



SYNTHÈSE

Évaluation Paroles d'Ados,

Une animation de prévention auprès des jeunes
proposée par le Crips Île-de-France

Année scolaire 2021-2022

Évaluation

Paroles d'Ados,

Une animation de prévention auprès des jeunes
proposée par le [Crips Île-de-France](#)
Année scolaire 2021-2022

SYNTHÈSE

Page 3 Le projet Paroles d'Ados

[Page 3](#) Objectifs de ces animations

[Page 3](#) Protocole d'évaluation

Page 5 Évaluation d'activité

[Page 6](#) Thématiques abordées en animation

Page 8 Évaluation de processus

[Page 8](#) Implantation des actions du Crips dans les structures

[Page 8](#) Respect des conditions d'organisation

[Page 8](#) Interactivité des animations

[Page 9](#) Niveau de satisfaction

Page 11 Évaluation de résultats

[Page 11](#) Sentiment d'utilité

[Page 11](#) Niveau de connaissances

[Page 12](#) Identification de situations à risque

[Page 12](#) Orientation

Page 13 Conclusion

[Page 13](#) Évaluation d'activité

[Page 13](#) Évaluation de processus

[Page 13](#) Évaluation de résultats

Sommaire interactif



Le projet Paroles d'Ados

Le projet « Paroles d'Ados » regroupe les animations-débats développées historiquement par le Crips en lycées et centres de formation d'apprentis. Des animations-débats d'une durée de deux heures sont proposées pour chaque classe entrante ou groupe constitué sur une des six thématiques développées :

- **Éducation à la sexualité**
- **Prévention des consommations de drogues**
- **Bien-être**
- **Écrans et jeux vidéo**
- **Alimentation/nutrition et image du corps**
- **Bien-être, santé mentale et crise sanitaire**

Objectifs de ces animations

- Favoriser l'expression des participants autour de leurs représentations et connaissances.
- Aider les participants à identifier des stratégies de prévention appropriées.
- Permettre aux participants de repérer les lieux et personnes ressources.

Protocole d'évaluation

L'évaluation prévue avant la mise en œuvre du projet permet de mesurer l'atteinte ou non des objectifs définis ainsi que les bénéfices des interventions réalisées auprès du public cible, à savoir les jeunes scolarisés dans les lycées, collèges et centres de formation d'apprentis (CFA) d'Île-de-France. Cette évaluation s'appuie sur des indicateurs d'activité, de processus et de résultats.

Des questionnaires anonymes ont été remplis en fin d'animations par les jeunes bénéficiaires sur un échantillonnage prédéfini. Les fiches bilans « Animation » sont, quant à elles, remplies par chaque animateur et animatrice ayant réalisé une animation.

Du côté des établissements, une fiche bilan d'évaluation spécifique leur est également envoyée puis remplie sur la base du volontariat.

Au total, 4 719 outils d'évaluation ont été collectés et exploités pour réaliser l'évaluation du projet «Paroles d'Ados».

Outil	Nombre
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Éducation à la sexualité	981
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Prévention des consommations de drogues	695
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Bien-être	800
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Écrans et jeux vidéo	523
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Nutrition et image du corps	0*
Questionnaires «Jeunes» Paroles d'Ados - Bien-être, santé mentale et crise sanitaire	356
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Éducation à la sexualité	711
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Prévention des consommations de drogues	185
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Bien-être	148
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Écrans et jeux vidéo	104
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Nutrition et image du corps	9
Fiche bilan «Animation» Paroles d'Ados - Bien-être, santé mentale et crise sanitaire	117
Questionnaire «Équipe d'animation»	20
Fiche bilan «Établissements»	70
Total	4719

* Aucune action avec les publics cible de l'évaluation n'a eu lieu pendant la période de passation des questionnaires.

Évaluation d'activité

	Structures Année scolaire 2021/2022	Actions Année scolaire 2021/2022
Lycées		
Éducation à la sexualité	74	713
Prévention des consommations de drogues	26	181
Bien-être	15	133
Bien-être et crise sanitaire	16	175
Écrans et jeux vidéo	15	160
Alimentation/nutrition et image du corps	3	19
Total lycées	149	1381
CFA		
Éducation à la sexualité	10	52
Prévention des consommations de drogues	14	88
Bien-être	1	1
Bien-être et crise sanitaire	2	10
Écrans et jeux vidéo	5	42
Alimentation/nutrition et image du corps	2	3
Total CFA	34	196
Collèges		
Éducation à la sexualité	14	83
Prévention des consommations de drogues	1	7
Total Collèges	15	90
Total Paroles d'Ados	198	1667

En 2021-2022, 198 structures ont bénéficié du projet Paroles d'Ados, principalement des lycées. Au total, 1667 actions ont été réalisées dont 50.9% sur la thématique « éducation à la sexualité ».

Concernant les lycées, la deuxième thématique sollicitée après « éducation à la sexualité » est « prévention des consommations de drogues », puis « bien-être et crise sanitaire », suivie d'« écrans et jeux vidéo » et « bien-être ». La thématique la moins demandée est « alimentation/nutrition et image du corps ». Il est néanmoins à noter que la thématique « bien-être et crise sanitaire » était proposée en complément des autres thématiques et ouverte à tous les niveaux de classe, expliquant le nombre non négligeable d'actions réalisées sur ce thème.

Pour les CFA, la thématique la plus demandée est « prévention des consommations de drogues » suivie d'« éducation à la sexualité » et « écrans et jeux vidéo ». La thématique « prévention des consommations de drogues » est davantage priorisée par ces structures du fait de la spécificité du public dans les CFA (plus âgés, en alternance dans des entreprises et davantage consommateurs de produits psychoactifs).

Enfin, pour les collèges ces interventions restent limitées du fait que seule la Ville de Paris finance ce projet pour quelques collèges parisiens, et uniquement sur les thématiques « éducation à la sexualité » et « prévention des consommations de drogues ».

Thématiques abordées en animation

Pour chaque thématique d'intervention, il est demandé à l'animateur ou l'animatrice de relever les cinq thèmes les plus travaillés, lors de l'animation avec les jeunes, à partir d'une liste préalablement définie. Ces données nous permettent d'identifier chaque année les sujets prioritaires amenés par les groupes. Globalement, nous constatons peu de variations au fil des années, les échanges restant principalement sur les mêmes sujets.

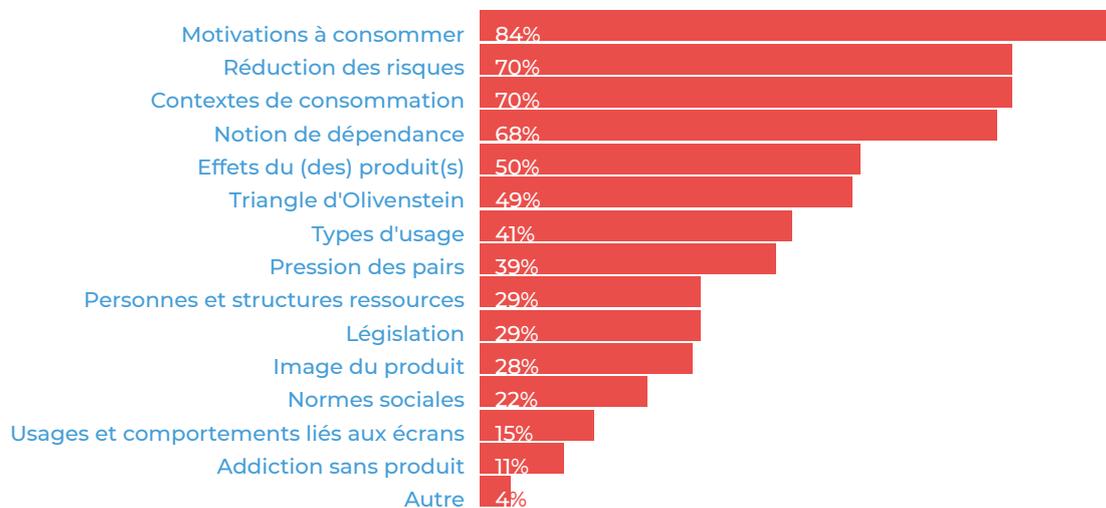
Éducation à la sexualité

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=711)



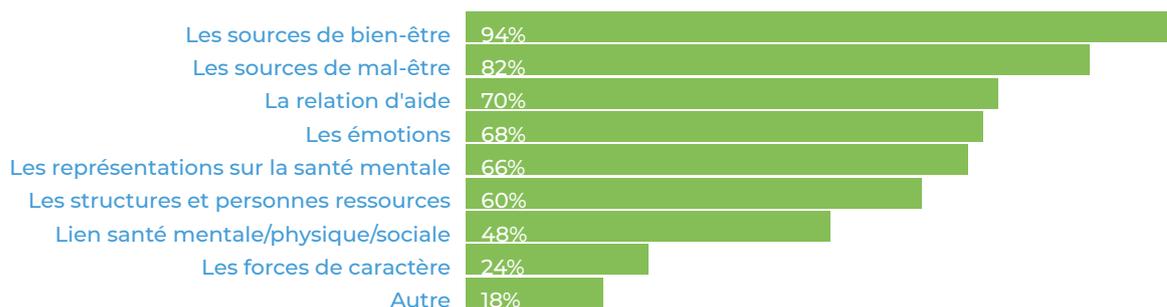
Prévention des consommations de drogues

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=185)



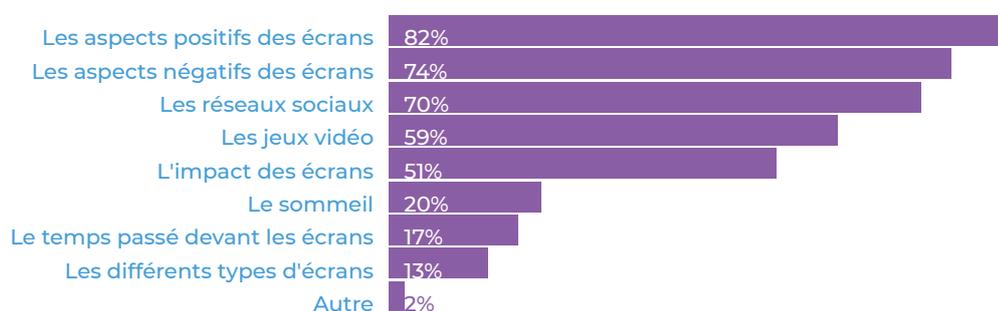
Bien-être

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=148)



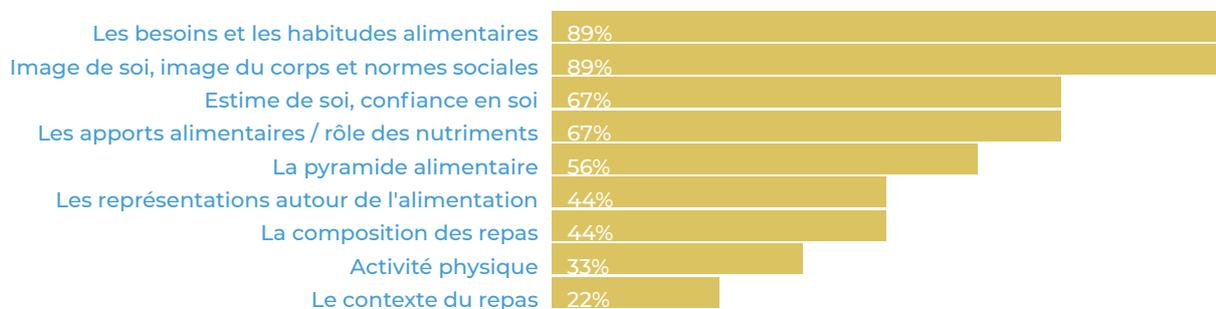
Écrans et jeux vidéo

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=104)



Alimentation/nutrition et image du corps

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=9)



Bien-être et crise sanitaire

Les 5 thèmes les plus abordés lors de l'animation (N=117)



Évaluation de processus

Implantation des actions du Crips dans les structures

L'implantation des actions du Crips dans les structures se mesure à partir de différents critères et nous permet d'évaluer l'intégration de nos actions dans les projets d'établissement.

Pour la majorité des établissements, le Crips est un partenaire privilégié et historique pour la mise en place de leurs actions de prévention, puisque 84.3% des professionnels ayant répondu à la fiche bilan établissements avaient déjà fait appel au Crips les années précédentes.

De plus, pour 77.1% des structures, les actions du Crips sont intégrées à leur projet d'établissement, induisant une réflexion et une prise de décision collective sur le choix des partenaires et des thématiques prioritaires définis pour l'année scolaire concernée.

Néanmoins, peu de structures (21.4% d'entre elles) ont réalisé un diagnostic santé au sein de l'établissement en amont des interventions.

Respect des conditions d'organisation

Des conditions d'organisation préalables sont demandées par le Crips aux structures bénéficiaires et à notre équipe d'animation, afin de garantir le bon déroulement et la qualité des animations.

Les animateurs et animatrices ont l'obligation de contacter les structures en amont des interventions afin de s'assurer du respect des conditions d'organisation et de connaître au mieux le public.

Dans 85.7% des cas, les partenaires ont indiqué avoir été contactés par l'ensemble des animateurs et animatrices; 11.4% d'entre eux ont répondu que certains les avaient contactés et 2.9% n'ont pas été contactés.

Durant l'année scolaire, les conditions d'organisation ont été en grande majorité respectées:

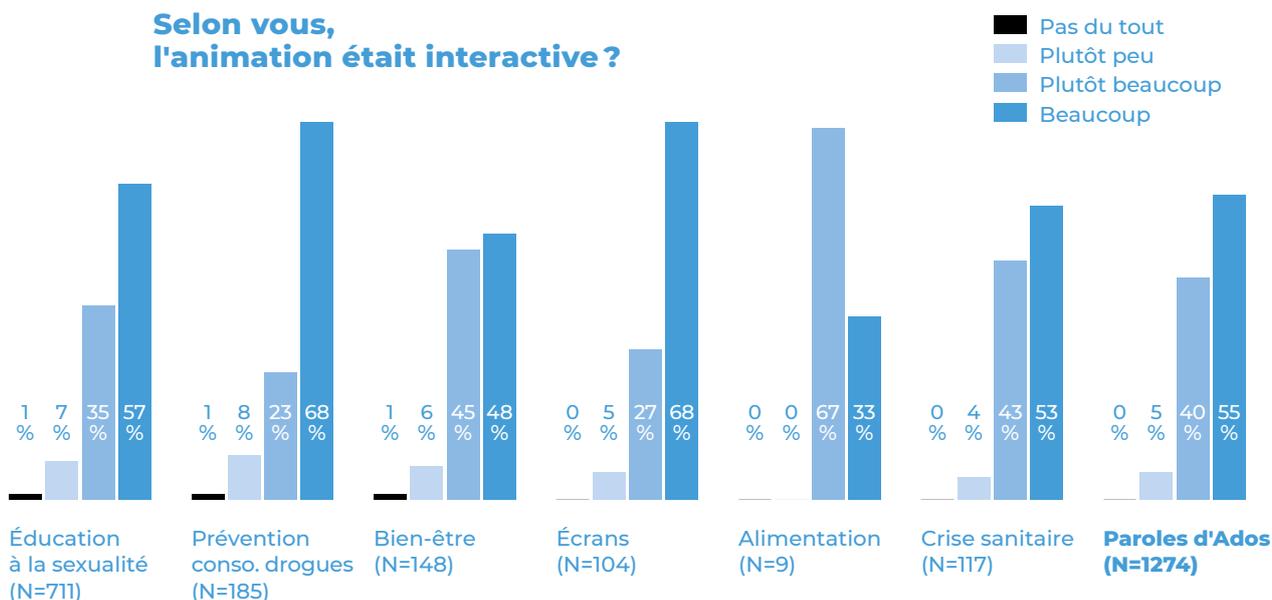
— Dans 97.3% de nos animations, un adulte de l'établissement était présent (règle obligatoire pour le Crips IdF et l'Éducation nationale).

— La salle mise à disposition a été jugée adaptée dans la plupart des cas par notre équipe d'animation (13 réponses «souvent» et 7 réponses «à chaque fois»).

— La personne contact a été rencontrée par l'animateur ou animatrice dans 95.2% des cas.

Interactivité des animations

Selon vous, l'animation était interactive ?



Les animations Paroles d'Ados se basent sur les concepts d'éducation pour la santé définis par la Charte d'Ottawa en 1986.

Au cours de chaque animation, les jeunes échangent et débattent, développent une réflexion et identifient des stratégies de prévention adaptées à leurs besoins.

Pour ce faire, notre équipe s'appuie sur les grands principes d'animation, dont l'interactivité comme l'un des facteurs clé de réussite.

L'interactivité est au cœur des interventions Paroles d'Ados quelle que soit la thématique.

94.7% des animations ont été jugées très interactives par l'animateur ou l'animatrice (cumul des critères « beaucoup » et « plutôt beaucoup »).

Afin de garantir le débat, l'équipe d'animation utilise également une multitude d'outils pédagogiques ou techniques d'animation de groupes. Ils sont choisis en fonction de différents critères: taille du groupe, type d'activité, besoins du groupe, thématiques abordées, etc.

Les outils les plus utilisés en animation sont ceux qui invitent les jeunes à se positionner sur des affirmations, à exprimer et confronter leurs points de vue, tels que le jeu « Ado Sexo » créé par l'IREPS Auvergne-Rhône-Alpes ou le jeu « [D'accord - Pas d'accord santé mentale](#) » du Crips IdF.

Les outils choisis peuvent avoir différents objectifs pédagogiques, à savoir:

— Améliorer le niveau de connaissance des jeunes → « [Info/intox sur les drogues](#) »;

— Travailler sur les représentations des jeunes en lien avec la thématique concernée → « [Milkshake de plaisir](#) »;

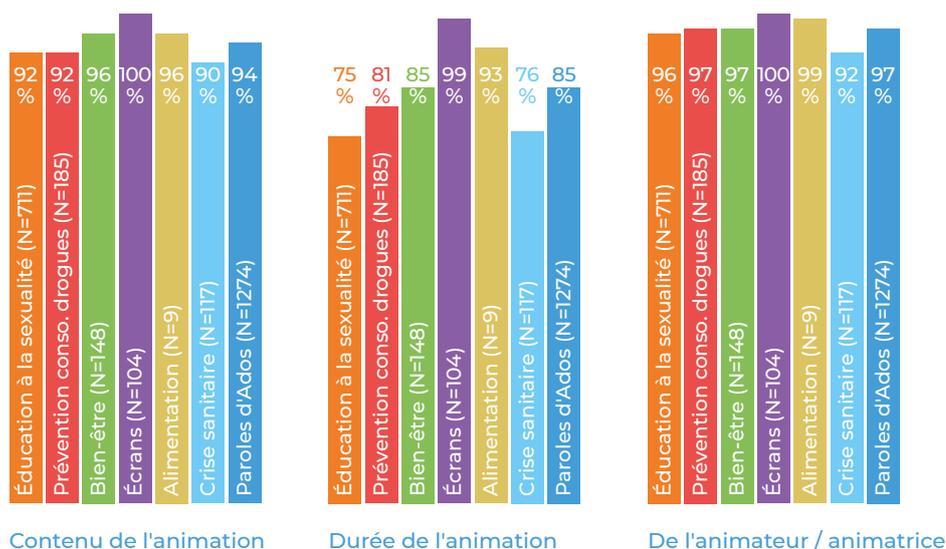
— Identifier des stratégies de prévention → l'outil « modérateur de forum » décliné sur différentes thématiques.



Niveau de satisfaction

Satisfaction des jeunes

Satisfaction des jeunes concernant les animations Paroles d'Ados

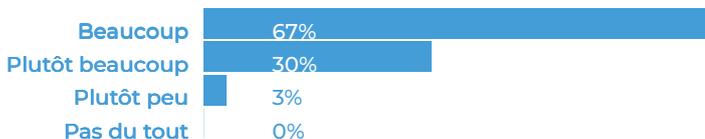


Le niveau de satisfaction des jeunes bénéficiaires a été évalué selon trois critères: le contenu de l'animation, la durée de l'animation et la qualité de l'animateur ou l'animatrice.

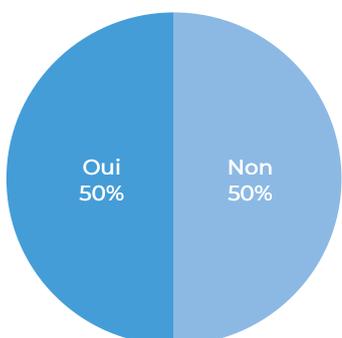
Les niveaux de satisfaction sont très élevés et relativement similaires selon les thématiques.

Ce qui a été le plus apprécié par les jeunes est la qualité de l'animateur ou animatrice.

Globalement avez-vous été satisfait du partenariat avec le Crips ? (N=70)

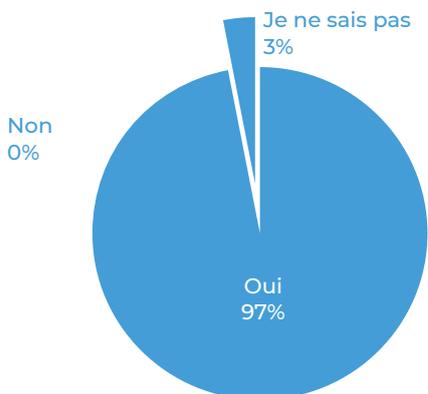


Du côté des établissements bénéficiaires, les interventions du Crips sont aussi très appréciées. 67.1% d'entre eux sont « beaucoup » satisfaits et 30% « plutôt beaucoup ». Cette satisfaction élevée explique sans doute la pérennisation de nos actions et le partenariat historique que nous avons avec beaucoup de structures.



Auriez-vous souhaité des séances complémentaires auprès des mêmes groupes ? (N=70)

Cependant, la moitié des répondants auraient souhaité des séances complémentaires. Les interventions du projet Paroles d'Ados étant limitées à une seule animation pour un même groupe de jeunes, ce souhait de séances complémentaires s'inscrit davantage dans une démarche de promotion de la santé efficace. Dans ce sens, il serait intéressant de pouvoir proposer aux structures volontaires un projet développé sur plusieurs séances annuelles pour renforcer les acquisitions de connaissances et compétences en lien avec la thématique demandée.



Souhaitez-vous à nouveau faire appel au Crips pour des actions d'éducation pour la santé l'année prochaine ? (N=70)

Comme chaque année, le partenariat avec le Crips est reconnu et favorisé. 97.1% des structures ayant répondu au questionnaire, souhaitent à nouveau faire appel au Crips l'année prochaine.

Évaluation de résultats

L'évaluation de résultats doit permettre de mesurer l'atteinte ou non des objectifs spécifiques définis en amont du projet et selon différents critères.

Les données relatives à l'évaluation de résultats sont développées et spécifiques à chaque thématique déployée par le projet Paroles d'Ados. Elles ne peuvent pas être toutes présentées dans cette synthèse. C'est donc une sélection qui est restituée, à savoir :

- Le sentiment d'utilité de ces animations ;
- L'acquisition de connaissances ;
- L'identification de situations à risque ;
- L'identification de structures ou personnes ressources.

Sentiment d'utilité

Concernant le sentiment d'utilité des animations, toutes thématiques confondues, 42.5% des jeunes pensent que l'animation Paroles d'Ados leur a ou leur sera utile (cumul des critères « oui, beaucoup » et « oui, plutôt beaucoup »), tandis que 12.1% déclarent au contraire « pas du tout ». Dans la médiane, plus d'un tiers des jeunes (32.8%) pensent qu'elle leur a ou leur sera « un peu » utile dans leur vie actuelle ou future.

Penses-tu que cette animation pourrait être utile dans ta vie actuelle ou future ?

Éducation à la sexualité (N=981)



Prévention conso. drogues (N=695)



Bien-être (N=800)



Écrans (N=523)



Crise sanitaire (N=356)



Paroles d'Ados (N=3355)



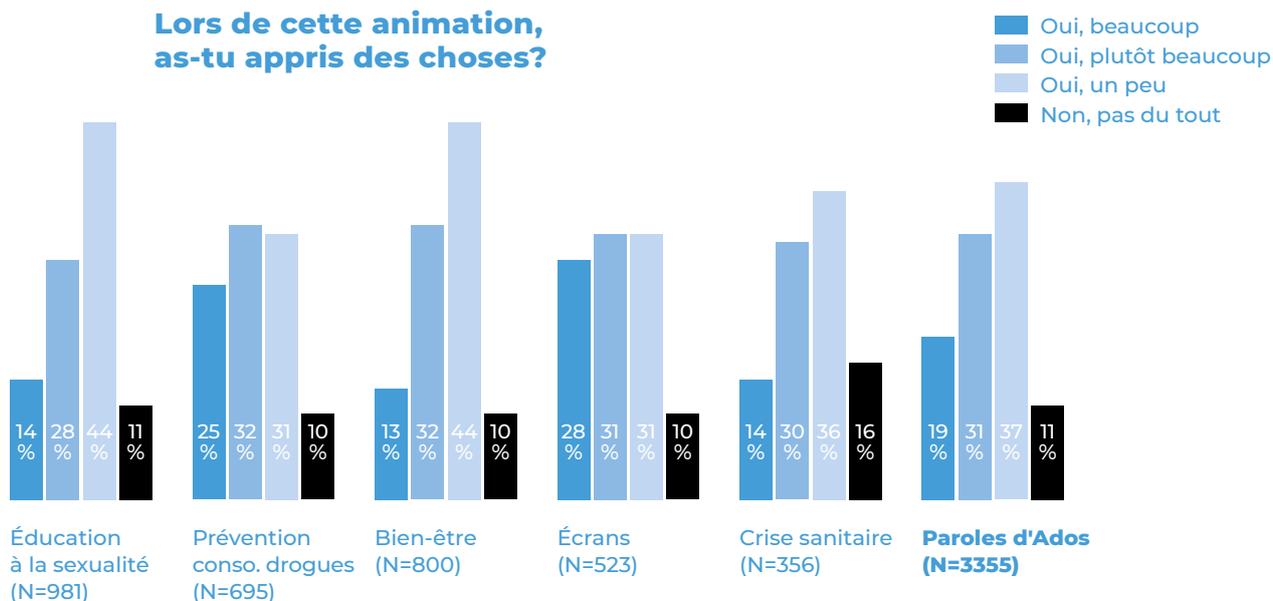
■ Oui, beaucoup ■ Oui, plutôt beaucoup ■ Oui, un peu ■ Non, pas du tout ■ Je ne sais pas ■ Non réponse

Niveau de connaissances

Les animations Paroles d'Ados sont proposées aux classes entrantes des établissements, avec une moyenne d'âge de 15-16 ans environ dans les lycées, un peu plus dans les centres de formation d'apprentis. Elles interviennent donc à un âge relativement avancé dans l'adolescence, ce qui laisse supposer que les jeunes ont déjà acquis certaines connaissances relatives à nos thématiques d'intervention. C'est pourquoi nos animations n'ont pas pour rôle principal l'acquisition de connaissances mais plutôt de les questionner et les faire réfléchir. L'apport d'informations reste tout de même nécessaire, notamment lorsqu'il s'agit de partir des idées reçues des jeunes (ex.: modes de transmission du VIH). Le degré d'acquisition de connaissances est relativement variable selon les thématiques. Globalement, seulement 11.18% des jeunes ont déclaré n'avoir rien appris lors des animations Paroles d'Ados. L'acquisition de connaissances la plus élevée revient aux animations sur la thématique « écrans et jeux vidéo ».

Pour chaque thématique, des questions plus précises en lien avec l'acquisition de connaissances ont été posées aux jeunes dans nos questionnaires d'évaluation.

Lors de cette animation, as-tu appris des choses?



L'identification de situations à risque

Afin d'évaluer ce critère, nous avons demandé aux jeunes dans les questionnaires d'évaluation de se positionner face à des situations à risque pour eux ou pour un ami. Exemple: « Imagine qu'un ami est harcelé sur les réseaux sociaux. Que fais-tu ? ».

Pour chaque thématique, différentes stratégies adaptées ou non à la situation étaient proposées. Globalement les jeunes ont répondu à ces questions par des stratégies adaptées à la situation. Très peu de jeunes (environ 3%) n'ont identifié aucune stratégie.

Orientation

L'un des fils rouges de nos animations Paroles d'Ados est l'orientation des jeunes vers des structures ou personnes ressources; dans la mesure où nos interventions sont ponctuelles, elles peuvent susciter des questionnements personnels, un souhait de rencontrer un professionnel de santé ou engager une démarche de soins (ex.: faire un dépistage des IST, prendre rendez-vous dans une consultation jeunes consommateurs).

Un ensemble de professionnels, sites Internet, numéros de téléphone et/ou structures ressources sont donc valorisés pendant les animations. Ils peuvent concerner la santé des jeunes de manière générale comme Fil santé jeunes, l'infirmerie scolaire ou être spécifiques à la thématique de santé en question: CeGIDD, Drogues info service, Points accueil et écoute jeunes, etc.

Du matériel de prévention est également mis à disposition des jeunes dans la plupart des animations: brochures, cartes de visite de structures, préservatifs et gels lubrifiants.

Dans les questionnaires d'évaluation auprès des jeunes bénéficiaires, une question leur était posée sur les personnes avec qui ils/elles iraient discuter de leur santé (en lien avec la thématique de l'animation). Sur l'ensemble des thématiques, les deux premières catégories citées sont les amis et un membre de la famille. La sphère privée est donc privilégiée en première intention de discussion, avant de citer une structure de santé spécifique, puis l'infirmerie scolaire.

Conclusion

Évaluation d'activité

1667 actions Paroles d'Ados ont été réalisées et ont permis d'aborder avec les jeunes une multitude de thèmes.

Évaluation de processus

Le projet est globalement bien implanté dans les structures partenaires et les conditions d'organisation nécessaires à la qualité des actions ont été majoritairement respectées.

Toutes les parties prenantes du projet sont satisfaites : jeunes bénéficiaires, structures et équipe d'animation.

À noter : 50% des structures bénéficiaires auraient souhaité bénéficier de séances complémentaires.

Évaluation de résultats

Objectif 1

Favoriser l'expression des participants autour de leurs représentations et connaissances :

86.6% des jeunes ont déclaré avoir acquis, à des degrés différents, des connaissances relatives à la thématique.

Objectif 2

Aider les participants à identifier des stratégies de prévention appropriées :

Lorsqu'il a été demandé aux jeunes de se positionner face à une situation à risque, globalement les jeunes ont su identifier une ou plusieurs stratégies adaptées à la situation.

Objectif 3

Permettre aux participants de repérer les lieux et personnes ressources :

Une multitude de personnes et structures ressources ont été valorisées durant les animations. Il s'agit de structures et personnes ressources en santé globale ou plus spécifiques selon les thématiques.

En lycées et collèges, l'infirmerie scolaire est particulièrement valorisée pendant les animations.

À noter : la sphère privée est privilégiée par les jeunes en première intention pour discuter des questions de santé.

Pour conclure, 75.3% des jeunes considèrent que l'animation Paroles d'Ados pourrait, à différents niveaux, leur être utile pour leur vie actuelle ou future.

Remerciements

Merci à Fanny Gaucher et Jihenne Tliba, chargées de projet, pôle SJPP, pour la réalisation de l'évaluation et la rédaction de ce document.

Cette évaluation a été rendue possible grâce à la participation et la collaboration active des établissements et de l'équipe d'animation intervenant pour le Crips IdF.

Merci particulièrement à celles et ceux ayant participé au recueil des données auprès des jeunes :

Yves Chauvel, Marion Roudy, Jennifer Lankar, Salomé Darrigrand, Marie Canavesio, Didier Valentin, François Collin, Léa Neveu, Charlie Blanc, Marion Weité-Roux, Gaëlle Petlak, Chloé Masse, Flavie Legue, Marianne Beliao, Chloé Hinault, Léa Vanbuckchave, Yolande Gicquel, Estelle Lestang, Emanuelle Fortuit et à Johanna Py, stagiaire au Crips.

Vous souhaitez inscrire votre établissement à une animation Paroles d'Ados

[Inscription](#)



La News du Crips

Vous souhaitez recevoir notre newsletter



 lecrips-idf.net

 [AtelierPrev](#)

 [Crips_IDF](#)

 [Crips Ile-de-France](#)

 [CripsIleDeFrance](#)

 [Crips Île-de-France](#)