identifier les meilleurs compromis entre design adapté aux jeunes, exercice prétexte à la co-construction éducative et disponibilités en temps, moyens, outils et matériaux.



## Comment cette expérimentation sédimente en une forme d'outil réutilisable ou de projet reproductible?

Les apports réutilisables ou transférables de cette expérimentation se présentent donc sous la forme de deux séries l'une d'images d'exemples d'aménagements, de mobiliers et l'autre de conseils de design plus adapté. Elles sont à utiliser de la manière suivante:

- L'équipe pédagogique imprime une première série d'images d'exemples d'aménagement et de mobilier. Avec les jeunes ils les affichent au mur comme une expo informelle;
- Cet accrochage est l'occasion de discuter ce qu'on aime/ aime pas? Qu'est ce qui serait bien? Pour quoi faire? A quels endroits? Etc.
- C'est aussi l'occasion d'évoquer des questions pratiques comme comment on pourrait le faire? Qui en est capable? Est-ce que ça va résister dans le temps? Où on trouve les matériaux? Etc.
- Pour cela l'équipe pédagogique peut imprimer et ajouter la série de conseils de design adaptés. Chacun est l'occasion d'explication et de discussions;
- Pour chaque lieu à aménager on sélectionne les modèles qui pourraient bien aller et on les affiche dans le lieu comme un projet d'aménagement à faire tout de suite ou à garder pour plus tard;
- Le processus peut durer sur plusieurs jours et les images exposées doivent rester au mur pour pouvoir y revenir, pour marquer le projet en cours, pour inciter à reprendre les travaux entre les jeunes qui se succèdent;
- L'objectif est de catalyser la mise en mouvement des jeunes pour réaliser quelque chose, aller récupérer des matériaux, construire, essayer, recommencer...
- Photographier enfin les réalisations, capturer les nouvelles expériences pour enrichir les deux séries de modèles et de conseils de design.





Enfin cette expérimentation sur les espaces collectifs co-construits dépasse le foyer de St Anne. En 2017 l'ensemble des établissements de l'EPEI seront regroupés dans un bâtiment flambant neuf en construction au Lamentin. Ce nouveau lieu n'a semble-t'il pas été programmé de manière participative pour bénéficier de l'expérience des équipes d'éducateurs et des de l'apport des jeunes qui en seront les premiers utilisateurs. Il y a donc tout lieu de penser que toute expérience d'aménagement adapté et co-conçu sera un apport utile à l'apprivoisement de la nouvelle implantation au Lamentin.

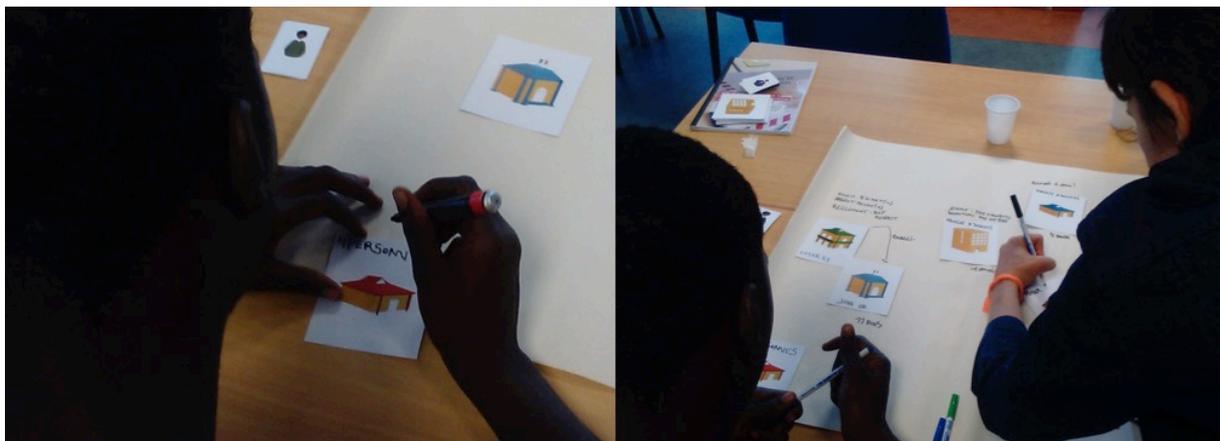


## Favoriser la participation et donner de la place à la parole des jeunes

### Raconter mon parcours récit de vécu du jeune par lui-même

#### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les jeunes PJJ ont souvent des parcours complexes. Il est parfois difficile pour eux de les verbaliser, de les expliquer, d'en parler. L'enjeu éducatif est ici de permettre d'outiller le jeune pour qu'il puisse exprimer et expliquer son évolution, qu'il se mette dans une posture de narration et de relecture de son parcours. A partir de son "point de vue d'expert de son parcours", accompagné par les éducateurs, ce récit de vécu du jeune par lui-même permettrait de mettre celui-ci dans une situation réflexive par rapport à sa vie, ses actes, ses choix, son cheminement et ses évolutions. A terme, ce récit aiderait les éducateurs et l'ensemble des acteurs du monde judiciaire à mieux comprendre le point de vue du jeune, sa perception de sa propre vie. Il permettrait d'adapter en conséquence le dialogue éducatif, la prise en charge, le processus de reconstruction personnel, etc.



#### Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?

L'expérimentation est motivée initialement par le fait d'aider le jeune prendre la parole lors de ses rencontres avec le juge et en particulier l'audience de fin de placement. Le parti-pris lors de l'expérimentation a été de proposer dans

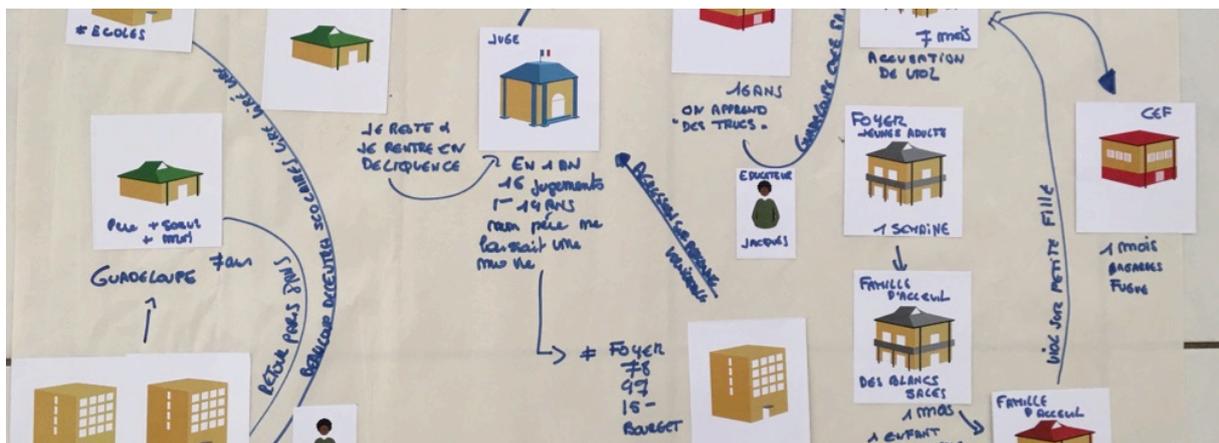


un premier temps au jeune de raconter son parcours depuis son lieu de vie familial jusqu'à l'institution – en l'occurrence ici le C.E.F. de Port-Louis – où s'est déroulé l'expérimentation. Dominique, un des éducateurs du C.E.F. participait à l'exercice à savoir: l'organisation de rencontres avec les jeunes du centres; le suivi des premiers entretiens; la réalisation d'un entretien lui-même pour valider l'usage de l'outil de cartographie proposé et son appropriation par les équipes d'éducateurs.

*"...Nous allons partir du principe que le seul véritable expert de tout ton parcours depuis la maison de tes parents jusqu'au C.E.F. c'est toi..."*

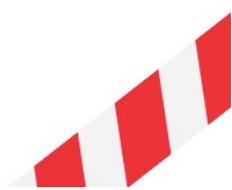
Le matériel utilisé pour la cartographie.

Une grande feuille de papier de type *paperboard* (environ 60 x 80 cm) de manière à pouvoir donner de l'espace au déroulé de l'histoire; des carticônes qui représentent à la fois des personnages: le jeune lui-même, des frères et sœurs, des parents et grands parents, des policiers, un procureur, un juge, des adultes pour la famille d'accueil, etc.; des lieux: différents types de maisons: maisons familiales, maisons d'accueil, gendarmerie, tribunal, C.E.F., centre pénitentiaire, etc. Des feutres de couleurs pour inscrire à la fois le trajet et les différents incidents (le jeune a la possibilité d'attribuer des codes couleurs aux différents évènements de son parcours).



### Le processus de construction

Les entretiens se sont déroulés dans une salle à côté du bureau du Directeur, dans un lieu neutre (peu d'activités s'y déroulent au quotidien). La vaste salle a permis d'installer la grande feuille de papier et les icônes sur une table et de mettre l'éducateur à une place d'accompagnateur sans trop d'intrusion dans l'exercice mit en place. Lors de l'exercice la personne qui anime et



pose les questions se placee à côté du jeune de manière à installer un climat de confiance et s'éloigner d'une situation où il se sentirait jugé sur ses propos et sa logique de narration

Cette proposition très vite adoptée par les 4 jeunes qui ont participé à l'exercice a permis de démarrer la réalisation de la cartographie. Dans le coin gauche en bas de la feuille nous avons ensemble installé la maison de famille et les personnes qui y vivaient pour ensuite sans s'étendre sur la nature de "la bêtise" commencer le parcours. Certains jeunes avaient à cœur de décrire ce qu'ils avaient commis comme acte, d'autres sont restés dans le vague, sans que cela n'altère la qualité de la cartographie. Nous avons demandé aux jeunes avec qui il a eu des contacts (ex. gendarmerie, avocat, procureur, juge, éducateurs, etc.), ce qui lui a été signifié et comment il l'a compris : *"alors que s'est-il passé? Comment la situation t'a-t-elle été expliquée? Qu'est-ce que tu as compris? Et ensuite que s'est-il passé? Où es-tu allé? Quand tu es arrivé, comment cela s'est-il passé? Tu te sentais comment? Etc."* Au fil des questions le jeune décide quelle icône il utilise pour figurer quel lieu, quel personnage de son histoire. De lieu en lieu, le jeune raconte: les structures d'accueil, son vécu, ce qu'il aimait, détestait, souhaitait, ce avec quoi il avait du mal, etc.

*"...je ne suis pas moi quand je suis grosse colère.."*

*"...j'ai besoin que l'on me considère comme un adulte, même si on dit que je suis analphabète..."*

*"...j'ai eu très peur du juge et je veux apprendre au C.E.F. comment ne pas recommencer..."*

*"...j'aime pas les familles d'accueil sauf si on mange bien, mais même comme cela j'aime pas longtemps..."*

### **Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?**

Les exercices de cartographie ont permis un premier retour d'expérience entre les acteurs et ont fait émerger une série de questions.

#### **Différents type de cartographies**

Les 4 jeunes participant ont réalisé les cartes avec beaucoup de plaisir.



Certains parcours sont courts: une série de bêtises, un passage chez le juge, une autre bêtise et arrivée au C.E.F. D'autres parcours sont long: de la métropole dans le "9-4" d'abord où il fréquente différents types d'établissements pour arriver en Guadeloupe où "à cause de la trahison de sa mère" il passe de centre en centre avec comme seul objectif de retourner dans le "9-4". La cartographie constitue un outil de triangulation où le jeune a "déposé" son parcours et sur lequel il est possible de revenir plus tard pour en creuser chaque dimension.

### **Accompagnement du jeune**

L'accompagnement du processus de cartographie par un éducateur permet de guider le jeune par des questions, de relancer la dynamique si nécessaire. L'accompagnateur peut aider le jeune à écrire quand celui-ci a des difficultés. Les notes prises sur la carte doivent être très lisibles et claires pour permettre au jeune de relire sa carte sans aide extérieure.

En outre, si au départ, les jeunes ont exprimé une certaine réticence à "...venir parler avec une dame qui vient de France...". Ce biais lié au protocole d'expérimentation devrait se lisser quand la démarche sera réalisée par un éducateur travaillant avec le jeune.



### **Préservation et complément de la carte**

A la fin de l'exercice tous les jeunes ont émis le souhait de reprendre la cartographie avec eux comme preuve d'un exercice réussi et comme un indicateur de la particularité de leur histoire. Un format alternatif à la grande feuille, "un carnet-accordéon" se dépliant en une longue bande de papier a été discuté. Orienté comme une ligne du temps à compléter au fur et à mesure de l'évolution du parcours du jeune le carnet-accordéon est aussi repliable et permet de conserver et réutiliser plus facilement la cartographie.



Face au choix du format certains ont préféré le poster cartographie et d'autres le livre-accordéon.

### **Diffusion de l'outil**

Le fait pour un éducateur tiers de voir un processus de cartographie dans son entièreté donne assez de clés sur la manière d'appréhender l'outil pour ensuite le reproduire à son tour avec un jeune.

### **Valeur ajoutée**

Le parcours du jeune est déjà contenu dans son dossier. L'expérimentation questionnait donc la valeur ajoutée d'un tel outil au regard des différents professionnels en contact avec le jeune. L'usage de la cartographie semble avoir permis aux jeunes de faire émerger des points cruciaux sur leurs histoires: *"...en fait la vraie histoire elle commence avant la carte quand ma mère elle a dit qu'elle ne m'a jamais désiré..."*

Dominique l'éducateur participant du C.E.F. déclare avoir appris des éléments importants pour le suivi du jeune, ses modalités relationnelles avec les différents acteurs en place, ses attentes pour le futur au-delà de ce qui est présent dans son dossier. A ses yeux, la cartographie constitue un support au travers duquel on peut initier une discussion, un point d'entrée pour aborder une thématique sensible à partir de la logique qui a été celle du jeune à un moment de son cheminement. Il a aussi émit l'idée d'utiliser la cartographie lors des entretiens avec la famille. Cette piste pourrait être explorée lors d'une autre phase de la recherche action



En conclusion les cartographies nous apprennent:

- la facilité de se raconter comme acteur du chemin et non comme objet d'un rapport;
- l'expression d'un moteur logique à chacun d'entre eux.



## Comment cette expérimentation sédimente en une forme d'outil réutilisable ou de projet reproductible?

L'objet de la rencontre est de proposer au jeune d'élaborer une cartographie de son parcours à partir de son point de vue subjectif:

Il est le véritable expert de son parcours et ce que l'on souhaite faire c'est faire avec lui le parcours chronologique de son histoire et surtout de sa vision sur son histoire

La réplique et la diffusion du processus de cartographie est basée sur la mise à disposition:

- Un **ensemble de cartes-icônes** pour réaliser la cartographie. Les cartes-icônes se présentent sous la forme d'un fichier PDF à imprimer sur une imprimante de bureau. Les cartes-icônes doivent ensuite être simplement découpées pour être opérationnelles.
- Un **mode d'emploi du processus** de cartographie décrivant en détail les outils nécessaires pour réaliser la cartographie et les consignes à la personne qui accompagne le jeune dans la réalisation de la cartographie. En particulier, le mode d'emploi contient une précieuse liste de questions de "relance" à utiliser pour inciter le jeune à dérouler son parcours et à interroger chaque étape.



# Favoriser l'inscription de la dimension éducative dans les outils et les infrastructures

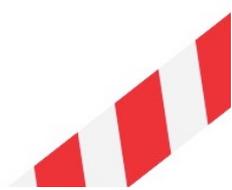
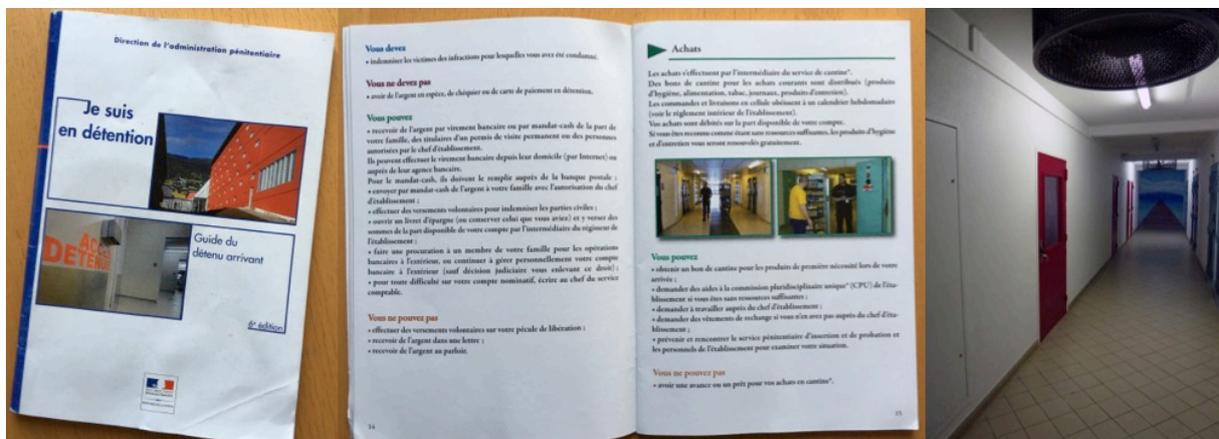
## Support d'accueil du mineur en détention

### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les lieux d'accueil des jeunes sont d'abord des moyens de reconstruction de ces jeunes, de réintégration dans la société, de restauration de la relation aux autres. Mais ces lieux d'accueil sont perçus par l'opinion publique en général et par les jeunes eux-mêmes comme des structures de contention, des moyens de mise à l'écart de la société. Il semblait alors naturel pour la Recherche-action d'interroger l'accueil des lieux d'accueil: les infrastructures des milieux ouverts et fermés, du centre de détention sont-ils suffisamment accueillants? Les jeunes y sont-ils accueillis comme on l'attendrait d'un lieu de reconstruction, de réintégration et de restauration?

"...interroger l'accueil des lieux d'accueil..."

*JE SUIS EN DETENTION: GUIDE DU DETENU ARRIVANT* est édité par la Direction de l'administration pénitentiaire au niveau national et remis à tout nouveau détenu sur le territoire français le jour de son entrée en prison apparaît comme un objet emblématique pour incarner et travailler ces interrogations sur l'accueil. Ce livret d'une soixantaine de pages est une sorte de mode d'emploi destiné à faciliter l'insertion dans le milieu carcéral. "Vous devez..."; "Vous pouvez.."; "Vous ne pouvez pas...", ce guide édicte sur un ton plutôt



clair et direct les droits, devoirs et possibilités du détenu. Au-delà de sa qualité et de son accessibilité intrinsèque son statut même interroge l'accueil des jeunes. Le guide est élaboré à l'échelle nationale il est peu représentatif de la situation en Guadeloupe et du secteur initialement dédié aux nouveaux arrivants transformé en Quartier mineurs du centre pénitentiaire de Baie Mahault. Le guide prend la forme d'un livre et majoritairement de textes pour s'adresser à des jeunes souvent en profonde rupture avec l'éducation scolaire et le monde de l'écrit. Enfin et surtout sa forme complète et exhaustive sous-entend un accueil pour un séjour de longue durée alors que l'on cherche à limiter le temps de passage en détention des mineurs. Symboliquement il est plus orienté vers la détention comme peine à purger que vers la construction d'un projet de sortie.

### **Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?**

Pour mieux appréhender les conditions et modalités d'accueil des jeunes au Quartier mineurs, la Recherche-action propose en deuxième semaine une reconstitution du parcours utilisateur (*user journey*). Cette technique classique de l'approche du design de service suppose de refaire pas-à-pas le parcours-type de l'utilisateur d'un service de manière à faire l'expérience du vécu de ce service et à repérer, le cas échéant, les passages difficiles et les points d'amélioration.



La reconstitution commence donc au sas d'entrée. Le fourgon de la Police vient de passer le portail d'accès au centre de détention. Christophe a les mains derrière le dos pour simuler les menottes. Box d'attente et fouille. Passage au greffe. Formulaire et numéro d'écrou. Mesure, photo, empreinte biométrique et carte d'identité intérieure. Dépôt des affaires personnelles et remise d'un paquetage: draps, couverture, produits d'hygiène, vaisselle, kit de



correspondance et *Guide du détenu arrivant*. Box d'attente et prise en charge par un surveillant du Quartier mineurs. Accueil par les éducateurs PJJ. Poste de garde et fiche d'affectation en cellule. Explication de quelques minutes sur le fonctionnement du Quartier à l'écart du chahut provoqué par l'arrivée d'un nouveau jeune. Cellule. Echange avec les autres jeunes à travers les grilles des portes des cellules: "...t'es qui toi? On te connaît?...". Douche. Appel téléphonique à la famille. Recueil de Renseignements Socio-Educatifs rempli par l'éducateur qui assure le déferrement. Phase d'observation avant d'être mis en contact avec les autres jeunes. Premiers jours très chargés: santé, scolarité, fonctionnement... Multiples contacts entre le jeune et les surveillants, les éducateurs pour atténuer le choc d'arrivée en détention. Ensuite commencent les ateliers éducatifs, la construction du projet de sortie. Moyenne d'incarcération 6 mois. Le jugement vient environ 3 à 4 ans après la période de détention. Très peu de jeunes en "exécution de peine" parce qu'entre temps ils sont devenu adultes.

*"...L'accueil d'un jeune dure environ une semaine..."*

Après la reconstitution du parcours utilisateur, rencontre avec deux des jeunes détenus L... et A... dans la salle d'activité éducative pour entendre leurs vécus respectifs de l'accueil:

*"...l'arrivée c'est un peu stressant mais ça se passe bien..."*;

*"...je connaissais d'autres jeunes d'avant..."*;

*"...je me suis dit que s'il y a des plus petits que moi qui font de la prison alors moi aussi je peux y arriver..."*;

*"...j'avais fait 6 centres en France avant..."*;

*"...quand tu vois que c'est vraiment fermé, les barreaux, le ventilateur..."*;

*"...quand la deuxième semaine c'est la même chose que la première..."*.

Et si vous aviez été mieux accueillis comment ça se serait passé?

*"...on une télé et une Play-Station dans notre cellule..."*



"...il y aurait une salle de musculation, on pourrait se défouler quand y'a trop d'agressivité..."

"...on aurait notre portable. On pourrait parler avec la famille, avec la copine..."

Et le Guide du détenu arrivant, qu'est ce que vous en avez fait?

"...j'ai lu les aménagements de peine...";

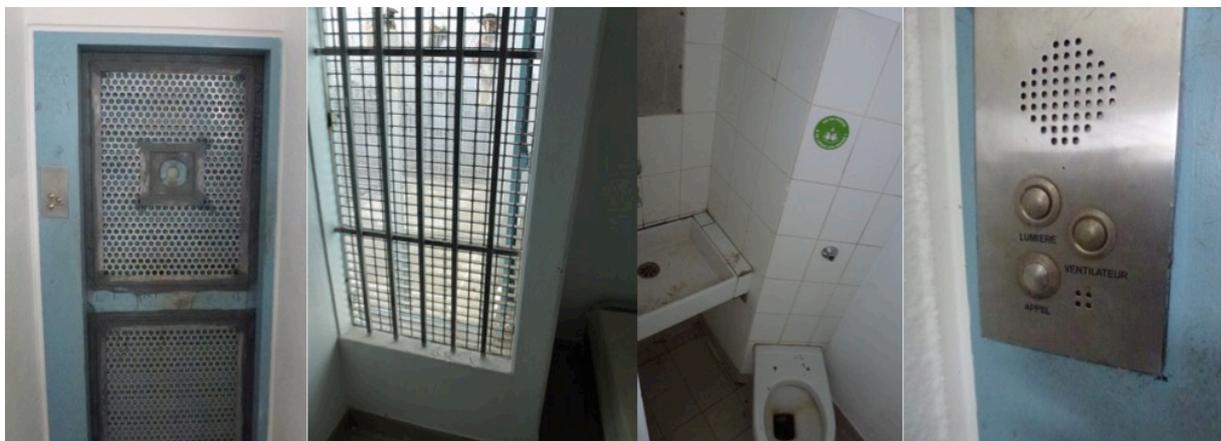
"...les pages sur le cachot, les conséquences...";

"...tu vois qu'il y a plus de choses, d'activités dans les prisons de France<sup>3</sup>..."

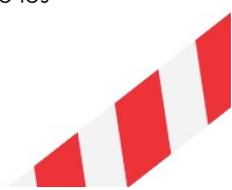
Est-ce que vous trouvez ça bizarre les questions qu'on vous pose?

"...non: c'est pas pour moi c'est pour la relève!..."

Enfin, un moment de retour d'expérience avec surveillants, éducateurs et enseignant: les formalités pourraient être plus rapides mais l'occupation des premiers jours permet aussi de réduire le stress chez les jeunes à l'arrivée. L'accueil n'est pas un moment, il dure une semaine et est surtout fait de contacts humains avec les personnels présents auprès des jeunes. L'accueil renvoie surtout à l'ambiguïté des lieux de détention comme posé en ouverture de cette partie: qu'est ce que la qualité de l'accueil entre austérité, répression, détention d'une part et reconstruction, réintégration, restauration d'autre part?



<sup>3</sup> Le Guide du détenu arrivant décrit les Etablissement Pénitentiaire pour Mineurs mieux équipés que les simples Quartiers mineurs comme celui de Baie Mahault.



## Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?

"...le quotidien c'est beaucoup de temps pour Rachel Gouvernet, Educatrice PJJ travaillant en détention, répondre à leurs demandes, calmer les angoisses avant les week-end, les vacances où il y a moins de personnel, parler de l'extérieur, faire des jeux éducatifs et aussi des tâches spécifiques comme préparer une audience...". Les jeunes bénéficient en détention d'un niveau d'attention. Pour Nicole Rollin, Responsable d'unité éducative: "...c'est dans la prison paradoxalement qu'ils sont écoutés, que des personnes s'occupent d'eux souvent plus que dans leurs propres familles...". Face aux conditions de vie de ces jeunes à l'extérieur, le lieu de détention est une forme de répit dans lequel ils peuvent reprendre pied. "...ils viennent à l'école pour la remise de peine, déclare Mildred Mephane, enseignante de l'Education Nationale auprès du Quartier mineurs, puis ils se prennent au jeu et ils sont très contents quand ils réussissent à passer leur diplôme...". Et d'ajouter: "...ils sont vrais quand ils sont à l'école mais souvent l'instant d'après c'est parti...".

"...constamment 'déminer' pour éviter la frustration..."

Face à ces jeunes, les surveillants et les éducateurs doivent donner sans attendre quelque chose en retour. Pour Emmanuel Guillaume, Capitaine, Responsable du Quartier mineurs: "...nous ici on est comme des agriculteurs, on sème, on sème sans savoir ce qui va peut-être pousser...". Au-delà de cette empathie bienveillante, les intervenants auprès des jeunes font sans cesse un travail de médiation entre la réalité de l'univers de la détention et sa transposition sous la forme d'un contenu pédagogique. "...on doit constamment 'déminer' le parcours pour éviter la frustration..." déclare Emmanuel Guillaume qui donne des exemples: "...en prison il y a obligation de fréquenter l'école. Il est interdit de fumer. Pour des jeunes qui ont quitté l'école et qui fument depuis qu'ils ont 9-10 ans parfois c'est difficile à comprendre...". Il y a un décalage important entre les pratiques des jeunes dans leur vie et l'application rigoureuse des lois en prison. "...le règlement prévoit que les douches aient lieu le matin. Si parfois les surveillants accèdent à la demande d'un jeune de prendre sa douche l'après-midi c'est une faveur. S'il refuse ce n'est pas une brimade. C'est juste la normalité prévue par le règlement...". L'univers carcéral est fait de règles strictes déclinées sous forme d'affichettes sur les murs, des pages du Guide du détenu arrivant qui doivent être présentées au jeune. "...il faut expliquer que la cellule est différente



d'une chambre, poursuit Emmanuel Guillaume, c'est une propriété de l'administration pénitentiaire qui héberge le jeune. Ce n'est pas une chambre ou un lieu privé et de ce fait elle peut faire à n'importe quel moment l'objet d'une fouille." Les règles de détention ont un sens mais ce sens demande souvent à être explicité et sa dimension pédagogique mise en avant quant elle n'est pas toujours directement lisible.



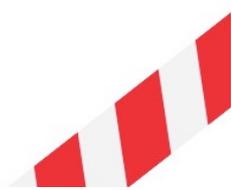
Prenons comme objet de discussion les Règles et le fonctionnement du quartier mineurs affichés au mur.

Pourquoi "...le jeune détenu doit se présenter habillé pour prendre son petit déjeuner, déjeuner et dîner..."? Pourquoi "...les cellules doivent être nettoyées tous les jours et le lit fait..."? Pourquoi ne peut-on "...pas afficher des photos au mur mais seulement dans le cadre réservé pour cela..."? Etc. Comment énoncer les tâches journalières comme la (re)construction d'une normalité quotidienne et non comme des corvées?

"...L'espace situé entre les cellules et la cour de promenade doit rester propre en permanence..." "...Le jeune détenu ne doit pas perturber le calme du quartier en augmentant délibérément le volume de la télévision de la radio..." Comment décrire la vie en société comme un bénéfice mutuel plutôt que comme une règle à respecter?

"...En cas de jets de débris, le ou les mineurs fautifs sont astreints aux travaux de nettoyage de la cour..." "... En cas de détérioration, une retenue sera opérée sur la part disponible de votre compte nominatif, sinon la télévision pourrait être retiré temporairement..." Comment exprimer la réparation d'une incivilité comme une restauration plutôt que comme une punition?

"...inscrire dans les textes la dimension pédagogique..."



Ces quelques exemples suggèrent de revisiter les mots, d'inscrire dans les textes la dimension pédagogique des règles de vie du lieu d'accueil, d'énoncer ces règles en termes positifs avec à la fois la bienveillance et la fermeté dont font preuve les personnels travaillant auprès des jeunes, d'adopter des postures constructives profitant d'un temps de répit, de régénération orienté vers la (re)construction d'un avenir.

### **Quelle suite en semaine 3?**

Suite aux échanges lors de la deuxième semaine nous proposons de développer un "Livret d'accueil local". Ce livret serait "complémentaire" (donné en plus du *Guide du détenu arrivant* distribué à tout nouveau détenu sur le territoire national), "local" (spécifique à la Guadeloupe) "éducatif" (explicitant sur la valeur éducatives des règles de détention) et "ciblé" (destiné aux mineurs et à leurs familles). La Recherche-action se propose d'aider à générer un premier livret de 8-10 pages qui pourra être complété et développé ultérieurement si nécessaire.

Nous listons ici une première série de points / interrogation / suggestions sur les objectifs du support à créer en troisième semaine:

- le support doit être adapté aux jeunes, à la Guadeloupe...
- le support ne doit pas être substitutif de l'accueil par des personnes. Il peut en revanche guider cet accueil, aider à prendre la bonne posture et servir de rappel...
- un même support peut-il servir à accueillir les mineurs et aussi à être donné aux familles? Peut-il répondre en même temps à l'un et l'autre sur ce qui va arriver au jeune mais aussi sur l'explicitation des règles tant pour les jeunes que pour les familles?

Le support à destination des mineurs:

- le support doit permettre d'expliciter la dimension pédagogique des règles de l'établissement...
- le support est un support d'accueil mais il doit être orienté vers la construction d'un projet de sortie...

Le support à destination des familles:

- le support doit informer la famille et lui expliquer les modalités de visite ?



- il peut aider la famille (dans le cas d'une famille proche affectivement du jeune) à s'imaginer l'univers carcéral dans lequel est le jeune ?
- il peut aussi inciter la famille (dans le cas d'une famille éloignée affectivement du jeune) à se rapprocher du jeune?

Cette liste de questions sera discutée et complétée au cours de la troisième semaine et un *Livret d'accueil local* sera mis en chantier.



# Assurer la continuité des parcours et la qualité de la prise en charge

## Dossiers et suivi(s) du jeune

### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Le suivi du jeune est basé sur différents dossiers actuellement en format papier:

- Le DCPC (Document Commun de Prise en Charge) est un outil papier plus qualitatif qui passe de main en main;
- Le DIPC (Document Individuel de Prise en Charge) est propre à chaque institution. Signé par le jeune et sa famille il permet de comprendre le pourquoi de la prise en charge;
- Le DUP Document Unique de Personnalité est d'usage plus spécifique et restreint.



Les différentes institutions et structures d'accueil du jeune tout au long de son parcours ont des accès différenciés à ces différents dossiers leur permettant de prendre connaissance des antécédents du jeune, des décisions de justice, des perspectives à venir, etc. En outre, l'éducateur référent reste référent tout au long du parcours du jeune et assure la continuité du suivi.

*"...La continuité du parcours est au centre des préoccupations..."*



Tout au long des sessions de préparation et au cours de la Recherche-action, plusieurs questions ont été débattues autour de la continuité du parcours et de l'amélioration du suivi du jeune. En particulier:

#### Un accès facilité

Les droits et devoirs d'accès aux dossiers sont codifiés pour les différents acteurs évoluant autour du jeune. Cependant les dossiers papier supposent des déplacements, du temps et des démarches pour consultation. Faciliter l'accès aux dossiers ne permettrait-il pas une meilleure connaissance partagée et un suivi plus rapproché?

#### Un dossier plus riche

Les dossiers papiers pour rester utilisables ne contiennent que les informations utiles et finales. Ils ne permettent pas d'approfondir un point au-delà de ce qui est mentionné (par exemple, les éducateurs pourraient être intéressés à mieux comprendre les motivations qui ont présidées aux décisions du juge pour enfant en consultant ses notes préparatoires qui aujourd'hui ne leurs sont pas accessibles). Des dossiers permettant des recherches plus approfondies (ex. éléments préparatoires; version antérieures; études et synthèses spécifiques; etc.) dans le respect de la déontologie permettraient-ils une meilleure compréhension du jeune par les différents acteurs?



#### Un accès élargi

Les acteurs évoluant autour du jeune sont très nombreux et pas toujours en relation étroite les uns avec les autres comme en témoigne le travail mené en parallèle de cartographie progressive des acteurs du territoire<sup>4</sup>. Un accès élargi à d'autres acteurs que ceux actuellement autorisés (ex. éducation,

---

<sup>4</sup> voir pour plus de détails dans ce livret la section: Cartographie de l'écosystème d'acteurs gravitant autour des mineurs délinquants en Guadeloupe



santé, autre...) en respectant des niveaux d'accès différenciés, permettrait-il une meilleure coordination et synergies des acteurs autour du jeune?

## Quelles sont les hypothèses d'expérimentations?

Face à cette question complexe de la fluidité de l'information au sein du système d'acteurs gravitant autour du jeune, plusieurs hypothèses de travail émergent du débat entre les acteurs impliqués. Nous les reproduisons ici comme des pistes possibles à creuser, évaluer et soit poursuivre si elles s'avèrent prometteuses ou soit invalider si elles ne sont pas actionnables.

Faciliter les changes entre institutions

Comme le souligne Catherine Jakubiec, Responsable des Politiques Institutionnelles à la DTPJJ: *"...l'échange d'information fait partie de notre quotidien. La qualité de la relation est plus importante que la distance..."*. Pour autant le formalisme administratif, les tensions qui peuvent se produire entre institutions, le manque de temps des personnels semblent conduire à un manque de collaboration spontanée entre institution. Il suffit pourtant de décrocher son téléphone et d'appeler mais l'interaction au sein d'un réseau d'acteurs professionnels qui n'est pas toujours facile et ici rendue encore plus difficile par l'impératif de confidentialité et la culture de la rétention qu'elle induit: tout ce qui n'est pas explicitement autorisé tend à être considéré comme interdit. Ce qui n'est pas prescrit est d'emblée proscrit.

Le devoir de confidentialité induit aussi une certaine défiance entre institutions: *"...quand on reçoit un nouveau dossier on se demande qu'est ce qu'ils ont fait avant? On reprend tout à zéro comme si rien n'avait été fait par l'institution précédente..."*. Ce réflexe de faire table rase pour essayer une autre manière d'appréhender le jeune n'est pas en soit négatif mais il ne favorise pas les synergies entre acteurs et tend à augmenter le travail de chacun d'eux. Comment inciter une culture de la collaboration entre structures? Comment inciter un jeu de cordialités réciproques qui facilite au-delà des relations obligatoires, une forme de continuité informelle du parcours?

*"...La qualité de la relation est plus importante que la distance..."*

Améliorer le relevé de dossier

L'éducateur référent quand il prend en charge un jeune doit effectuer un



relevé de dossier c'est à dire se rendre au greffe pour consulter le dossier complet du jeune et en tirer les informations nécessaires pour en assurer le bon suivi éducatif. Pour Nathalie Daise, Directrice du Service Territorial Educatif en Milieu Ouvert et Insertion il s'agit: "... d'aller chercher l'information, de demander des justifications: c'est une responsabilité de l'éducateur...". Cette tâche primordiale pour la meilleure prise en charge du jeune se heurte à de multiples difficultés (prise de rdv au greffe; dossiers souvent très épais à compulser; obligation de recopier les informations à la main (photocopie interdite); lieu de consultation inconfortable pour étudier le dossier; temps limité des éducateurs surchargés à dédier à cette tâche; travail à recommencer en cas de substitution de l'éducateur référent; etc.). Comment rendre ce "relevé de dossier" plus efficace, moins consommateur de temps? Peut-on imaginer une architecture du type hypertexte sur un dossier papier avec différents niveaux, par exemple: "ce que vous ne pouvez pas ne pas savoir" et "tout ce qu'il y a de disponible pour approfondir". Autrement dit comment établir une "frise" permettant de survoler rapidement le parcours du jeune tout en identifiant des points de "carottage" et de recherche d'informations en profondeur?...



Préparer une bonne informatisation du processus  
Ces différentes questions pointent à terme vers l'informatisation des dossiers à travers un outil de co-écriture de document juridique avec des rôles attribués aux différents acteurs (ex. PJJ comme éditeur; l'éducateur comme commentateur; le juge comme lecteur, etc.). Cette informatisation est en cours. "Game" est un support numérique du dossier du jeune qui ambitionne à devenir le DCPC en ligne accessible par tous mais son contenu est encore très peu qualitatif.  
Une version primitive de cette informatisation existe déjà a titre exceptionnel. Si la fluidité du suivi du jeune par son dossier n'est pas tant un enjeu pour les



mineurs de Guadeloupe sur une île où les acteurs sont en relation, en revanche, pour des mineurs pris en charge à St Martin, une île à 230 km un dispositif d'accès distant à un serveur sécurisé a été mis en place. Cette exception est mentionnée dans le Rapport d'action publique et dans les Rapports que font les Juges des enfants. Elle a reçu un avis favorable du Ministère et constitue par conséquent un précédent très intéressant à étudier. Une telle plateforme permet de gagner en réactivité et en efficacité. Comment pourrait-on imaginer un élargissement de cette solution ? Comment pourrait-elle être étendue à d'autres tribunaux, institutions judiciaires ? Comment pourrait-elle être accessible à d'autres partenaires en gérant les droits d'accès ? Enfin, de manière plus large comment anticiper sur le processus d'informatisation souvent par trop descendant et l'orienter de manière à favoriser les meilleurs usages possibles à terme, à faciliter le suivi du jeune, l'articulation et la mise en synergie des acteurs autour de celui-ci ?

### **Quelle suite en semaine 3 ?**

Pour avancer sur ces hypothèses différentes activités sont envisageables en troisième semaine :

#### Option 1. Cartographie des flux d'information

Un atelier avec plusieurs éducateurs pourrait permettre de cartographier les flux d'information entre acteurs. L'objectif d'une telle cartographie est d'entendre les éducateurs sur leurs attentes, difficultés, propositions en terme de suivi du jeune et d'identifier des points d'amélioration possibles.

#### Option 2. Simulation d'un relevé de dossier

Une session d'observation du processus de relevé de dossier par un éducateur référent pourrait permettre de mieux comprendre cette phase critique. L'objectif de l'observation d'un dossier anonymisé au Greffe de Pointe-à-Pitre pourrait permettre de faire travailler les différentes parties prenantes à rendre le relevé de dossier plus efficace, moins consommateur de temps voire à instrumenter de travail d'archéologie d'un dossier en hiérarchisant l'information au moment où elle y est versée.

#### Option 3. Comparaison accès informatisé/accès papier

Une session d'observation comparée entre accès informatisé et accès papier pourrait permettre de mettre en évidence les avantages d'un accès facilité comme il peut l'être dans un univers numérique sécurisé. L'objectif d'une telle observation basée sur le dispositif exceptionnel mis en place entre le tribunal



de Basse-Terre et l'île de St-Martin serait de mettre en évidence, en négatif, les marges d'amélioration en terme de fluidité de l'information autour du jeune et d'informer et d'orienter les processus d'informatisation.

Une option comme l'autre chercheraient à répondre aux questions génériques suivantes:

- Quels sont les freins (ex. interne/externe, en terme de confidentialité, etc.)?
- Comment est ce que les dossiers doivent être constitués pour qu'il soit plus utilisable, actionnable (ex. meilleure hiérarchie; exhaustivité, etc.)?
- qu'est ce qu'un accès plus fluide (ex. sans devoir se déplacer, etc.), plus fréquent (ex. tous les mois, toutes les semaines, etc.), plus facile (ex. collaboration informelle entre structures, information "poussée" et pas seulement "disponible", etc.) pourrait apporter?



# Multiplier les supports d'interaction éducative

## Média-jeu



### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Le jeu vidéo fait partie intégrante de la culture des jeunes générations (des années 80 à aujourd'hui). C'est un support très riche d'apprentissage, de plaisir, de coopération, de compétition, de patience, de rigueur, etc. Le jeu vidéo offre plus que jamais une grande diversité de contenu et de types de jeu. Il peut être violent, drôle, triste, challengeant, compliqué, intellectuel, décalé, angoissant, plaisant. Il génère des émotions multiples et vives (tout autant que regarder un film ou lire un livre, etc.). Il se joue seul, en famille, avec des amis, entre joueurs à distance, à 1, 2 ou 500 en simultanément. Il peut être historique, réaliste, d'aventures, policier, psychologique, d'horreur, poétique... Bref, il est un support très riche et divers.

Pour autant, il demeure assez souvent négativement perçu. Il « désocialise », il « isole », il altère la distinction entre réel et virtuel et *in fine*, peut entraîner des comportements violents. Cette position de défiance vis-à-vis du jeu est d'autant plus forte avec des adolescents qui sont en difficultés, fragilités psychologique, troubles du comportement, etc. Le jeu est perçu comme



« aggravant » la situation. Or depuis de nombreuses années, un grand nombre de chercheurs et d'éducateurs/enseignants ont exploré le jeu vidéo pour sa valeur éducative. Il ressort par ailleurs que la valeur éducative de ces jeux se trouve plus souvent dans les compétences (cognitives et sociales) que le jeu permet d'acquérir plus que dans la transmission de contenu. Une distinction se fait donc ici entre les jeux dits éducatifs ou pédagogiques, dont la mission première est de transmettre des connaissances (jeu d'histoire, jeu de mathématique, jeu de logique, etc.) et les jeux « classiques » (c'est-à-dire produits par l'industrie du jeu) dont la mission première est de générer du plaisir, de l'excitation. Cette distinction est importante pour nous car elle constitue une approche radicalement différente :

- D'une part, nous avons des jeux produits à des fins éducatives, qui s'avèrent en général particulièrement « mauvais », c'est-à-dire offrant des graphismes assez pauvres, une écriture scénaristique très basique et un gameplay souvent décevant (jouabilité, qualité de l'expérience vidéoludique), en revanche le contenu éducatif est très investi (apprendre l'histoire, la géographie, la géométrie, etc.). Malheureusement le contenu éducatif est trop investi, et ne laisse donc plus la place à des éléments de jeu plus étonnants, décalés, provocants, drôles, effrayants, etc. qui sont des éléments de base pour générer une expérience stimulante, génératrice de plaisir. En d'autres termes, les jeux purement éducatifs s'avèrent bien souvent être « d'assez mauvais jeux » (car ayant sous-investis la qualité de l'environnement, décor, sons, ambiance, scénario, etc.).
- D'autre part, nous avons des jeux produits par l'industrie du jeu vidéo et dont l'objectif premier est d'offrir des expériences de jeu les plus intenses possibles. Ces expériences intenses peuvent être (comme dans l'industrie du cinéma) de nature angoissante, stressante, « jouissive », épique, drôle, surprenante, complexe, triste, etc. Les jeux sont alors développés comme des expériences à vivre, et la dimension immersive du jeu vidéo est alors clé (« on est dedans, on s'y croit »). Ces jeux offrent des expériences très diverses selon qu'ils sont : d'action (combat, tir), d'aventure (fiction interactive, aventure graphique), d'action-aventure (infiltration, survie), de jeu de rôle (massivement multi-joueurs, tactique), de réflexion (labyrinthe, puzzle), de simulation (gestion), de stratégie (tour par tour, temps réel, grande stratégie), ou encore de sports, de courses, etc.





Chaque « type » de jeu (qui souvent se chevauchent) offre une expérience de jeu différente et présente, pour nous, une valeur éducative différente. Ces « compétences à gagner » sont d'ordre cognitives et sociales : savoir prendre une « bonne » décision (celle qui va vous faire gagner), essayer-échouer-réessayer-réussir (persévérance), faire des choix (à assumer tout au long du jeu), évoluer dans un environnement de contraintes (limites du jeu), construire des stratégies, développer des tactiques, s'améliorer en permanence (gagner des niveaux, « finir le jeu », améliorer son score), se concentrer (porter toute son attention sur ce que l'on est en train de faire) ou encore coopérer/s'entraider (en multi-joueurs).

Au-delà de la valeur éducative que peuvent avoir les jeux, le jeu vidéo fait partie de la culture des jeunes, c'est un média qu'il connaît, qui lui est familier et auquel il peut s'identifier, il constitue donc pour nous un média intéressant pour une interaction éducative différente entre l'éducateur et le jeune et c'est ce qui a motivé cette expérimentation.





## **Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?**

Dans la suite des éléments présentés précédemment, il nous semblait important de choisir une plateforme et des jeux qui soient « classiques », et non pas pédagogiques (ludo-éducatifs), sinon nous risquerions un rejet de la proposition qui s'expliquerait à la fois par le rejet d'un jeu perçu comme étant « un jeu de gamin », « un jeu scolaire » et ne correspondant pas aux attentes/désirs de leurs âges. Nous avons donc opté pour une console PlayStation 3 (PS3). Il s'agit de l'une des deux consoles les plus connues et massivement distribuées, avec sa concurrente la Xbox. Il est important de noter que nous ne voulions pas expérimenter, à ce stade, la console Wii. Cette dernière offre une expérience de jeu moins « contenante » en cela qu'on est « debout à faire des grands gestes dans tous les sens » à l'inverse d'une manette où l'on est assis et à peu près fixe (PS3 ou Xbox). Enfin, la Wii offre des jeux aux graphismes particulièrement « grand public » et souvent très « lissé » voire « enfantin » dans certains cas. Enfin, la Wii, massivement introduite dans les écoles comme les maisons de retraite a un statut de grand public qui la rend peu désirable pour les adolescents (et en particulier les garçons de 13-18 ans). La PS3, en revanche, correspond bien au public cible que nous avons, avec une moyenne d'âge de joueurs allant de 12 à 35 ans, et à majorité masculine. Pour ce qui est des jeux, nous avons décidé d'opter



pour des jeux avec une violence minimale (c'est-à-dire aucun jeu interdit moins de 16 ou moins de 18 qui pourtant constitue 75% de l'offre de jeux de Playstation et Xbox). Nous avons donc choisis pour démarrer cette expérimentation, 7 jeux : NBA2K13 (jeu de basket) - VirtuaTennis4 (jeu de tennis) – DefJamRapstar (jeu de hiphop rap) - GranTurismo5 (course automobile)- Avatar (Aventure fiction) - Fifa14 (jeu de foot) – WipeoutFury (course de vaisseaux futuristes). Ces jeux ont été choisis pour les différentes expériences de jeux et le caractère identifiant qu'ils sont susceptibles d'avoir comme le sport (basket, foot), la musique (rap/hip-hop), les voitures (courses). On peut s'affronter, coopérer, s'aventurer, améliorer son score et performances, etc.

3 jeunes ont joué ensemble à la Mission d'Hébergement Diversifiée pendant 2 heures, le mardi après-midi (8 mars 2016). Ludovic Rabin était l'éducateur référent pour cette expérimentation. Joëlle Liberman était en observation de la session de jeu et Christophe Gouache, lui, jouait avec les jeunes. Les jeunes devaient choisir (et se mettre d'accord) sur le ou les jeux auxquels ils voulaient jouer. 2 jeux ont finalement été choisis, le premier, un jeu de course de voiture (GranTurismo 5) puis, un second, le « classique » Fifa 2014 (jeu de foot). A chaque partie, ou tour de jeu, on alterne les joueurs. Enfin, la session s'est terminée par un rapide débriefing à chaud avec les 3 jeunes pour échanger avec eux sur ce qu'ils ont pensé de la session, si ce type de session leur plaisait, ce qu'elle leur procurait, etc.

## **Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?**

Les enseignements de cette première expérimentation sont assez nombreux:

- Le caractère générateur de plaisir du jeu a bien fonctionné, ils ont pris plaisir, ils ont passé un bon moment. « Ca fait du bien » nous dit l'un d'entre eux. « C'est un espace de détente ». La session de jeu leur offre un moment cool, tranquille, de détente et de plaisir (ce qui n'est pas rien d'un point de vue éducatif).
- La valeur occupationnelle du jeu vidéo est également ressortie de manière très lucide : « Ca va être mieux pour nous » nous disent-ils car « ça occupe les jeunes » et du coup « on pense moins à faire des



bêtises ». C'est quand on s'ennuie qu'on fait des conneries, quand on est occupé, notre esprit est sur autre chose.

- La valeur sociale du jeu est également exprimée par les jeunes : « On joue collectivement », « on se connaît un peu mieux ». « Le mieux c'est d'être à 4 ou 5 », pas tout seul pas à deux. Le plaisir du jeu est dans le partage, dans la confrontation tournante, dans la compétition (performer aux yeux des autres) et dans l'expérience collective (excitation générale, réactions collectives). Jouer à plusieurs signifie attendre son tour, mais ce point n'a posé absolument aucun problème durant la session d'expérimentation car on prend du plaisir à regarder le match des autres.
- En termes de concentration, nous avons pu observer une certaine alternance, par moment celle-ci était accrue et par moment perturbée par du *multi-tasking* (le fait d'être sur plusieurs tâches/médias en même temps) avec leur téléphone portable. On « switche » de l'écran de tv à celui du portable. On joue et on répond en même temps à un sms. Cependant, quand le jeu s'intensifie, la nécessité de concentration sur le jeu reprend le dessus sur le téléphone et le jeune se « replonge » dans l'action de jouer.
- Il est également intéressant de noter que, dans le cas de Fifa 2014, les jeunes prenaient le temps de lire et comparer les statistiques du match (pourcentage de possession de balle, nombre de tirs cadrés, fautes, etc.).
- Enfin, le jeu vidéo, en tant que média éducatif, instancie une autre relation entre le professionnel et le jeune, « ils jouent ensemble ». Et il y'a de fortes chances que le jeune soit d'ailleurs « meilleur » que le professionnel, le valorisant ainsi. Enfin, il génère un autre rapport de confrontation qui est triangulé et contenu par le jeu, « on s'affronte dans le jeu » (rapport indirect, non-frontal). « On se bat dans une course de voiture », « on se confronte sur un terrain de foot virtuel ». La console fait office d'objet intermédiaire à la confrontation qui est, par conséquent, sécurisée et « bienveillante » (puisque tournée sur le jeu, le fait de jouer ensemble, « on se bat mais on joue »). Cet aspect nous semble un point intéressant à développer et à observer de manière particulièrement attentive dans les prochaines sessions qui pourront être réalisées.

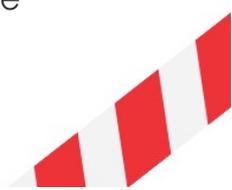


Telle que nous l'avons imaginée dans cette expérimentation, introduire le jeu vidéo relève pour nous, d'une activité éducative. Ce n'est pas un média qui est « là », en libre service, accessible à tout moment, comme la TV ou les livres. C'est un moment dédié, c'est une activité éducative propre (qui peut prendre la forme d'un tournoi ou autre) qui est limité dans le temps et qui a des objectifs propres ainsi qu'un protocole clair. Ce protocole est, pour nous, un élément clé dans la reproductibilité et la poursuite de ces sessions de jeu.



### **Comment cette expérimentation sédimente en une forme d'outil réutilisable ou de projet reproductible?**

Le jeu vidéo comme activité éducative signifie que l'activité est cadrée et a des objectifs définis. Le cadrage des sessions de jeu nous semble important pour sécuriser et modérer l'usage de la console. En effet, le caractère occupationnel et de plaisir du jeu vidéo peut générer des comportements d'usages abusifs (passer la journée sur la console) qu'il convient d'éviter. C'est pourquoi nous pensons, au regard de l'expérimentation, que ces sessions de jeu doivent s'inscrire dans l'agenda éducatif des structures, d'un foyer ou autre. C'est une session qui dure 2 heures environ mais qui ne s'arrêtent pas au bout de 2 heures. En effet, la session de jeu s'arrête quand la « dernière partie » se termine, le dernier match se finit. Il convient de ne surtout pas arrêter une partie en cours car on a atteint les 2 heures de jeu. La session durera peut-être 1h50, 2h ou 2h15 mais il est important de garder cette flexibilité afin de ne pas générer une situation de frustration intenable



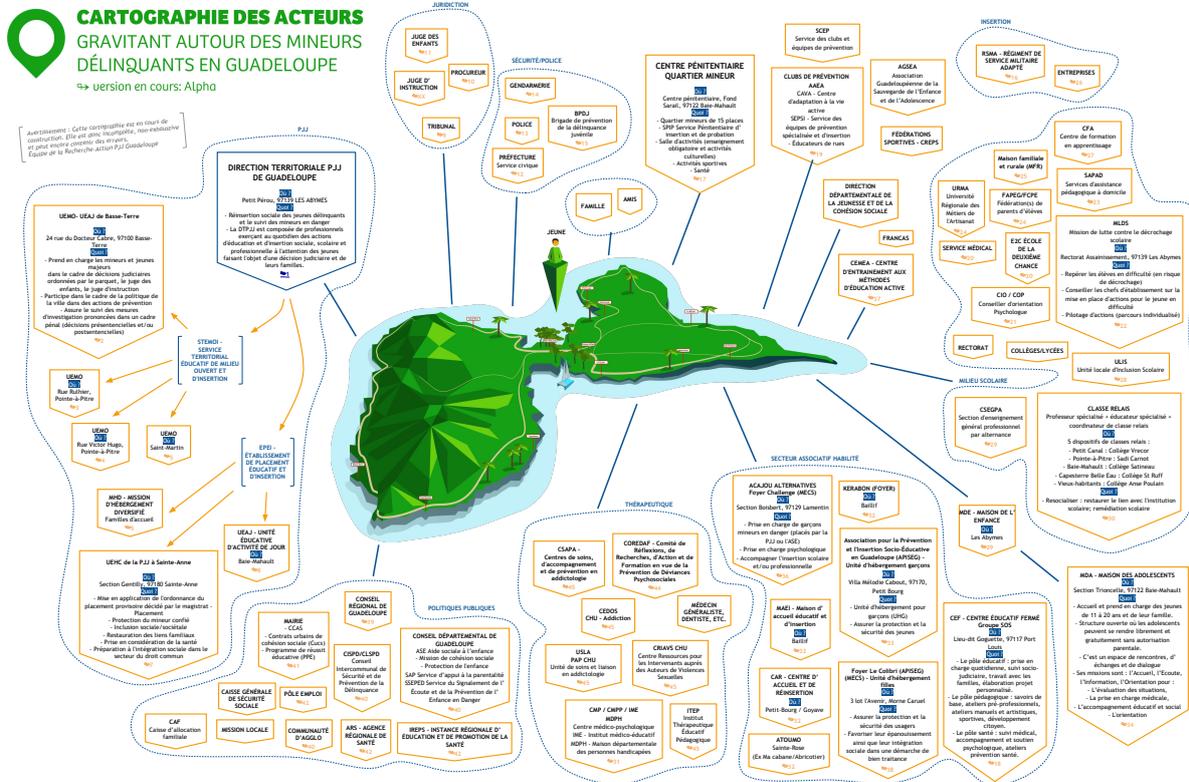
que représente l'arrêt d'une partie en cours (cela reviendrait à « vous enlevez votre assiette alors que vous n'avez pas fini de manger »), ce cas génère, à coup sûr, une situation explosive. Enfin, une feuille des scores, une feuille des commentaires ou quelque chose de ce type pourrait être introduit de sorte à garder trace de ce qui a été fait.

Enfin, et très concrètement, la DTPJJ a désormais un kit Média-jeu (qui est celui de l'expérimentation) qui peut être mis à disposition des structures voulant introduire des sessions de jeux vidéo. Ce kit contient l'ensemble du matériel pour animer une session (à l'exception d'un écran TV ou vidéoprojecteur). Une fiche de suivie permet de voir qu'elle structure l'a utilisée, avec qui, dans quelles conditions et quelques commentaires sur comment ça s'est passée.



# Développer la transversalité interinstitutionnelle

## Cartographie de l'écosystème d'acteurs



### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les acteurs qui gravitent au près des mineurs délinquants en Guadeloupe sont nombreux. Tous ne se connaissent pas, tous ne savent pas ce que les uns et les autres font, et trop peu d'entre eux travaillent ensemble, coopèrent. Cet écosystème complexe constitue à la fois une richesse et un enjeu. Richesse car de nombreuses expertises, pratiques et approches sont représentées. Un enjeu car il complique l'articulation, la coordination, le suivi du jeune qui « a à faire » avec ces multiples structures, institutions, personnes, sans compter les ruptures, les chocs que constituent la navigation du mineur à travers cet écosystème. Les professionnels n'ont pas une lecture holistique de ce réseau complexe.

L'hypothèse de cette expérimentation est que la constitution et la diffusion d'une carte de l'écosystème permettra aux acteurs d'être mieux à même de

connaître les autres acteurs, de rentrer en contact avec eux et de construire des projets et des collaborations ensemble.

## **Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain?**

Nous avons engagé la construction d'une cartographie collective de cet écosystème et ce depuis les premières sessions préparatoires de 2014. La cartographie a ensuite été raffinée à chaque nouvelle session. Une quarantaine de professionnels (PJJ, Education Nationale, Gendarmerie, etc.) ont contribué à sa création et ses améliorations. Désormais nous distribuons cette cartographie à l'ensemble du réseau afin d'explorer les différents usages que les acteurs en font.

## **Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?**

Les multiples itérations d'ajustements de la cartographie ont été l'occasion pour pré-identifier un certain nombre d'usages potentiels :

- Répertoire pour une meilleure mobilisation transversale/croisée des acteurs: la cartographie permet de rappeler/faire penser à l'ensemble de l'écosystème pour mobiliser les parties prenantes autour d'un problème spécifique; inviter les acteurs à un événement; organiser une supervision; faire de la veille sociale; partager des expérimentations; etc.);
- Accueillir un professionnel nouvellement arrivé sur le territoire (la cartographie fait partie d'un "kit d'accueil") pour lui présenter l'écosystème local
- Échanger avec un jeune (et/ou ses parents) sur son parcours et/ou en fin d'accompagnement sur les ressources à disposition.
- Permettre de retracer/comparer différents parcours (le jeune, un autre jeune avec lequel il s'est lié d'amitié, un frère, etc.)
- Fonctionner en tant que marqueur territorial: repère/emblème de la prise en charge du jeune sur le territoire de la Guadeloupe;





## Intensifier le transfert d'expertises

### Échanges entre professionnels

#### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Dans une logique de formation continue, de partage d'expériences, d'échanges de pratiques, les professionnels vont pour un temps spécifique dans une autre structure en tant qu'observateur-apprenant. L'échange qui dure, une semaine environ, permet aux professionnels de se confronter aux réalités et contraintes des autres professionnels de son secteur mais aussi d'échanger les savoir-faire. L'enjeu est également de permettre aux éducateurs de voir et de se rendre compte par eux-mêmes des différentes structures car les jeunes qu'ils accueillent ont également souvent eu un parcours multi-structures... Dans cette logique un éducateur du CEF va en UEAJ, un éducateur de l'UEHC va au CEF, mais également à la juridiction, etc. À terme, cet échange peut également s'organiser sur un territoire un peu élargi entre la Guadeloupe, la Martinique, la Guyane ou St Martin. Cela permet de s'enrichir de d'autres contextes, techniques, expertises, connaissances et de monter en compétences. Le dispositif peut être démarré entre services PJJ mais aussi élargi aux autres acteurs territoriaux type pédopsy, maison des ados, etc.

#### Quelle suite en semaine 3?



Afin de démarrer et tester une première série d'échanges, nous proposons d'initier des échanges légers et courts qui ont pour objet de transférer des savoir-faire, des techniques, des connaissances. L'idée est ici de pouvoir démarrer avec des objets concrets d'échanges. Nous proposons de démarrer entre deux structures volontaires (l'UEHC et le CEF) et deux professionnels qui ont un outil, un savoir-faire à partager :

1. le CEF partage à l'UEHC l'outil « Raconter mon parcours » qui a été testé avec succès en semaine 2 de la recherche-action
2. l'UEHC partage au CEF son expérimentation sur les « espaces collectifs co-construits » démarré en semaine 2 de la recherche-action.



Ces deux premiers échanges, conduits, en semaine 3, se dérouleront sur une demi-journée pour éviter de « chambouler » les emplois du temps des deux structures volontaires. Si l'échange s'avère particulièrement réussi, alors ce type d'échange pourra être « institutionnalisé » et inscrit dans les programmes/agendas des futures structures participantes.



## Tirer profit et valoriser les expériences professionnelles

### La collecte d'histoires inspirantes de prise en charge

#### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les professionnels qui sont au contact des mineurs ont tous vécu des expériences de prise en charge plus ou moins marquantes (positivement comme négativement). Les éducateurs ont tous des histoires à raconter, des réussites, des échecs, des joies, des difficultés. Nous pensons que partager ces histoires inspirantes, ces anecdotes marquantes peut être fort utile pour : permettre aux professionnels de s'exprimer (dimension exutoire notamment sur des souvenirs de situations difficiles), permettre une réflexivité collective sur les situations rencontrées par les pairs (se rendre compte que « je ne suis pas le seul avoir vécu cela ») et enfin à des fins de formation et d'amélioration continue. Ces histoires marquantes et inspirantes constituent une véritable richesse car elles sont racontées par les personnes elles-mêmes (avec l'émotion et la sensibilité de la personne qui en parle) et qu'elles permettent de générer une collection de cas qui ont un intérêt pour tout le monde.

#### Comment s'est déroulée cette expérimentation, concrètement qu'est ce qui a été fait sur le terrain

Durant les phases préparatoires, en septembre et décembre 2014, en amont de la résidence de recherche-action, un atelier de partage d'histoires marquantes avait été réalisé avec une vingtaine d'éducateurs. Le processus était le suivant : en sous-groupe, de 4-5 personnes, chaque professionnel raconte une histoire/un cas d'une prise en charge qui fut soit une réussite soit un échec. Chaque participant du sous-groupe raconte son histoire en 3-4 minutes. Ensuite, le sous-groupe décide d'une histoire, parmi celles racontées, qui sera rapportée au groupe en plénière. Une vingtaine d'histoires ont été racontées en sous-groupes et 5 histoires ont été partagées en plénière et filmées. Ces 5 histoires constituent, en quelque sorte, un premier échantillon de cette collection d'histoires inspirantes. Nous souhaiterions renouveler, en semaine 3, la capture, sous la forme vidéo (ou audio seulement), de



nouvelles histoires afin de commencer à enrichir cette collection. Enfin, il s'agira, également en semaine 3, de définir les différents usages bénéfiques de cette collection. Un atelier pourrait se présenter ainsi :

1. un temps de partage d'histoires entre professionnels ;
2. un temps de capture audio/vidéo d'une sélection d'histoires clés
3. l'écoute/visionnage d'histoires déjà capturées (en 2014)
4. une discussion collective sur les histoires écoutées : En quoi les histoires font elles écho à votre expérience ? Comment analyser vous la situation décrite ? Quelle compréhension en avez vous ? Selon vous, qu'aurait-il fallut faire/comment aurait-il fallut réagir ?



## **Que peut-on tirer de cette expérimentation, quels sont les apports éducatifs et organisationnels?**

La première expérimentation menée dans les phases préparatoires confirme la faisabilité du processus, relativement léger, filmé ou enregistré en audio. Quant à son intérêt, comme indiqué précédemment, il permet :

- aux professionnels de s'exprimer (dimension exutoire notamment sur des souvenirs de situations difficiles) ;
- d'engager une réflexivité collective sur les situations rencontrées par les pairs ainsi que sur les pratiques de prises en charge ;
- à des fins de formation et d'amélioration continue pour de « nouveaux » éducateurs (notamment en formation initiale) mais également les éducateurs confirmés/seniors.

## **Comment cette expérimentation sédimente en une forme d'outil réutilisable ou de projet reproductible?**

La collection de cas pourra être hébergée en ligne, avec un accès protégé/privé, et présentée sous la forme d'une série de podcasts (audio) téléchargeables.



# Favoriser les échanges informels et la collaboration entre les acteurs

## Faire savoir

### Quel contexte et quelles motivations ont suscité cette expérimentation?

Les différentes structures gravitant autour du jeune sont disséminées sur le territoire de la Guadeloupe et de ce fait elles ne sont pas naturellement en communication. Elles bénéficient de liens hiérarchiques, de relations institutionnelles, de nécessaires collaborations dans le suivi des jeunes et de leurs parcours, par des formes d'animation de réseau, etc.

### Donner de la visibilité

Les acteurs rencontrés au cours de la Recherche-action font régulièrement référence à un manque de fluidité, de visibilité mutuelle:

*"...Certaines activités comme le sport ou la pêche ne sédimentent pas dans le lieu de vie comme pourrait le faire une activité d'aménagement du lieu et quand on visite la structure on a l'impression qu'il ne s'est rien passé..."*

*"...Les visites de la direction ne tombent pas toujours au bon moment pour valoriser ce qui se fait parce que cela n'a pas lieu à ce moment là..."*

Ces questions de visibilité appellent un témoignage photographique des activités.

### Promouvoir le quotidien

Le Quartier Mineurs du centre de détention de Baie Mahault a vu l'organisation d'activités exceptionnelles comme la prouesse d'avoir fait entrer un cheval au sein de l'établissement pénitencier. Faire faire de l'équitation aux jeunes détenus est une performance qui circule entre les acteurs du territoire. En revanche, le quotidien des jeunes est fait de routines dont personne ne parle. Comme déclare Emmanuel Guillaume, Capitaine, Responsable du Quartier mineurs: *"c'est notre travail quotidien, il n'y a pas de raison d'en parler"*.

Pourtant si l'on en parle pas ce quotidien tend à disparaître. Si on ne rappelle pas régulièrement une routine, on sait dans notre société de l'information que cette routine cesse d'exister aux yeux du monde extérieur. De plus, ces routines du quotidien sont émaillées de petites pépites. Pour Mildred Mephane, enseignante de l'Education Nationale auprès des jeunes



incarcérés: *"ils se prennent au jeu pendant le temps d'un cours. Après c'est vite oublié mais certains persistent et passent leur diplôme"*. Les micro-progrès durant un tel cours ne constitue pas un événement en soi mais ils sont pourtant une victoire pour les jeunes, pour les éducateurs et pour l'encadrement qui les supporte. La diffusion de ces petits moments appelle une forme de reportage du quotidien associant le visuel et quelques mots de commentaire pris à la volée.



### **Faire circuler les bonnes nouvelles**

L'unité d'hébergement de St-Anne fait état des difficultés pour se faire entendre par d'autres acteurs comme la juridiction: *"...comment faire passer ce qui se passe en bien et pas seulement de ce qui ne va pas?..."*

Au-delà des difficultés locales ou ponctuelles qu'il peut y avoir les discours des acteurs rencontrés donnent l'impression que ce sont surtout les problèmes qui circulent et que cela donne une image de dysfonctionnement du système sur le territoire. On retrouve dans le système des acteurs gravitant autour des mineurs délinquants en Guadeloupe des questionnements similaires à ceux qui interrogent la circulation de l'information dans notre société aujourd'hui: la difficulté d'extraire le signal du bruit, l'anecdote qui prend le pas sur une analyse posée et documentée, les difficultés qui ont plus d'audience que les progrès, etc.

La délinquance des mineurs est intrinsèquement un secteur de la société marqué par les problèmes, les difficultés, le dysfonctionnement social. Les histoires des jeunes sont toutes des drames en cours. Les échecs:

*"...à peine sortie de 8 mois de prise en charge, le jeune prend un fusil de chasse et tire..."*

marquent plus que les réussites:

*"...il a maintenant un stage de garagiste à peu près stable..."*

Positiver ne va pas de soi en général et encore plus dans le contexte de la



prise en charge des jeunes délinquants. Un effort est nécessaire pour montrer ce qui va, pour mettre en avant les îlots de progrès dans un océan de difficultés.

### **Suite en semaine 3**

Pour donner de la visibilité à ce qui se fait dans chaque lieu pour les jeunes eux-mêmes (quand ils arrivent ils voient la vie de la structure, ce qu'ils peuvent en attendre) et aussi pour les visiteurs (quand ils se rendent sur les lieux) une sorte d'exposition permanente permet de raconter ce qui s'est passé dans la structure depuis leur dernière visite. Une sélection des instantanés tirés du quotidien de chaque établissement pourrait circuler entre les structures, croiser les pratiques, inspirer mutuellement les acteurs.

Pour cela chaque institution fait régulièrement des photos des activités tant exceptionnelles que quotidiennes. Ces images sédimentent chez le responsable de la structure qui sélectionnera les meilleures et veillera à filtrer ce qui peut être partagé sans enfreindre la confidentialité ou la sécurité. Les réunions de services hebdomadaires à la Direction Territoriale pourraient être l'occasion d'échanger entre structures et de compléter les accrochages.

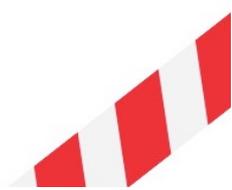
### *"...Tous reporter de la Recherche-action!..."*

Afin d'initier un tel processus, nous proposons de l'expérimenter lors de la semaine 3 de la Recherche-action. Le vendredi 29 avril matin, une réunion finale de *"Bilan et perspectives de la recherche action sur les comportements violents et la récidive chez les mineurs en Guadeloupe"* aura lieu à la Direction Territoriale. Comme le souligne la lettre d'invitation à cette réunion: *"...Cette recherche action s'est appuyée tout au long de son processus sur une action coordonnée de l'ensemble des acteurs du champ de la protection de l'enfance et de la prévention de la délinquance, qu'ils relèvent du secteur public ou du secteur associatif habilité..."*. En conséquence et en droite ligne des principes de fonctionnement de la Recherche-action, le partage des actions réalisées et la présentation des résultats doit être le fait de l'ensemble des acteurs impliqués dans la Recherche-action. Chaque institution se doit de contribuer en prenant des images tout au long de la troisième semaine, en ajoutant à chaque image un bref commentaire et en partageant les différentes expériences de la Recherche-action sous forme d'un accrochage informel le vendredi 29 avril matin.



## Faire savoir!

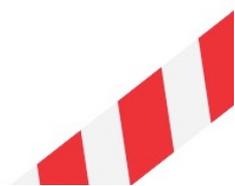
Ce processus de photographie des actions quotidiennes, de rédaction de brefs commentaires associés et de partages entre institutions expérimenté lors de la troisième semaine sera discuté en tant que tel comme un des retours d'expérience de la Recherche-action et, le cas échéant, il pourra être suivi comme une bonne pratique de "faire-savoir" informel entre les institutions du territoire.

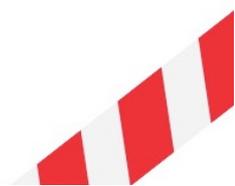


# Axes de développement des expérimentations de la Recherche-action

Les expérimentations développées dans le cadre de la Recherche-action s'organisent autour de trois axes principaux:







SDS

