

Moi & le cyberharcèlement : questions de laisser-faire?

2017 - fiche modifiée le 13 décembre 2018

Jeu de cartes éducatif consacré à la thématique du cyberharcèlement.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 10 ans
Thèmes associés à cet outil	Cyberconsommation, Violences, Expression de soi, Education aux médias
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	19,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- Règle du jeu
- 8 cartes de vote
- 45 cartes Questions (90 questions)

Concept :

Support de cartes-questions au service de vos futurs débats éducatifs et citoyens dans le cadre de vos ateliers (petits et grands groupes). Le besoin de se protéger et de faire face aux actes malveillants, de veiller à ne pas être acteur direct ou indirect de harcèlement via les réseaux sociaux sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux utilisateurs.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

Bon à savoir

Pour commander cet outil, adressez-vous à l'éditeur [Valorémis](#) (Collection " Questionnaires Autrement ").

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Valorémis
Rue Pradier 26
75019 - Paris 19
France
+33 (0)1 40 31 83 71 - éditions@valoremis.fr
<http://www.valoremis.fr>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>

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

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/>

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
<https://cedosb.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 - contact@clpsho.be
<http://www.clpsho.be>

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/>

FCPPF
+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be
<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

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>

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>

Pistes d'utilisation

Description

Support d'animation / expression

Thème : Cyberconsommation, Violences, Education aux médias, Expression de soi

Support : cartes

45 cartes – questions (deux questions par carte), 8 cartes double face "non" et "oui".

A partir d'une question (ex : « Connais-tu le terme de cyberviolence ? Qu'en penses-tu ? ») ou d'une situation donnée (ex : « Quel est le plus grand risque que tu as pris sur le net ? Raconte »), on demande au participant de se positionner (pendant 2 min max). Le groupe doit ensuite valider la réponse (« oui » ou « non »). Le but du jeu est d'atteindre en premier le nombre de « défis » (« oui ») qui a été déterminé par le groupe au départ (15, 20 ou 25).

Comment l'utiliser

En collectif mais aussi en individuel (si on se base uniquement sur les questions pour susciter la réflexion et les échanges).

Utiliser certaines questions pour lancer un débat sur la thématique, stimuler des échanges et un travail sur les représentations. Ne pas proposer aux participants de répondre « oui » ou « non » mais plutôt de discuter librement.

Le principe du jeu laisse peu de place à l'esprit critique et aux échanges. Il ne capitalise pas sur les savoirs et connaissances de l'ensemble des joueurs mais n'apporte pas non plus des éléments (complément d'infos) pour construire une réponse (ex : « Certains découvrent que leur profil a été truqué sur internet. Que faire ? » Si le participant n'a pas la réponse, on n'aura pas les infos).

Le fait que les autres doivent répondre « oui » ou « non » pour valider les propos du joueur incite au jugement entre participants et peut s'avérer stigmatisant. Il peut également induire une certaine compétition (juger « non » pour ne pas que l'autre gagne ou réponses consensuelles pour obtenir le « oui » des autres).

Public

A partir de 10 ans (et adultes). Contextes divers : école, extra-scolaire, famille, thérapie...

Rôle de l'animateur

L'absence d'un guide l'animateur rend difficile l'utilisation de l'outil. Il faut donc veiller aux précautions d'usage classiques : respect de la parole, rappel de la confidentialité, écoute...

L'animateur doit être au fait de la thématique (« à jour ») pour comprendre ce qui se dit et apporter des éléments de réponses (législation, fonctionnement des réseaux sociaux, définitions...). Il doit aussi pouvoir relayer si nécessaire à des services spécialisés.

Temps d'appropriation

30 min à 2h ou ½ journée, selon les prérequis de l'animateur sur le sujet.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Savoir communiquer, avoir une position critique et défendre une position, conscience de soi (questions qui prêtent à l'auto-évaluation) mais attention au risque de jugement si on l'utilise tel quel (cf. utilisation conseillée et effets pervers possibles des mécanismes ludiques).

Temps de préparation :



Points forts :

Thématique d'actualité, questions pertinentes. Facilité d'utilisation.

Points d'attention :

Processus pédagogiques de l'outil (faibles, voire contre-productifs s'il est utilisé tel quel, cf. utilisation conseillée et effets pervers possibles des mécanismes ludiques).

Pas de guide pédagogique pour l'animateur (reprenant informations et ressources).

Sujets abordés :

Usages d'internet et des réseaux sociaux, risques, cyberharcèlement, limites...

Complémentarité :

Outils de [Media Animation](#) - [Et toi, t'en penses quoi?](#)

Date de l'avis : 07 novembre 2018

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614085/moi-le-cyberharcèlement-questions-de-laisser-faire.html?export>

26-04-2024 06:55