

L'évolution de la confiance

SANTÉ

par BSF



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

Objectifs

Savoir identifier l'influence des interactions sociales dans les prises de décision des individus

Matériel

Feuilles, crayons
Tablettes ou ordinateurs (en fonction du nombre de participants)

Compétences travaillées

Comprendre la notion de vie en communauté
Comprendre la notion d'influence de la société sur nos comportements
Comprendre le déterminisme social

Contenus utilisés

Vidéo du youtubeur Squeezie « La vidéo pas drôle mais intéressante »
Jeu en ligne « L'évolution de la confiance » : <https://ayowel.github.io/trust/>
Dictionnaire en ligne

Pré-requis

Il est nécessaire de savoir naviguer sur un site Internet et comprendre son architecture (rubriques, etc.)

WORKFLOW

1

Préparation - 1 heure 30 minutes

NB pour l'animateur : activité convenant à un public mixte âgé de 11 à 25 ans (adolescents et jeunes adultes).

Le groupe peut être hétérogène en termes d'âge. Cela favorise le transfert d'expériences (cf. « guide d'utilisation des fiches d'activités »). Il convient alors de veiller à ce que chacun puisse comprendre l'analyse du jeu (notamment les plus jeunes).

Il est impératif d'avoir regardé la vidéo et d'avoir essayé le jeu en ligne afin de comprendre son fonctionnement et d'accompagner plus facilement les participants. En effet, cette activité repose sur les enseignements tirés de l'usage de ce jeu vidéo en ligne.

Visionnez une ou plusieurs fois la vidéo afin de comprendre le sens du jeu vidéo.

Essayez plusieurs fois le jeu vidéo (en testant les différentes manipulations proposées), cela vous permettra d'être à l'aise dans l'accompagnement des participants pendant la séance.

Préparez le lieu en l'aménageant de manière à ce que les participants s'y sentent confortablement installés.

2

Lancement - 5 minutes

Exposez-leur l'objectif de la séance (n'hésitez pas à reformuler avec vos mots).

Pour favoriser la discussion, installez-vous au même niveau que les participants.

3

Déroulement - 1 heure

En groupe, visionnez la vidéo du youtubeur Squeezie.

Échangez avec les participants sur ce qu'ils ont compris de la vidéo.

À ce stade, s'ils n'ont pas tout compris (étant donné le nombre d'informations et la vitesse à laquelle elles sont données), rassurez-les sur ce fait. L'idée est qu'ils se sentent en confiance pour prendre du plaisir à s'informer.

Donnez-leur une définition de la confiance.

« La confiance est un sentiment de sécurité vis à vis de quelqu'un ou de quelque chose. »

« La méfiance est la crainte d'être trompé. »

Par groupes de deux minimum, invitez-les à prendre en main le jeu en ligne et à tester différentes possibilités de jeu.

Autant que possible, favorisez des binômes qui vont coopérer car la réflexion collective favorise l'acquisition des savoirs.

Ils doivent discuter des résultats entre eux pour comprendre les nuances que l'on peut apporter.

L'usage du dictionnaire est optionnel mais recommandé.

Échangez avec eux à la fin pour savoir ce qu'ils ont retenu de ce jeu :

- Est-on naturellement méfiant ou le devient-on en fonction des situations ?
- Pensez-vous que la confiance est une faiblesse ?
- Pensez-vous qu'il faut être méfiant en toutes circonstances pour être certain de ne jamais « perdre » ?
- Si tous les individus sont méfiants les uns des autres, quelles conséquences pouvez-vous imaginer ?

Encouragez-les à visionner à nouveau la vidéo de Squeezeie et orientez-les vers des ressources de vulgarisation de la sociologie.

4

Clôture - 10 minutes

Concluez en leur demandant : « Avez-vous apprécié l'activité ? », « Dans quel type de personnalité vous êtes vous reconnu ? »

L'imitateur : celui qui commence en coopérant et ensuite copie ce que l'autre fait.

Le tricheur : celui qui ne fait que tricher.

L'honnête : celui qui ne fait que coopérer.

Le grognon : celui qui commence par coopérer et si on triche une seule fois contre lui, il triche tout le temps ensuite.

Le détective : celui qui commence par analyser, puis va coopérer, tricher et coopérer deux fois. Si on triche en réponse, il va agir comme l'imitateur. Si on ne triche pas en retour, il va continuer à tricher pour exploiter.