

2.4 ACCOMPAGNER L'USAGE DU NUMERIQUE DES JEUNES EN ÉTABLISSEMENT

Objectifs



Identifier les aspects législatifs, les risques et examiner les recommandations en terme d'accès aux écrans et aux contenus pour les mineurs

Expliquer les mécanismes d'attachement à l'œuvre dans le fonctionnement des réseaux sociaux et de l'univers du gaming. Les mettre en lien avec la situation des mineurs (enfance, adolescence).

Utiliser les écrans comme outils dans le cadre des projets individuels et/ou collectifs

Compétences visées



Comprendre les risques liés aux usages des écrans et définir un cadre adapté en fonction de l'âge des enfants

Interroger la relation aux mineurs et à leur parents pour que les écrans soient des outils au service des besoins repérés

Savoir initier des usages raisonnés et créatifs des réseaux sociaux et du gaming

Interroger son propre usage des écrans pour en adopter une posture de pair-aidance

Prérequis et public



Aucun prérequis, formation accessible à tout intervenant en institution sociale ou médico-sociale

Durée



3 jours soit 21 heures

Méthodes pédagogiques



Apports théoriques

Visionnage de capsules vidéos

Etudes de cas venant des participants

Mises en situation

Évaluation



Questionnaires en amont et en aval

Mises en situation

Etudes de cas

Programme



La législation actuelle concernant l'accès aux écrans des mineurs et les recommandations scientifiques en lien aux risques (usage problématique, conduites à risques, harcèlement, activités illégales)

Les écrans une addiction ? Le circuit de la récompense venant des réseaux sociaux et des jeux vidéos

Esprit critique et biais cognitifs, construire des échanges pour questionner les messages des "influenceurs"

Geekons ensemble, construire des temps collectifs et utiliser les écrans pour renforcer les compétences psycho-sociales des mineurs accompagnés