

S'prit critique team de soi

Et si les réseaux sociaux s'invitaient sur un plateau de jeu ?

Développer un regard critique sur son utilisation des réseaux sociaux.



Comprendre comment ils peuvent influencer l'estime de soi.

Pour remplir son fil d'actualité, chaque joueur devra choisir avec soin parmi ses cartes le "Post" qu'il publiera et qui lui rapportera le plus de likes.

Mais attention ! Partager des "Posts" inappropriés ou faux risque de faire chuter son baromètre d'esprit critique ... Vie quotidienne, actualités, vie privée, harcèlement : il sera nécessaire de bien réfléchir à chacune des situations avant de décider de la publier :

Il ne faudra pas uniquement faire confiance à son esprit d'analyse : sur les réseaux, on se montre, on se regarde, on interagit. Les réactions des autres joueurs à ses "Posts" joueront sur le baromètre d'estime de soi, surtout si la carte "Émotion" piochée en début de tour par le joueur le rend d'humeur maussade ... Il s'agira alors d'être stratégique et de bien choisir ce que l'on montre ou pas.

S'prit critique, s'team de soi est un jeu de réflexion et de stratégie permettant aux adolescents de prendre du recul sur leurs usages et leurs interactions sur les réseaux en débattant à partir de situations pratiques.

40 cartes "Post"
basées sur des
situations
réalistes



8 cartes
"Émotion" pour
réfléchir à l'estime
de soi



Des jetons "J'aime", "Je n'aime pas", "Je partage" et "Je signale" pour interagir



De 4 à 8
joueurs



Cycle 4 et
lycée



1h30 de
jeu

Qui
sommes
nous ?

Nous sommes trois professeures documentalistes de l'académie de Guyane, et tous les jours nous observons et accompagnons nos élèves dans leurs usages des réseaux sociaux.

Suite à une journée de formation et à une analyse continue de nos pratiques professionnelles, nous avons souhaité concevoir un jeu pédagogique. Nous avons choisi d'explorer l'influence des réseaux sociaux sur l'estime de soi et comment le développement de l'esprit critique permet d'agir sur les pratiques des adolescents.

Le jeu "S'prit critic & S'team de soi" peut-être utilisé dans le cadre du parcours citoyen, notamment en EMC et EMI, tout en abordant des questions éthiques et légales.

Perrine Chambaud, Isabelle Lapray, Marine Lucas



perrine.chambaud@ac-guyane.fr
+594 06 94 00 68 46



@perrinechambaud

Préparation du jeu

Mise en place

Chaque joueur ou binôme choisit un avatar et le place devant lui.

Le curseur des baromètres est à son niveau moyen.

Chaque joueur / binôme pioche

- 4 cartes "Posts" au hasard
- 2 jetons "J'aime"
- 2 jetons "Je n'aime pas"
- 2 jetons "Je partage"
- 2 jetons "Je signale"

Premier tour

Chaque joueur / binôme pioche au hasard une carte "Émotion" sans la montrer aux autres.

1

Les autres joueurs / binômes interagissent

2

Ils peuvent poser un jeton "J'aime", "Je n'aime pas", "Je partage", ou "Je signale". Ils doivent justifier oralement leurs choix.

Les joueurs / binômes 3 et 4 répètent les actions des étapes 2 et 3.

3

Le premier joueur / binôme pose au choix une des cartes "Post" de sa main.

4

Le deuxième joueur / binôme pose au choix une des cartes "Post" de sa main.

Les autres joueurs interagissent avec leurs jetons comme pour le premier joueur.

Intertour

Analyse de la partie

1

Le maître du jeu exploite les situations et interactions rencontrées pendant le tour en les analysant avec les élèves.

2

Chaque joueur / binôme se défait de sa carte émotion

Chaque joueur / binôme évolue sur ses baromètres.

1

Il fait monter et descendre les curseurs de ses baromètres "Esprit critique" et "Estime de soi" selon les indications du maître du jeu.

2

3

Chaque joueur / binôme peut :

- Demander au choix au maître de jeu 2 jetons supplémentaires.

OU

- Défausser une carte "Post" et en prendre une nouvelle au hasard dans la pioche.

Tours 2, 3, 4 ...

Les tours suivants se déroulent comme le premier tour. Chaque tour est suivi d'un intertour.