

PromoSanté

— PAYS DE LA LOIRE —

Espace collaboratif d'expertise et de ressources

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE du 1 mars 2021



Place2Be Et si vous preniez le contrôle du réseau ?

Thématique : Education aux médias, Vie affective relationnelle et sexuelle

Support : Jeu

Public(s) : Adolescents (11-18 ans)

Nombre de participants : 2 participants minimum

Année de création : 2019

Acquisition : Achat

Prix : 70 euros



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

1 plateau de jeu blanc

15 Histoires : Chaque histoire est composée de 7 cartes réparties en 4 catégories (soit 105 cartes au total) :

- ✓ Les cartes « Post »
- ✓ Les cartes « Commentaires »
- ✓ Les cartes « MP » (Message Privé)
- ✓ Les cartes « Référence » qui ne sont utilisées que pour préparer une animation, et non durant l'animation

10 jetons RV « Supprimer » ou « Appel à un adulte »

42 jetons RV « J'aime » ou « J'aime pas »

1 guide d'utilisation

Objectifs

- ✓ Ouvrir un espace de discussion autour des réseaux sociaux et des comportements relationnels, à l'ère des smartphones et de l'hyper connectivité

Utilisation

Cf. guide d'utilisation

Durée de jeu

Pour 60 minutes : 5 à 6 histoires

Pour 90 minutes : 8 à 10 histoires

Conseils

Cf. guide d'utilisation

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 70 € auprès de Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialistes du Centre, Charleroi et Soignies. Il peut être commandé :

- par email : cpf.soignies@solidaris.be

Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialistes du Centre, Charleroi et Soignies

Adresse : Rempart du Vieux Cimetière 15

7060 Soignies

Belgique

☎ : +32 67 22 03 35

Site internet : <https://www.planningsfps.be/>

Email : cpf.soignies@solidaris.be



Appréciation globale

Place2Be est un outil type « jeu de rôle » (se mettre à la place de...) dans lequel les participants deviennent modérateurs du réseau social « Place 2Be ». Il permet d'aborder, au travers d'histoires proches du vécu des jeunes, des thématiques d'actualité liés aux usages numériques : cyber-harcèlement, violation de l'intimité, rumeurs, piratage de compte ...

Cet outil permet, dès l'âge de 11 ans, de porter un regard critique sur ce qui se passe et ce qui se dit sur les réseaux sociaux. La variété des histoires proposées (au nombre de quinze) permet au groupe de débattre :

- de la manière dont se jouent et se déroulent les échanges sur les réseaux sociaux
- de ce qui est acceptable/non acceptable dans les échanges du point de vue du respect de l'autre, aussi bien que du point de vue de la loi
- du moment où les échanges basculent vers le non acceptable

Dans leur rôle de modérateurs, les joueurs s'impliqueront dans les processus de décisions, en coopérant, en interagissant et en débattant avant de faire un choix concernant les échanges entre les personnages. Pour cela, ils ont à disposition des jetons « like » « dislike » « supprimé » « appel à un adulte » qui influenceront le déroulement de la partie, en agissant sur les commentaires, les posts et les messages privés qui apparaissent sur le réseau social Place2be.

Si le principe de l'outil est très intéressant, nous regrettons toutefois une règle de jeu qui peut s'avérer complexe vis-à-vis de l'usage des jetons :

- les membres du groupe doivent-ils tomber d'accord sur le jeton à poser sur la carte, et donc trouver un consensus ?
- ou bien chaque joueur peut avoir son propre avis et ce sont les différentes positions des joueurs qui vont amener du débat ?
- quand un jeton est posé, est ce que l'histoire continue malgré tout, ou doit-elle s'arrêter ?

Ces éléments sont flous au regard de ce que prescrit la règle du jeu.

Coloré et attractif, le repérage des cartes dans les histoires qui est proposé par l'outil est plutôt intuitif. Le matériel est de qualité professionnelle (les jetons sont épais, et les cartes histoires sont plastifiées).

Le graphisme choisi est actuel et correspond bien aux codes utilisés sur les réseaux sociaux : les cartes reproduisent l'affichage d'un smartphone.

En reprenant des codes du langage « adolescent », le vocabulaire utilisé sur certaines cartes est plutôt familier : l'animateur devra être vigilant à ne pas rester sur ce registre de langage pendant les échanges entre participants.

Un cadre de respect mutuel, garanti par l'animateur, aura bien évidemment à être posé en amont. Son rôle s'avère capital pour une bonne régulation des échanges et pour interpeller sur les choix des jetons.

Le concepteur de l'outil propose dans le guide pédagogique :

- des histoires « de base » qui devront être abordées quel que soit l'âge des participants
- des histoires plus spécifiquement adaptées aux plus jeunes ou aux plus âgés.

Ce guide est aidant pour l'animateur : il propose des pistes d'animation pour le déroulement de séances (réaliser une storyline...). Pour chaque histoire, il apporte un réel soutien sur la thématique abordée avec également des suggestions de questions pour alimenter le débat. L'animateur devra être vigilant à choisir les histoires les plus proches du vécu et des expériences de vie des membres du groupe.

Il nous semble que proposer 5 histoires en 1h (tel que conseillé par le concepteur de l'outil) ne favorise pas une qualité dans les échanges et le débat. Aussi, nous conseillons plutôt un temps de jeu limité à 3 histoires par séance, et pouvant être poursuivi sur plusieurs rencontres. Cela favorise une progression pédagogique et permet une évaluation des acquisitions/habilités des joueurs sur les différentes thématiques travaillées avec l'outil.

Nous déplorons l'absence de sources et références (bibliographie /sitographie) qui auraient été utiles pour approfondir le sujet. Notamment sur les aspects juridiques qu'il importe de connaître et de maîtriser pour s'assurer d'une bonne qualité d'animation (peines encourues, droit à l'image, ressources pour des jeunes qui se retrouveraient dans cette situation, numéros verts) et plus largement sur la thématique « réseaux sociaux ». Il n'y a pas non plus d'évaluation (animateurs ou participants). L'animateur devra donc en amont faire ses propres recherches et constituer son propre outil d'évaluation à l'issue des séances.

Même si Place2be aurait probablement gagné à disposer d'une version numérique pour coller encore mieux à la thématique, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un bel outil d'échange sur le thème des réseaux sociaux, favorisant une réflexion sur les usages en vigueur : cela en fait un outil « nouvelle génération », 2.0, qui sera apprécié des professionnels !

Les experts vous conseillent

Un questionnaire passé en amont de l'animation permettrait d'identifier des situations problématiques (cyberharcèlement ou autre) déjà vécues par les participants, et d'en tenir compte durant l'activité.

Objectifs de l'outil

- ✓ Favoriser le débat autour des comportements relationnels sur les réseaux sociaux
- ✓ Aborder le lien entre les réseaux sociaux et la vie relationnelle, affective et amoureuse
- ✓ Identifier les limites entre liberté d'expression personnelle et respect des droits de chacun
- ✓ Evaluer le moment où une situation peut basculer vers du harcèlement, du sexisme...
- ✓ Faciliter une prise de décision collective

Public cible

Jeunes (11-18 ans), publics en situation de handicap (adolescents et adultes)

Utilisation conseillée

Milieux scolaires, centres sociaux, IME, ESAT, PIJ, SESSAD

Temps d'appropriation de l'outil

Plus de 2 heures



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d’outils sont réalisées dans le cadre de PromoSanté Pays de la Loire et coordonnées par l’IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d’experts : aglatre@irepspdl.org
Pour plus d’informations : www.promosantepdl.fr
- Cet avis d’expertise est construit sur la base d’un guide issu d’un groupe de travail composé de l’IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d’Education et de promotion de la Santé) et d’Apes ULg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L’activité d’expertise consiste en la production d’un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d’expertise s’appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.