Réglo, accro ou à cran ?

SANTÉ

par BSF

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Ce support permet d'aborder l'utilisation des smartphones notamment via l'usage des réseaux sociaux. Les contenus proposés offrent une approche ludique mais pertinente dans le sens où ils permettent aux participants de se rendre compte de leur propre utilisation.

Objectifs

Permettre aux jeunes d'être acteurs de leur exposition et de leur utilisation des réseaux sociaux
Participer de manière active : échanger entre pairs, discuter, se construire une opinion

Matériel

Ordinateur avec accès Internet et vidéoprojecteur

Jeu de cartes « @h… Social ! 2.0 » :
Permet d'aborder de manière ludique la législation liée à Internet

Jeu « @miclik » :
Pour l'éducation des plus jeunes aux réseaux sociaux (vérifier autorisation connexion en amont)

Animation ateliers :
3 espaces proches (dont un équipé de postes informatiques) mais distincts dans l'idéal
Veiller à ce que la disposition des lieux n'entrave pas les échanges

Compétences travaillées

Compétences sociales :
Prise de parole en groupe, empathie, tolérance, logique de « consomm'acteur » des réseaux sociaux

Capacités émotionnelles et cognitives :
Préservation de l'intimité, affirmation de soi et de son point de vue, prise de parole en groupe, premiers éléments d'analyse de son comportement

Contenus utilisés

Vidéo :
Kyan Khojandi, humoriste, L'addiction :
https://www.youtube.com/watch?v=D-wMMYsgGMg
(durée : 9'13)

Jeu « @h… Social ! 2.0 » :
http://www.ahsocial.com
À partir de 9 ans, jusqu'à 20 joueurs
60 € + frais de port

Jeu « @miclik » :
https://bit.ly/33qv426
Jeu sérieux pour l'éducation aux réseaux sociaux

Pré-requis

Savoir lire
Savoir utiliser un ordinateur et/ou un smartphone
Avoir des capacités d'expression

WORKFLOW

1 Préparation - 40 minutes à 3 heures

NB pour l'animateur :
Nombre recommandé de participants : 3 à 60.

Exemples :
Visionnage vidéo : 3 à 20 participants
Jeu : 3 à 20 participants
Site Internet : 3 à 20 participants (selon ressources informatiques de la structure) ; 60 participants si activité organisée sur une demi-journée et sous forme d'ateliers (3 groupes de 20 jeunes).

Taux d'encadrement : 1 à 5 animateurs selon le choix de l'organisation et du support.

Répartition de l'effectif minimum si mise en place d'ateliers :
– 2 animateurs volants
– 1 animateur visionnage vidéo
– 1 animateur site Internet
– 1 animateur jeu

Les animateurs doivent veiller à ce que chaque jeune participe et ait la parole. Par la même, il reste important d'encourager les plus réservés et de valoriser l'implication des participants. Les animateurs connaissent les réseaux sociaux en tant qu'utilisateurs, au minimum. Si cela n'était pas le cas, le professionnel s'informe sur le sujet pour être en capacité de mener au moins un atelier. Le temps de préparation peut être divisé ce qui donne l'avantage d'être moins chronophage en individuel mais exige des temps de coordination. Une adresse mail est requise pour effectuer une inscription sur le site @miclik : penser à informer et avoir l'autorisation des parents.

Pré-visionner la vidéo YouTube (faire des sélections le cas échéant), anticiper des questions et préparer des relances. (30 minutes)

S'inscrire sur @miclik et tester le site, effectuer l'inventaire des ressources disponibles (ordinateurs, accès autorisé au site par le pare feu…) et organiser leur mise à disposition le jour de l'intervention (exemple : réservation de la salle informatique, autorisation d'accès au site formulée en amont à l'administrateur du système informatique de l'établissement). Rédiger et diffuser l'autorisation parentale. (30 minutes)

Commander le jeu « @h… Social ! 2.0 ». Consulter et s'approprier les règles du jeu. (30 minutes)

Allumer un ordinateur, vérifier la connexion Internet (débit suffisant pour une bonne lecture de la vidéo) et le fonctionnement du vidéoprojecteur, installer les tables et les chaises, installer le jeu le cas échéant. Allumer tous les ordinateurs. (10 minutes)

Temps de coordination si ateliers (en prévoir minimum trois : un en début de projet, un autre juste avant la manifestation et un dernier en bilan). (1 heure 20 minutes)

2 Lancement - 10 minutes

Accueillir les participants, les faire s'asseoir et leur expliquer le déroulé de l'activité.

Construire collectivement le cadre des échanges.

S'écouter, ne pas porter de jugement de valeur sur ce que disent les autres. Assurer la garantie de parole libre dans un principe de respect (pas d'insultes par exemple).

Si choix des ateliers, le lancement se fait de la même manière avec tous les jeunes réunis. Les animateurs rappellent ensuite le cadre dans les groupes, si nécessaire.

3 Déroulement - 4 heures

Débat avec support vidéo – 1 heure

– 10 minutes : visionnage de la vidéo.
– 35 à 40 minutes : lancer les échanges, aider les jeunes à verbaliser, à partir du sketch, leurs habitudes et celles de leur entourage, favoriser le dialogue et l'écoute.
– 10 à 15 minutes : conclure les débats en insistant sur le fait que prendre conscience de ses comportements est le meilleur moyen de rester acteur de son exposition et de son utilisation des réseaux sociaux.

Site Internet – 1 heure

– 5 à 15 minutes : constitution de petits groupes (deux à trois jeunes par groupe maximum), démarrage des ordinateurs, ouverture des sessions. L'intervenant guide les jeunes avec son écran projeté.
– 35 à 45 minutes : guider la navigation au départ, avec l'écran projeté pour l'activité, puis laisser la navigation libre. L'animateur passe dans les petits groupes et échange avec les jeunes sur la page qu'ils consultent. L'intervenant est également très attentif aux mots choisis par les jeunes (détection de harcèlement, situation sociale fragile…).
– 10 à 15 minutes : déconnexion, fermeture des sessions. Conclure en sollicitant l'avis et le ressenti des jeunes. Sonder si les jeunes vont se reconnecter seuls, s'ils

souhaitent le refaire dans le contexte vécu ou s'ils ne retourneront pas sur le site. Savoir pourquoi dans tous les cas, les questionner.

Jeu – 2 heures à 2 heures 30 minutes

– 5 à 10 minutes : constitution libre des équipes.
– 10 minutes : explication synthétique des règles du jeu.
– 1 heure 30 minutes : lancement du jeu : durant le jeu, l'animateur reformule, favorise la parole, les échanges entre pairs, veille au respect des règles du jeu mais aussi de celles définies par le groupe.
– 10 minutes : rangement du jeu.
– 15 à 20 minutes : recueil de la parole des participants : prendre le temps d'échanger sur les apprentissages, les éventuelles difficultés rencontrées, l'apport de cette expérience.

Veulent-ils approfondir le sujet ? En aborder d'autres ?

4 Clôture - 30 minutes

Cf. Déroulement, par support.

5 Variantes et suites possibles

Variantes possibles :

Associer les parents dans cette action en tant que participants et/ou animateurs.

Agrémenter la ou les activités d'une exposition avec des affiches conçues par les élèves sur le sujet. Exemple :

https://www.adocwebbourgogne.org/sites/default/files/Livret%20Addiction%20Final.pdf

Suites possibles :

Concevoir une campagne de prévention par et pour les jeunes et/ou créer une page Web (Facebook, Instagram, Snapchat…) pour sa diffusion (autorisation parentale droits d'image).

Laisser une « trace » de la journée : article de journal, communication sur le site de l'établissement.

Concevoir une « boîte à questions » anonyme.

Mise en place d'une autre demi-journée sur une thématique différente.