PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

@h...Social

2020 - fiche modifiée le 28 septembre 2023

Un jeu de prévention pour un usage raisonnable des réseaux sociaux

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Violences, Compétences psychosociales, Consommation, Vivre ensemble, Education aux médias
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 3 à 30
Prix	60,00 €

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 Plateau de jeu
- 1 Dé
- 6 Pions
- 6 Cartes Profil
- 60 Cartes Prudence
- 50 Cartes Publication
- 50 Cartes Cadenas
- 25 Cartes Événement
- 1 Règle du jeu

Concept :

Dans @h...Social, les participants sont invités à gérer le profil d'un personnage sur les réseaux sociaux. Ils devront être les premiers à atteindre la barre symbolique du million d'abonnés en publiant différents contenus… mais ils devront veiller à maintenir un certain degré de prudence sous peine de voir leur compte disparaître. Sans compter que les autres participants pourront également publier sur leur profil, et que quelques événements inattendus pourront venir pimenter la partie.

Thématiques abordées : e-réputation, identité numérique, cyberharcèlement, cybersexisme, usurpation d'identité, données personnelles, sécurité, écologie numérique, droit, bonnes pratiques, captologie, mécanisme de l'attention, culture générale

@h… Social est la mise à jour de @h...Social ! 2.0 : Prévention et usages des réseaux sociaux (2013)

Vidéo de présentation

Objectifs

- Favoriser un usage raisonné et raisonnable des réseaux sociaux
- S'interroger sur ses pratiques et ses usages sur les réseaux sociaux
- Comprendre le fonctionnement et les mécanismes de financement des réseaux sociaux et des applications
- Susciter l'échange autour de thématiques actuelles : cyberharcèlement, écologie numérique, mécanisme de l'attention, utilisation des données personnelles

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

Bon à savoir

Commande : chez l'éditeur

Site du jeu : www.ahsocial.com

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Bureau Information Jeunesse de l'Orne
4-6 Place Poulet-Malassis
61000 - Alençon
France
+33 (0)2 33 80 48 90 - contact@bij-orne.com
http://bij-orne.com - http://www.ahsocial.com

Dans les centres de prêt :

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Pistes d'utilisation

Description

Voir l'onglet "Sur l'outil"

Comment l'utiliser

@h Social est un jeu de parcours et de questions/réponses qui s'adresse aux adolescents de 13 ans et plus dans le but de les sensibiliser à l'utilisation des réseaux sociaux. La durée de l'animation est estimée entre 45 min. et 60 min.

Le but du jeu est de gérer, par équipe, un compte sur un réseau social. Chaque équipe, via un avatar lié à un profil défini, devra cumuler un maximum "d'abonnés" tout en veillant à maintenir un équilibre avec ses cartes "prudence". La première équipe qui atteint 1 million d'abonnés remporte la partie.

La présence d'une personne sensibilisée aux paramétrages de comptes ainsi qu'aux problématiques liées aux réseaux sociaux est requise pour encadrer le jeu.

Public

13 ans et plus

Rôle de l'animateur

Susciter le questionnement et commenter les cartes "publication" tout en favorisant des échanges entres les participants. Un contenu détaillé est présenté dans le guide d'animation pour chaque carte "publication". Des réactions émotionnelles peuvent apparaitre lors du débat car les situations de ces cartes font référence à des réalités fortes et potentiellement vécues par le groupe. L'animateur doit veiller à mettre en place un cadre de sécurité au préalable.

Aménagement de l'espace

Plateau de jeu sur table, au centre des deux équipes

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé

Le jeu permet d'ouvrir le débat sur la popularité et les dangers liés dans la sphère des réseaux sociaux. A quoi sommes-nous prêts pour gagner en notoriété ? Quelles sont les problèmes que l'on rencontre fréquemment sur les réseaux ? L'esprit critique des jeunes pourra être développé en se basant sur des notions de contenus tels que des questions de droit, de données personnelles, de captologie et d'écologie numériques.

Temps de préparation :

Points forts :

Dans cette nouvelle version, le jeu n’est plus lié à un réseau social en particulier ce qui permet de l’extrapoler au réseau social habituellement utilisé par les joueurs. Mise en place et prise en main rapide du jeu par la simplicité des règles.

Points d'attention :

La personne qui réalise l’animation doit être formée à la thématique des réseaux sociaux ainsi qu’à la gestion des groupes. Les cartes se rapportant aux questions des droits font référence à la loi française.

Sujets abordés :

Consommation, éducation aux médias, réseaux sociaux, cyberconsommation, droit à l’image, développement de l'esprit critique, cyberharcèlement, cybersexisme, e-réputation

Date de l'avis : 25 septembre 2023