

Nom de la structure	Association MultiCité – Centre Social du Vermandois Rue Paul Codos 02100 SAINT-QUENTIN
Contact du référent de l'atelier (Nom/Prénom – Email)	Loïk BLONDELLE – l.blondelle@csv-multicite.fr

Nom de l'atelier	Les réseaux sociaux, c'est swag !
Public	Ados (12-25 ans)
Prérequis	Utilisation des réseaux sociaux par les jeunes
Thématique de l'atelier	Réseaux sociaux
Durée de préparation	1 heure
Durée de l'animation	De 1 à 2 heures

LES BESOINS (Financiers, humains, matériels...etc.)

- 1 animateur·ice pour orienter les débats et lancer les sujets
- Des appareils connectés pour chaque jeune/chaque groupe

LES OBJECTIFS

- Travailler sur la prévention de l'utilisation des réseaux sociaux
- Mettre les jeunes en situation de partage d'expérience
- Montrer que l'utilisation des réseaux sociaux est différente pour chacun
- Récolter des données sur l'utilisation des réseaux sociaux par le public jeunes de la structure afin d'optimiser d'autres ateliers

LES ÉTAPES CLÉS

Cet atelier se déroule en plusieurs étapes afin de libérer la parole du public sur ce qu'il pense des réseaux sociaux, le travail des influenceurs dans le but de les rendre acteurs de leur consommation au quotidien et éviter qu'ils subissent les algorithmes.

Jeu – « Question pour un accro »

On invite le public à se positionner par groupe suivant ces questions (jeu de déplacement)

- Qui utilise son téléphone...
 - Le matin
 - Le midi
 - Le soir
 - Avant le coucher
- Combien de temps passez-vous sur votre téléphone par jour...
 - Moins d'une heure
 - Entre 1 à 2 heures
 - Entre 2 et 4 heures
 - Plus de 4 heures
- Les autres écrans
 - Tablettes
 - Console de jeux
 - TV
- Combien de temps passez-vous sur les réseaux sociaux chaque jour ?
 - Moins d'une heure
 - Entre 1 et 3 heures
 - Plus de 3 heures
- Comment estimez-vous votre consommation d'écran ?
 - Pas assez
 - Moyen
 - Trop

Atelier de Réflexion – « Consom'Acteur »

Un monde sous influence

Constituer des groupes de 3 ou 4 jeunes

Ils doivent réfléchir et noter ensemble aux influenceurs qu'ils connaissent, identifier leurs comptes de réseaux sociaux et regarder à quels sujets ils influencent : quels produits, manière de parler etc. Point avec l'animateur·ice ensuite et chaque groupe pour regarder les contenus ensemble et on regarde ce qui est sponsorisé ou non (comment faire pour le savoir, obligations légales etc.)

Travail sur la publicité

Par groupe de 2

Le but de cet atelier est de se mettre à la place d'un publicitaire qui veut vendre un produit

En 5-8 minutes, celui qui joue le publicitaire doit poser toutes les questions qui vont lui permettre de vendre le bon produit. Ensuite on inverse les rôles.

On fait ensuite le parallèle avec le travail de l'algorithmique qui cherche à savoir ce qui nous plaît.

Exemple : type de chaussures préférées, couleur, modèle etc.

Éducation aux médias et la sécurité

Kahoot (repris d'un autre centre social)

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=aee72585-348c-4749-805e-eeafda8a1e59>

Parler de cyber-harcèlement

Application 3018

<https://e-enfance.org/app3018/>

RETOUR D'EXPÉRIENCES (Conseils, erreurs à éviter...etc.)

Cet atelier prend bien avec les jeunes parce qu'il les incite à parler de ce qu'ils aiment, des influenceurs qu'ils suivent. Il permet également de se rendre compte de l'utilisation qui est faite de ce qu'ils likent etc. C'est une manière de leur ouvrir les yeux. Généralement ils disent « je ne savais pas que ça fonctionnait comme ça », « je ne me rendais pas compte qu'il y avait de la publicité dans le contenu des vidéos Youtube que je regarde » etc.

En plus de l'atelier, on peut ajouter à la fin un challenge pour ceux qui passent vraiment beaucoup de temps sur les écrans. Ce challenge peut aussi inviter les jeunes à venir revoir l'animateur•ice un peu plus tard.

