Le jeu du Smartphone

Public

Adolescent
Enfant
Famille
10-14 ans

Objectif(s)

- ouvrir le dialogue avec les jeunes sur leurs usages des écrans;
- mettre en situation par rapport aux réseaux sociaux de manière ludique ;
- informer sur les risques et les avantages des réseaux sociaux ;
- développer l'esprit critique.

Description

Le jeu du Smartphone vise à ouvrir le dialogue sur les réseaux sociaux avec des adolescents. Il se présente sous la forme d'un jeu d'enquête et de défis autour d'applications smartphone.

L'outil se compose d'un smartphone géant reprenant différentes applications courantes et d'une boîte de cartes "défis" et "questions".

Cet outil est le fruit d'une collaboration entre les étudiants de la Haute Ecole Lucia de Brouckère et des acteurs locaux de l'Est du Brabant wallon (AMO de Jodoigne, Planning familial, Gal Interculturalité). Dans le cadre de leur cours de multimédia, les futurs éducateurs devaient créer une animation de prévention en lien avec les outils multimédias avec des acteurs de terrain.

De son côté, l'AMO de Jodoigne faisait le constat d'un manque d'outils de prévention multimédia et de leur intérêt auprès des jeunes lors d'animations scolaires ou en milieu festif. Elle a créé sa propre version de l'outil en fonction de ses besoins.

Utilisation

En milieu festif

Seul le smartphone est utilisé, afin d'informer les jeunes sur les risques et les avantages des réseaux sociaux.

Il se joue en 5 à 30 minutes, dépendant du temps dont l'animateur dispose. Le jeune fait tourner la roue du smartphone. Celle-ci s'arrête sur une case qui représente une application (Instagram, Facebook, Snapchat,...) ou une icône (paramétrage du téléphone, police, clash of clans, appareil photo) avec une situation, un défi auquel il doit réagir. Par exemple, faire un commentaire, prendre une photo,...

• Auteur(s)

Eline Célie, Nadège Carniel, Virginie Cockelle, Virginie Byloo

• Editeur

AMO de Jodoigne

• Lieu d'édition

Jodoigne

• Date d'édition

2018

• Disponibilité

Centre Local de Promotion de la Santé en province de Brabant wallon asbl

• Autre disponibilité

AMO de Jodoigne mais pas encore diffusable (en phase d'évaluation).

• Support

Cartes
Jeu

La réponse est discutée avec l'animateur et le groupe.

En milieu scolaire

L'outil peut également être utilisé en milieu scolaire avec un groupe de 10 à 15 élèves qui l'expérimentent pendant 50 minutes. Une autre animation doit être prévue pour le reste de la classe.

Le jeu est en phase de test, des améliorations auront lieu au fil des animations.