

## #Instagood

2023 - fiche modifiée le 26 juin 2024

Un jeu de sensibilisation à l'usage conscient et citoyen des réseaux sociaux créé sous forme de jeu de plateau.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	De 12 à 18 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Vie affective et sexuelle, Compétences psychosociales, Education aux médias
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 3 à 15
<b>Prix</b>	100,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 cahier pédagogique de 37 pages
- 1 clé USB avec des vidéos
- Cartes
  - 5 cartes #vidéos
  - 6 cartes #publications
  - 10 cartes #questions
  - 5 cartes #messages
- 5 pions
- 1 dé

#### Concept :

L'outil est aux couleurs d'"Instagram", mais le contenu est en lien avec plusieurs réseaux sociaux (Twitter, TikTok, Snapchat, Discord,...). Les différentes catégories de cartes permettent de porter un regard critique sur une multitude de problématiques proches de la réalité des jeunes (cyberharcèlement, hypersexualisation, influence, publicité, droit à l'image, construction de l'identité, pornographie,...).

L'idée est de partir des récits et expériences des adolescent-e-s pour animer le débat, rebondir mais également pour apporter des notions plus théoriques relatives au cadre juridique (revenge porn, droit à l'image, arnaques en ligne, ...). Outre l'échange d'idées, l'objectif est aussi de transmettre des pistes de solutions et de permettre aux jeunes d'identifier les personnes et services ressources en cas de difficulté.

Au fil des échanges, les jeunes découvrent qu'ils-elles vivent parfois les mêmes difficultés, ce qui tend à briser l'isolement.

Cet outil est destiné aux jeunes à partir de 12 ans, mais il peut également être utilisé avec des parents dans la compréhension de l'utilisation des réseaux sociaux par les jeunes.

#### Objectifs

Questionner les codes des réseaux sociaux, les interactions, donner des clefs pour accompagner les jeunes, sans diaboliser leur utilisation

Permettre de prendre la distance nécessaire par rapport aux contenus rencontrés sur les RSN, et de profiter ainsi de toutes les opportunités et richesses qu'offre le média tout en étant capables de déterminer les limites et dérives qui s'y rapportent.

## Conseils d'utilisation

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

## Bon à savoir

Des formations sont proposées : <https://instagood.mda-infodesjeunes.be>

## Où trouver l'outil

### Chez l'éditeur :

MDA Seraing  
Rue Brialmont 15  
4100 - Seraing - [mdaseraing@gmail.com](mailto:mdaseraing@gmail.com)  
<https://www.facebook.com/p/Mda-Seraing-100063717177412>

### Dans les centres de prêt :

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

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme  
+32 (0)85 25 34 74 - [info@clps-hw.be](mailto:info@clps-hw.be)  
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg  
+32 (0)84 31 05 04 - [clps.lux@skynet.be](mailto:clps.lux@skynet.be)  
<http://www.clps-lux.be>

NADJA asbl - [info@nadj-asbl.be](mailto:info@nadj-asbl.be)  
<http://www.nadj-asbl.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin  
071/ 33 02 29 - [secretariat@clpsct.org](mailto:secretariat@clpsct.org)  
<http://www.clpsct.org>

## Pistes d'utilisation

---

### Description

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

### Comment l'utiliser

Instagood se joue en groupe, à chaque tour, les participants tirent des cartes qui présentent des scénarios, des questions ou des conseils liés à l'utilisation des réseaux sociaux. Les joueurs discutent des situations présentées, partagent leurs expériences et réfléchissent aux bonnes pratiques à adopter. L'animateur guide les discussions pour assurer une compréhension approfondie des thèmes abordés.

### Public

12 ans et plus, en groupe de 3 à 15 joueurs

### Rôle de l'animateur

L'animateur prend connaissance du cahier pédagogique et guide les discussions, pose des questions pour approfondir les réflexions, assure que chaque participant ait l'occasion de s'exprimer et clarifie les concepts lorsque nécessaire. Il garde une position neutre et n'incrimine pas les réseaux sociaux.

### Aménagement de l'espace

L'outil est placé au centre d'une table avec des chaises autour. Un tableau blanc et du matériel pour projeter et diffuser du son sont aussi nécessaires.

### A quel moment d'un projet ?

#Instagood est un support pour aborder l'éducation aux médias mais également l'éducation à la vie relationnelle affective et sexuelle (EVRAS), deux thématiques intimement liées. L'outil peut donc s'insérer dans les animations EVRAS.

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

#Instagood favorise la réflexion et l'esprit critique, encourage les échanges et les débats, et aide les jeunes à prendre conscience des impacts des réseaux sociaux sur leur bien-être et leur santé mentale. Il offre également des ressources pour aller plus loin, notamment via des structures.

### **Temps de préparation :**



### **Points forts :**

Jeu simple, facile à prendre en main, matériel de qualité et attractif. Support diversifié dans un univers proche de la réalité (cartes, vidéos, messages...). Cahier pédagogique très fourni et clair.

### **Points d'attention :**

La personne qui anime doit bien gérer les interactions sur des sujets sensibles. Le plateau de jeu est peu exploité, utilisé uniquement pour choisir des catégories, ce qui limite son potentiel ludique malgré la qualité du matériel disponible.

### **Sujets abordés :**

Réseaux sociaux, cyberharcèlement, hypersexualisation, influence, publicité, droit à l'image, construction de l'identité, revenge porn, arnaques en ligne, ressources

**Date de l'avis :** 25 juin 2024

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614277/instagood.html?export>

23-10-2024 02:29