



Notre référence : 128/18-CPEF

**L'entrée dans le monde numérique
des 9-12 ans :
Comment accompagner
parents et enfants ?**

Traces

Louvain-la-Neuve, 24 janvier 2018

Synthèse des Commentaires des participants suite à la présentation de jeux

Les synthèses ci-dessous ont été réalisées par des membres de la CPEF. Les différences de style de rédaction ont volontairement été laissés tels quels.

Faites le mur !

Une animation pour sensibiliser les élèves de fin de primaire à l'usage des réseaux sociaux.

Editeur : AMO TCC accueil

Présentation du jeu : <http://www.tccaccueil.be/wordpress/?p=935>

Disponible en prêt / location dans les CLPS suivants : <http://www.tccaccueil.be/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/liste-location-jeu-FLM1.pdf>

Epuisé à la vente

Jeu préféré ! Désigné par 4 groupes.

Envie d'aller plus loin ?

Avis très positifs,

Outil beau visuellement, assez simple à expliquer, facilement exploitable et qui donne envie de jouer.

La métaphore du mur (en brique et réseau social) est appréciée.

Ça remet « de l'adulte » et ouvre à beaucoup de situations vécues à l'école.

Bien adapté à la tranche d'âge, 10 – 13 ans.

Comment imaginons-nous utiliser l'outil ?

En prévention, pour aborder internet et au-delà (harcèlement, les risques de poster des commentaires sur les réseaux sociaux, ...)

En 5^e primaire, voire 6^e. Mais pas en secondaire car trop enfantin.

En petit groupe (comme précisé), ½ classe, +/- 10-12 élèves.

Bonne ouverture au débat.

En utilisant surtout les cartes.

Quels freins avons-nous identifiés ?

Besoin de s'approprier le jeu avant, grand temps de préparation de la part de l'animateur (un cahier « péda » ou manuel de l'animation serait aidant), adapter aux intervenants en fonction de l'école (éducateur, gardienne).

Côté un peu répétitif dans les trois solutions proposées. Toujours même type de réponses.

Difficile d'imaginer le déroulement concret (les élèves doivent-ils trouver des solutions, comment ?)

Difficile d'imaginer le débat qui se crée, être prêt à s'adapter et à rebondir sur ce que les jeunes amènent.

Que l'animateur connaisse le groupe.

Dimension du mur : le faire en format plus grand.

Trop dichotomique (dit une fois).

Pas de frein (dit une fois).

« Le juste click » permet d'aborder le thème de la sécurité en ligne dans une classe du troisième degré de l'enseignement primaire.

Editeur : Child Focus

Présentation du jeu : http://www.childfocus.be/sites/default/files/fiche_explicative_19.pdf

Disponible gratuitement auprès de Childfocus http://www.childfocus.be/fr/media-center/field_media_type/games-90 (temporairement épuisé en mai 2018)

En prêt / location auprès des CLPS

Envie d'aller plus loin ?

Les avis sont très partagés, entre « oui », « non », et « plus ou moins ».

Ce jeu est apparu complexe à comprendre en découverte rapide, telle que proposée ce jour, en raison d'un mode d'emploi impressionnant en taille.

Les groupes qui ont eu le temps et/ou qui ont reçu une explication avant de découvrir le matériel, ont pu relever davantage les côtés intéressants et exploitables. Tandis que ceux qui n'ont pas eu ce temps, restent avec une impression très mitigée. Un groupe a même la perception d'un jeu peu attrayant.

Le « carnet de bord » qui synthétise les « bons conseils » est cependant souligné par tous, comme un support intéressant et exploitable

Les règles sont adaptables.

A savoir : il y a une série de règles qui ne concernent pas le jeu principal. Elles concernent une série de petits jeux de hasard, qui ont deux fonctions :

1. créer une petite compétition entre joueurs (le hasard détermine à chaque tour de jeu, qui a le droit d'exploiter une carte ou deux cartes)
2. occuper une partie du groupe « en autonomie », sans aide d'un animateur

Comment l'utiliser ?

En prévention, en vue d'un usage plus sûr d'internet, pour exercer l'esprit critique, pour ouvrir à des débats sur les différents usages d'internet.

Nécessité de s'assurer de la compréhension : mise en commun, ou bien faire miroir au fur et à mesure des découvertes.

En 5^e/6^e primaire (éventuellement au premier degré du secondaire)

Durée minimale de 2 périodes

Réalisable dans un local classe.

Possibilité de faire jouer une classe entière. Adaptations perçues possibles en petit groupe et même en individuel.

Possibilité de n'utiliser que le « carnet de bord » ; possibilité de prolongation en emmenant ce carnet chez soi.

Possibilité d'utiliser le jeu principal, sans les petits jeux

Possibilité d'utilisation comme matériel de base, pour créer une animation avec les enseignants.

Freins ?

La complexité et surtout la longueur des règles qu'il faut bien appréhender pour pouvoir l'utiliser est massivement relevé par les participants.

Mode de correction des V/F pas des plus clairs, pas d'explications approfondies des réponses, comment debriefer ?

La mobilisation matérielle et la mise en place dans la classe : beaucoup de choses à installer

Besoin de plusieurs animateurs

Côté trop « scolaire » voire « moralisant » au goût de certains

Côté « hasard » des petits jeux de démarrage

Longueur de l'activité

Apprivoiser les écrans pour mieux gérer les usages des 10-16 ans

Une boîte à outils et repères pour soutenir les professionnels dans la mise en place de projets et d'activités sur les nouvelles technologies pour un public d'enfants et d'adolescents

Editeur : CLPS du Brabant-Wallon

Présentation du jeu : <https://clpsbw.be/admin-decrire-une-ressource?ressourcePk=84>

Téléchargeable en grande partie : <https://clpsbw.be/admin-decrire-une-ressource?ressourcePk=84>

Disponible dans les CLPS

La découverte du matériel est considérée comme facile.

Objectifs : cet outil permet d'aborder de nombreux enjeux et problématiques que les jeunes rencontrent sur internet : droit à l'image, droit d'auteur, cyberharcèlement, partage de données, hoax,

Son contenu : 8 outils et leurs fiches d'animation

- ✓ outil 1 : Quel réseau social êtes-vous ? (secondaire professionnel)
- ✓ outil 2 : le web en classe (5^e primaire à 2^e secondaire)
- ✓ outil 3 : infos, infaux, je recherche sur internet (5^e et 6^e primaire)
- ✓ outil 4 : je clique, tu cliques, il clique... (1^{re} et 2^e secondaire)
- ✓ outil 5 : vie privée/vie publique : la corde à linge (1^{re} à 3^e secondaire, adaptable primaire)
- ✓ outil 6 : sur facebook, je gère... (3^e et 4^e secondaire)
- ✓ outil 7 : les Frasbee (12 ans et +)
- ✓ outil 8 : accro aux écrans ... (3^e et 4^e secondaire)

Comment imaginons-nous l'utiliser ?

L'outil semble utilisable tant en animation ponctuelle qu'en projet sur l'année scolaire.

Il pourrait aussi être intéressant de l'essayer avec des adultes afin de les sensibiliser au droit à l'image des élèves.

Ses avantages :

Il semble facile d'utilisation

Vu la variété, il peut être facilement adapté aux besoins

Il peut permettre de préparer le terrain pour une réflexion plus longue.

Il peut aussi juste servir de base pour ouvrir au débat.

Quels freins avons-nous identifiés ?

Temps à prendre pour sélectionner les activités qu'on veut mettre en avant.

Si on le télécharge, il faut consacrer un peu de temps à la création du matériel manquant.

Dans l'outil Frasbee, il est important que l'animateur maîtrise bien son sujet

Si on veut le faire à long terme, il faut être sûr que l'école soit preneuse.

Un jeu de société pour aborder la question du discours de haine en ligne auprès des jeunes afin d'éveiller leur « cyber-citoyenneté »

Editeur : WediActivists

Disponible chez l'éditeur WediActivists Belgique - wediactivist@gmail.com

<http://www.mouvementnonalahaine.org> - <https://www.facebook.com/nohate.be>

En prêt / location dans les CLPS

Découverte du matériel donne-t-elle envie d'aller plus loin ?

Dans l'ensemble des groupes, la réponse est **oui** car :

- Le jeu est coloré
- Le jeu est joli
- Le jeu a une présentation attractive
- Il a un but clair
- Il met les joueurs en situation (à utiliser lors de jeux de rôles)
- Il correspond plus à la tranche d'âge ado

Comment imaginer l'utiliser ?

- Public averti (nécessité d'avoir une certaine connaissance du français et des thèmes abordés) ou habitué à des activités comme des groupes de paroles, jeux de rôles...
- Plutôt en petits groupes
- Plutôt au 2^e degré du secondaire
- Intéressant de l'exploiter lors du cours de religion, philo, citoyenneté, morale, histoire
- Suggestion de sélectionner les cartes préalablement
- Utilisé en prévention et non en gestion de risques
- Intéressant car nécessite de l'esprit critique

Quels freins identifiés ?

- Complexité des thématiques => Pas accessible à tout public
- Sujets abordés = sensibles
- Longueur du jeu
- Nécessité d'avoir une maîtrise du français
- A ne pas utiliser en « one shot », nécessité d'avoir un avant et un après

Un outil pour aborder les cyberconsommations, explorer nos représentations, échanger autour de celles-ci, susciter une réflexion critique.

Editeur : Fonds des affections respiratoires (FARES)

Disponible chez l'éditeur : FARES - Rue de le Concorde 56 – 1050 Ixelles +32 (0)2 512 29 36 - information@fares.be - <http://www.fares.be>

En prêt / location dans les CLPS

Le matériel contient un DVD, un photo-langage, un livre d'explication et du matériel pour faire 8 jeux (parfois juste une fiche)

- Le jeu des trois figures, 5-7 ans
- Je chante la télévision, 2.5-6 ans
- Les trois temps, 10-18ans
- Avancer Avatar, 10-14 ans
- Les TIC et moi, 10-15 ans
- Les machinima et les pockets films, 12-16 ans
- Que sont mes infos ?, 14-18 ans
- Je crée mon blog. 14-18 ans

Cette valise donne beaucoup de possibilités d'animation. Globalement s'approprier le matériel et comprendre comment l'utiliser demande du temps, mais son utilisation peut être très riche.

Les activités peuvent être adaptées en fonction de la population et de l'objectif fixé.

Par exemple, l'activité « Les trois temps », peut être utilisée en petits groupes d'élèves, en famille ou en entretien individuel. Ce qui est intéressant dans cette activité est d'une part, le fait que chaque participant doit prendre le rôle d'une autre personne et d'autre part la négociation que les participants doivent mener dans la deuxième partie de l'exercice.

Les freins résident au niveau du timing nécessaire pour réaliser certaines activités, le manque d'ergonomie, d'aspects ludiques et créatifs.

Livres et vidéo

Bibliographie du CLPS de Luxembourg

- BLIND, René. *Les dangers de l'écran - Enfants, famille, société et violence*. Jouvence, 2002
- BUTSTRAEN, Christophe. *Internet, mes parents, mes profs et moi - apprendre à surfer responsable*. De Boeck, 2014
- CLERGET, Stéphane. *Ils n'ont d'yeux que pour elle - Les enfants et la télé*. Fayard, 2002
- CONSEIL SUPÉRIEUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS. *L'Éducation aux médias en 10 questions*. 2011
- CONSEIL SUPÉRIEUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS. *Comprendre la publicité*. 2008
- DE GUIBERT, FRANÇOISE. *Comment ça va ? Les médias*. Bayard Jeunesse, 2008
- DESCHRYVER, BENOÎT. RIFAUT, FRANÇOIS. *Internet rend-t-il accro ?* Labor, 2005
- JOST, FRANÇOIS. *La télévision du quotidien – Entre réalité et fiction*. De Boeck Supérieur, 2004
- LECOMTE, JULIEN. *Médias & informations - 40 activités pédagogiques pour le secondaire*. De Boeck, 2014
- MINOTTE, PASCAL. *Coopérer autour des écrans*. Yapaka, coll. Temps d'arrêt, 2017
- MINOTTE, PASCAL. *Cyberdépendance et autres croquemitaines*. Yapaka, coll. Temps d'arrêt, 2011
- MINOTTE, PASCAL. *Dévoreurs d'écrans - Comprendre et gérer nos appétits numériques*. Mardaga, 2015
- MINOTTE, PASCAL. *Qui a peur du grand méchant web ?* Yapaka, coll. Temps d'arrêt, 2012
- NEYRINCK, JACQUES. *La tentation publicitaire*. Jouvence, 2005
- SERVICE GÉNÉRAL DE L'AUDIOVISUEL ET DES MULTIMÉDIAS DE LA CFWB. *Les pratiques publicitaires à la télévision - Quelques questions*. 2006
- TISSERON, Serge. *La télé en famille oui !* Bayard jeunesse, 2004
- TISSERON, Serge. *Manuel à l'usage des parents dont les enfants regardent trop la télévision*. Bayard Jeunesse, 2004
- TISSERON, Serge. *3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir*. Erès, 2013
- WANGERMÉE, Robert. *A l'école de la télé-réalité*. Labor Sciences Humaines, 2004

Autres livres

- Tyou, Virginie. *Clicky : l'énigme numérique*. Ker Editions, 2015 (+ dossier pédagogique <https://cliky.eu/category/fiches-pedagogiques/>)
- Tyou, Virginie. *Clicky : le crack des réseaux*. Ker Editions, 2016 (+ dossier pédagogique <https://cliky.eu/category/fiches-pedagogiques/>)

Capsules vidéo

Emprunter des outils : liste non exhaustive des outilthèques

Centre liégeois de promotion de la santé

+32 (0)4 349 51 44 - promotion.sante@clps.be

<http://www.clps.be>

Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

Centre verviétois de promotion de la santé

+32 (0)87 35 15 03 - info@cvps.be

<http://www.cvps.be>

Catalogue : <http://www.cvps.be/index.php/le-centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon

+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be

<http://www.clps-bw.be>

Catalogue : <http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé

+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be

<http://www.cbps.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme

+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be

<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies

+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com

<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental

+32 (0)69 22 15 71 - clps.hainaut.occidental@skynet.be

<http://www.clpscho.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg

+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be

<http://www.clps-lux.be>

Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur

+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be

<http://www.clpsnamur.be>

Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin

071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org

<http://www.clpsct.org>

Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

Cultures&Santé asbl

+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be

<http://www.cultures-sante.be>

Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

PIPSA : catalogue et consultation d'outils
www.pipsa.be