

Esprit critique et Estime de soi
Comment mes actions sur les réseaux sociaux peuvent-elles avoir une incidence sur mon estime et celles des autres ?

Version du 11 Avril 2020

Contexte

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 critique & S'team de soi peut être utilisé dans le cadre du parcours citoyen, notamment en EMC et EMI, tout en abordant des notions éthiques et légales.

Présentation générale

Pour remplir son fil d'actualité, chaque joueur devra choisir avec soin parmi ses cartes le contenu qu'il postera 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 publications joueront sur le baromètre d'estime de soi, surtout si la carte "Emotion" 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.

Intérêt pédagogique

« S'prit critique & S'team de soi » est un jeu de rôle simulant un réseau social fictif sur lequel des adolescents publient et interagissent.

C'est également un jeu tactique puisque les joueurs doivent utiliser au mieux les cartes dont ils disposent aléatoirement afin d'obtenir le maximum de points comptabilisés sur deux baromètres.

L'aspect "jeu de rôle" permet de s'appuyer sur les pratiques des élèves et de débattre avec eux à partir de situations fictives mais qu'ils sont susceptibles d'avoir rencontrées sur les réseaux sociaux. Il permet également aux joueurs de se décentrer, de prendre du recul en explicitant et en analysant leurs actions. La verbalisation en cours de partie et aux inter-tours est donc essentielle.

Les cartes “Post”, les cartes “Émotion” et les jetons d’interaction dirigent le travail de réflexion autour de deux axes :

- Pour les cartes “Post” : L’analyse critique d’exemples de publications sur les réseaux sociaux et les questions de fiabilité de l’information, d’éthique, de légalité, de citoyenneté qui en découlent.
- Pour les cartes “Émotion” et les jetons d’interaction : La réflexion sur l’estime de soi et les aspects émotionnels des réseaux sociaux permet d’aborder les notions de popularité et de conformisme au groupe. Elle permet aussi de présenter de façon concrète l’aspect addictif des réseaux sociaux créé par les “sucres numériques” que sont les “like” et les commentaires, ou ce que Sean Parker, ancien président de Facebook, appelle “la boucle de rétroaction de validation sociale”.

Rôle du maître du jeu

Le maître du jeu est indispensable pour mener la partie et en permettre l’exploitation pédagogique.

- Le maître du jeu explique les règles, organise la partie de jeu et procède au décompte des points grâce au livret du maître du jeu.
- Tout au long d’un tour de jeu, il observe les actions des joueurs et leurs explications pour les exploiter dans la phase d’analyse du jeu.
- Le maître du jeu n’intervient pas au cours du tour pour expliquer les cartes, il peut uniquement les expliciter en décrivant ce qu’il y a dessus. Il n’apporte des éléments critiques et d’explication qu’au moment de la phase d’analyse, pendant l’inter tour.
- Le livret du maître du jeu contient, carte par carte, des éléments d’analyse qui l’aideront dans l’exploitation pédagogique du jeu. Il est très vivement conseillé de le parcourir avant une première partie !
- Le rôle du maître du jeu peut être endossé par un enseignant (adulte) mais aussi par un élève (joueur) qui aurait déjà plusieurs parties à son actif et qui serait sensibilisé aux enjeux de l’Éducation aux médias et à l’information.

A partir des règles du jeu : je n’ai mis des commentaires qu’en ce qui concerne le pdf puisque c’est la dernière version : ils sont à la fin du google doc : retour sur la maquette) (donc je n’ai pas répondu à tes commentaires du 03/04 ni ceux de perrine du 07/04 du google)

Règles du jeu

De 4 à 8 joueurs : Si plus de 4 joueurs, former des binômes.

4* joueurs en individuel ou 8 joueurs en binôme. *Il est aussi possible de jouer à 2 ou 3 joueurs en individuel pour une partie moins longue.

De 3 à 8 joueurs. S'il y a plus de 4 joueurs, les joueurs surnuméraires forment des binômes.

Cycle 4, lycée, post-bac

Durée d'une partie : séance de 1h30 à 2h alternant jeu et analyse de la partie.

1 maître du jeu

Objectif du jeu

Gagner en "Estime de soi" (avoir le curseur le plus haut sur son baromètre "S'team de soi"), et avoir "l'Esprit critique" le plus développé (avoir le curseur le plus haut sur son baromètre "S'prit critique") en postant des publications (les cartes "Post") sur son fil d'actualité et en interagissant avec les autres joueurs sur un réseau social fictif.

Conditions de victoire

Le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de points sur l'ensemble de ses deux baromètres.

Fin de la partie

La partie est terminée à la fin du dernier tour, lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes "Post". S'il y a quatre joueurs ou binômes, chacun d'entre eux aura 4 cartes "Post" à poser.

Matériel pour 4 joueurs

4 plateaux "Baromètres S'prit critique et S'team de soi"

8 cartes "Émotions" : Joie / Honte / Tristesse / Confiance (2 par catégorie)

40 cartes "Post" (10 par catégorie)

80 jetons d'interaction : "J'aime" / "Je n'aime pas" / "Je partage" / "Je signale" (5 de chaque catégorie par joueur)

Cartes "Émotion"

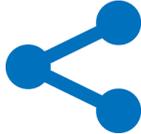
L'utilisation des cartes "Émotion" permet de faire évoluer le curseur sur le baromètre "S'team de soi". La carte, piochée au hasard en début de tour, connue par le joueur mais tenue face cachée, est valable pour l'ensemble d'un tour. A la fin du tour, elles sont récupérées par le maître du jeu, mélangées puis redistribuées pour le second tour, etc....

Il y a quatre cartes "Emotion" différentes : Honte, Confiance, Joie, Tristesse. Ces cartes sont associées aux interactions (je partage, j'aime, je n'aime pas, je signale).

En fonction de la carte émotion et des interactions posées sur la situation tout au long de la phase du jeu, des points sont attribués. Ces points font monter ou descendre le baromètre d'estime de soi. Les points s'additionnent. Ces points sont visibles sur chaque carte émotion.

Le baromètre d'estime de soi

évolue en fonction de ce tableau et de l'émotion que je pioche à chaque tour :

	On n'a pas aimé ma situation 	On a aimé ma situation 	On a partagé ma situation 	On a signalé ma situation 
Joie	0	+1	+2	0
Tristesse	-1	+1	0	-1
Honte	-2	-1	0	-2
Confiance	0	+1	+2	0

Cartes "Post"

L'utilisation de ces cartes permet d'avancer sur le fil d'actualité et d'atteindre la fin du jeu : en poser 4.

3 cartes sont réservées à des parties avec des lycéens, penser à les retirer du jeu pour toute parties avec des élèves d'un niveau inférieur.

Les situations comprennent différents degrés et différentes catégories selon les pictogrammes indiqués en haut à droite :

Vie privée (jaune)	
Harcèlement (rouge)	
Vie quotidienne (bleu)	
Actu (vert)	

Le baromètre d'esprit critique

Sur chaque carte Post sont portés des points qui permettent de faire évoluer le baromètre d'esprit critique.

Sur chaque Post sont aussi portés les points qui vont être attribués aux autres joueurs en fonction de leurs interactions avec la publication.

Ces points ne sont visibles que par le maître du jeu et sur ses cartes, les joueurs ne savent pas quels points sont attribués au Post.

Les points sont donnés de -2 à +2 en fonction de la situation et du contenu de la carte.

Bonus / Malus

Sur chaque baromètre, des malus et des bonus viennent pimenter la partie.

Se référer à ce tableau pour voir la conséquence. Le bonus ou le malus s'applique instantanément à l'inter tour, quand les baromètres évoluent.

	Bonus	Malus
Coupure électricité		Descends de 2 barreaux
Ecran cassé		Rends 1 like (ou 1 autre jeton au choix)
Hors connexion		Rends 1 partage (ou 1 autre jeton au choix)
Plus de batterie		Descends de 3 barreaux
100% batterie	Remonte de 2 barreaux	
Protection anti-virus	Remonte de 3 barreaux	
100% 4G	Gagne 1 jeton d'interaction au choix	
100 % 4G	Gagne 1 jeton d'interaction au choix	

Déroulement du jeu

Mise en place

S'il y a plus de 4 joueurs, former des binômes de façon à avoir 4 joueurs ou 4 binômes autour de la table. Le mot "joueur" sera employé indifféremment pour qualifier des joueurs individuels ou des binômes.

Chaque joueur reçoit un plateau de jeu avec les baromètres. Le curseur des baromètres doit être à son niveau moyen. Une flèche aimantée permet de se positionner et d'évoluer tout au long de la partie.

Chaque joueur pioche au hasard 4 cartes dans le tas des cartes "Post" et ne les montre pas aux autres.

Le reste des cartes est placé face retournée au centre de la table pour faire une pioche.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 2 jetons d'interaction de chaque catégorie ("J'aime" / "Je n'aime pas" / "Je partage" / "Je signale"), soit 8 jetons.

Chaque joueur pioche au hasard une carte "Émotion". Il peut la regarder mais ne la montre pas aux autres. Elle ne sera jouée et montrée qu'à la fin du premier tour.

Il est conseillé, lors du premier tour d'une première partie, de ne pas utiliser les cartes « Émotion » et le baromètre « S'team de soi », afin de laisser le temps aux élèves de bien intégrer le mécanisme du jeu.

Le joueur le plus jeune démarre la partie. Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque nouveau tour, le joueur qui démarre change (celui qui est à la gauche de celui qui avait commencé le tour précédent).

Description d'un tour :

Etape 1 : le premier joueur pose devant lui la carte "Post" de son choix parmi sa main initiale de 4 cartes pour constituer le début de son fil d'actualité.

Etape 2 : les autres joueurs posent obligatoirement un jeton d'interaction de leur choix sur la carte « Post » du premier joueur. Le joueur qui a posé le Post initial n'a rien à faire à ce moment là.

Si un joueur n'a plus de jeton interaction en sa possession, il en pioche 2 au hasard et a une pénalité : il descend d'un barreau sur le baromètre "S'prit critique"

Les joueurs doivent justifier oralement de leurs interactions : *je partage carje n'aime pas carj'aime pas car Je signale car*

Le maître du jeu prélève les informations pour les exploiter dans la phase d'analyse du jeu.

Puis le joueur 2 pose une carte "Post", les autres interagissent de la même façon que précédemment

Idem pour tous les joueurs.

Fin du tour :

Le tour se termine quand tous les joueurs ont posé une carte « Post » et interagi avec celle des autres.

Inter tour :

Décompte des points

Chaque joueur retourne publiquement sa carte Émotion.

Le décompte des points liés aux cartes "Post", "Émotion" et aux jetons d'interaction se fait tour à tour, selon les indications du maître du jeu qui s'aide de son livret. Chaque joueur bouge le curseur de ses deux baromètres.

Les cartes jouées sont mises de côté pour la partie et ne reviennent pas dans la pioche.

Analyse du tour

En s'aidant de son livret, qui permet de recontextualiser chaque carte et apporte des éclairages sur les enjeux juridiques et civiques, le maître du jeu analyse avec les joueurs chacune des cartes « Post » posées. Quelques exemples de questions que l'on peut poser pour lancer le débat :

- .. Quelle est la situation représentée ?
- .. Est-elle problématique ? Si oui, pourquoi ?
- .. Avez-vous déjà rencontré une telle situation sur un réseau social ?
- .. Quelle a été votre façon de réagir ?
- .. Pourquoi avez-vous partagé cette carte « Post » ?
- .. Pourquoi avez-vous aimé / partagé etc. ?
- .. Quand vous êtes triste (honteux, joyeux, confiant), comment réagissez-vous si on poste une photo de vous et qu'il n'y a pas de partage ? Si vous n'avez pas de commentaire à une publication ? Quel est votre ressenti ? **Faites vous un lien entre votre humeur et les interactions (ou non) à vos publications ?**

Pioche

Chaque joueur peut, au choix

- Demander au maître du jeu 2 jetons d'interaction au choix.

OU

- Défausser dans la pioche une carte "Post" et en piocher une autre au hasard.

On ne peut effectuer qu'une de ces deux actions par tour.

A la fin de l'inter tour : le maître du jeu reprend les cartes "Émotion", les mélange et chaque joueur en repioche une pour le tour 2 etc

Synthèse

Tour

Sous phase 1 : chaque joueur fait un choix d'un carte "Post" à poser et joue

Sous phase 2 : le reste des joueurs interagit avec la carte “Post” posée grâce à un jeton d’interaction (4 possibilités)

Fin de tour

Sous phase 3 : découverte des cartes Émotion et évolution sur les 2 baromètres

Inter tour

Sous phase 4 : 2 possibilités de pioche (défausse ou jetons)

Sous phase 5 : analyse du tour

Les sous-phases 1 et 2 se font tour à tour par les joueurs, les 3,4, 5 se font simultanément et collectivement.

ETC tour 2, 3 et 4.

Variante

Afin de jouer une partie moins longue, et/ou moins complexe, il est possible d’enlever les cartes Émotion et le baromètre d’estime de soi pour n’exploiter que les cartes Post et évoluer **uniquement** sur le baromètre d’esprit critique.

Il est aussi possible de ne jouer qu’avec 3 cartes Post.

Quatre cartes estampillées [PEGI16] permettent d’approfondir les mises en situation et l’analyse **de certains enjeux à caractère sexuel, violent ou avec du second degré.**

PEGI 16 : cartes 16,17,31,39

- “ Quatre cartes (16, 17, 31 et 39) sont estampillées [PEGI16]. Il s’agit du système européen d’évaluation des jeux vidéos, cet acronyme signale les contenus déconseillés aux moins de 16 ans. Jouer avec ces cartes permet d’aborder certaines situations à caractère sexuel, violentes ou avec du second degré. Elles peuvent être retirées du jeu selon le public.

Analyse du jeu

Pistes pédagogiques à exploiter lors des différentes phases de jeu - **Voir le livret du maître du jeu.**

L’analyse se fait entre chaque tour. Le maître du jeu n’interfère pas pendant le tour : il ne donne pas d’informations précisant le contexte (fake, gorafi...). Ces apports se font à la fin du tour.

Chaque carte dans le guide aura des mots clés sous forme de # qui renverront à un index.

Mon émotion aura une incidence sur la façon dont les interactions sur les réseaux sociaux me touchent.

Quand tu es triste (honteux, joyeux, confiant), comment réagis tu si on poste une photo de toi et que tu n’as pas de partage ? si tu n’as pas de commentaires à une publication ? Quel est ton ressenti ?

Verbaliser, faire prendre conscience que l’émotion conditionne la façon de réagir et d’appréhender la situation vécue sur les réseaux sociaux.

Comment on devient prisonnier du système de récompense que les réseaux sociaux induisent. La course au buzz, escalade de l'extimité, chercher l'assentiment de tous. Notion de popularité, qu'est ce que la popularité ? a-t-on besoin d'être populaire pour être heureux ?

Crédits

©Chambaud Perrine ©Lapray Isabelle ©Lucas Marine - Professeurs documentalistes Académie de Guyane - Mai 2020

Sur une idée originale de Chambaud Perrine, Gane Francine, Lapray Isabelle, Lucas Marine, le 14 Novembre 2017 dans le cadre de la formation **Développer l'esprit critique** proposée par Elfrida Davigny et Bertrand Formet - Atelier Canopé et le service EVS du Rectorat.

contacts : perrine.chambaud@ac-guyane.fr, isabelle.lapray@ac-guyane.fr, marine.lucas@ac-guyane.fr

jeuspitcritique@

Production du jeu

La conception graphique est assurée par Bénédicte Sauvage.

Il sera possible de télécharger le jeu afin de l'utiliser librement et gratuitement.

Le jeu est placé sous la licence Creative Commons BY NC SA, qui permet sa libre réutilisation à la condition où les auteurs soient cités et qu'aucune utilisation commerciale n'en soit faite.

Financement

Cardie Guyane



Retour sur la maquette [du pdf](#)

Isa : ton d'injonction mais que des propositions !

- enlever les guillemets ("steam de soi" "s'prit critique", "emotion" etc....) comme proposé et changer plutôt police , ou italique/gras
J'enlèverai les guillemets partout aussi
Ok, je ne le fais pas sur la maquette, mais demanderai à Bénédicte selon ce qu'elle trouver le mieux. OK
- Ajouter à la fin du chapitre intérêt pédagogique une phrase sur l'aspect fictif du réseau social : cf proposition dans paragraphe plus haut en bleu

Fin du jeu et conditions de victoire

La partie est terminée à la fin du dernier tour, lorsque tous les joueurs ont posé leurs 4 cartes "Post" sur leur fil d'actualité.

On met ici le paragraphe variante ???

- **Nombre de joueurs** : pourquoi pas 3 ?

- + A partir du moment où il y a 4 supports physiques, est-ce utile de préciser qu'il faut faire des binômes pour plus de joueurs ? si oui, formuler à partir de 5 plutôt qu'à partir de 4.(pas de binômes à 4)
- + J'ai proposé une autre formulation :
4* joueurs en individuel ou 8 joueurs en binôme. *Il est aussi possible de jouer à 2 ou 3 joueurs en individuel pour une partie moins longue.
- + Je ne vois pas les adaptations qu'il y aurait avec 2 ou 3 joueurs, la partie se joue de la même manière, peut être un peu moins de dynamisme et d'intérêt car moins d'interactions. mais en terme de déroulement, c'est pareil à mon sens.

- **les cartes post** : prendre 1 carte en exemple avec un PEGI 16 puisque explications sur PEGI 16, rajouter ans après 16.

Encart rouge : Points d'esprit critique ; "uniquement" en gras , à la fin de la phrase : cartes "Posts" , rajouter " en fonction du type de jeton posé". (et dans ce cas : enlever les 2 petits sous-paragraphes : Points attribués aux joueurs car pas très clairs)

2ème phrase sous encart rouge : remplacer "lors de " par "à"

je ne parlerai pas d'âge (on a trouvé ça pour les identifier) mais chacun peut les enlever ou les garder en fonction de la connaissance de son public.

Proposition : Carte à caractère sensible (se reporter à la page x)

Je propose une nouvelle formulation "moins lourde".

Chaque carte représente une publication sur un réseau social. Les joueurs doivent l'analyser avant de la poster sur leur « fil d'actualité », ou avant d'interagir avec un jeton d'interaction. ~~si ce ne sont pas eux qui jouent la carte.~~

- **les cartes "emotion"** :

2ème paragraphe : un "s" à interaction, tout le reste OK

Mettre les 4 catégories avec picto

Pourquoi ??? Il n'y a pas de lien entre la carte émotion et la catégorie ?

Points d'estime de soi : permettent d'évo-luer sur le baromètre « S'team de soi ». Les points correspondant aux jetons d'interac-tion posés sur la carte « Post » de chaque joueur s'additionnent. Ces points sont visibles par les joueurs.

- **les jetons d'interaction** : corriger le "à" de : il "a" le possibilité de choisir
+ phrase *en italique* à la fin du 2ème § à mettre à fin du 1er %

est-ce qu'on mettrait ici l'explicitation du je signale ?

- Principe des points de signalement : Cette interaction peut s'utiliser quand le joueur estime qu'il y a un danger à plus ou moins grande échelle. Cela peut être signaler au réseau social, à un adulte, à un camarade. Quand le joueur signale une action qui ne

requiert aucun danger pour soi ou pour autrui, il a un malus de deux points. Car le signalement doit rester exceptionnel et pertinent.

- **les baromètres** : dans pictos négatifs : on rend un jeton **au hasard** ou **au choix** ?
c'est précisé à chaque fois

+ encart jaune : corriger faute frappe : "se fait à la chaque"

- **Déroulement du jeu :**

***mise en place :**

-dans intro de 3 phrases : cela veut dire que c'est ou 4 ou 8 si on laisse comme cela non ? : " 4 joueurs ou 4 binômes" ? proposition : "le jeu est proposé avec 4 plateaux donc à partir de 5 joueurs, il est nécessaire de former des binômes" (en enlevant la suite....)
Je ne comprends pas ce qu'il faut enlever.

-le curseur doit être sur la position DEPART (plutôt qu'à son niveau moyen)

-dans 2ème § : enlever "elle ne sera jouée et montrée..." (concerne carte émotion plus loin) **oui d'accord**

Etape 2 : Obligatoirement en gras (P4)

- **Intertour :**

-décompte des points

jetons au milieu : inverser ordre des 2 jetons "je partage" et "je n'aime pas" (pour garder toujours le même ordre de présentation) ou effectivement : mettre carrément la carte du livret du maître du jeu au milieu avec les 3 jetons dessous bien en évidence pour montrer les 3 actions .

J'ai tout refait pour cette partie.

carte honte : à la fin de l'explication : "elle perd donc 3 points sur son baromètre "S'team de Soi" : rajouter "suite aux 3 actions de Nolan, Shaina et gabriel" et mettre entre parenthèses le détail du calcul : $(-1 - 2 + 0 = - 3)$, je trouve que les flèches mettent de la confusion.

-analyse du tour : mettre question 5 et 6 en une seule : Pourquoi

+ rajouter celles mises dans le google doc ? je les aimais bien...

-pourquoi a-t-on besoin de l'assentiment des autres ?

-est-il nécessaire de tout montrer de soi ? (escalade de l'extimité)

Je trouve la question précédente un peu fermée (la réponse "qui fait plaisir au prof" sera forcément non ...

-qu'est-ce que la popularité pour vous ?

-a-t-on besoin d'être populaire pour être heureux ? Pourquoi ?

- pensez-vous que l'on est dépendant de ses émotions ?

- quelles peuvent être les conséquences de cette dépendance (sur soi et sur les autres) ?

En conclusion : remettre

" Importance dans cette phase d'analyse de faire prendre conscience que quotidiennement, nos émotions ont une incidence sur notre façon d'appréhender une situation en général et

que, sur les réseaux sociaux également, notre ressenti face aux interactions des autres dépend de ces émotions.

Ok, j'ai fait la place

Pioche : rajouter : “avant de commencer un nouveau tour : chaque joueur peut, au choix.... demander au maître du jeu 2 jetons : quand on en a plus, c'est cela, avec la pénalité de redescendre d'un barreau ?

Rôle du maître du jeu : Très bien !!! juste mettre en plus gros la dernière phrase du & Cette phrase ?

“ Le livret du maître du jeu contient, carte par carte, des éléments d'analyse qui l'aideront dans l'exploitation pédagogique du jeu. Il est très vivement conseillé de le parcourir avant une première partie !

Synthèse récapitulative : page 3 de l'infographie : reprendre l'info ??? juste les couleurs ou on doit reformuler en fonction de ce qui aura été validé au -dessus ?