

Planification fine : Formation écrans Z

Objectifs : À la fin de la formation, les participant-e-s...

O1 Peuvent expliquer quelques arguments en faveur ou défaveur des réseaux sociaux

O2 Sont en mesure de détailler les principaux enjeux relatifs à l'utilisation des jeux vidéo, notamment grâce à l'analyse de Fortnite, un jeu en plein essor

O3 Peuvent différencier pour eux-mêmes ce qui est de la responsabilité de l'école et ce qui est de la responsabilité de la famille, concernant les écrans

Horaire : 13h30h-17h00

Lieu : Route du Jura 29, 1700 Fribourg

Heures	Temps	Contenus / Thèmes	Méthodes	Médias (Instruments)
13h00		Accueil		
13h30		Introduction		
	3'	Mot d'accueil		
	5'	Présentation - Présentations personnelles des intervenant-e-s et des participant-e-s.	Tour de table	
	2'	Objectifs et programme	Exposé	Beamer => Document « objectifs »
13h40		Développement		
13h40		Débat : pour ou contre les réseaux sociaux ?		
	3'	- Délivrance de la mission : Séparation en deux groupes (environ 15 personnes par groupe), un groupe va avec X et un avec Y. Les sous-groupes sont redivisés en deux. Un groupe défendra le camp du pour les réseaux sociaux et l'autre le contre.	Exposé	Beamer => Document « mission »
	10'	- Préparation des sous-groupes (les arguments et anticiper les arguments du camp adverse). Chaque personne devra parler une fois (si possible).	Travail de groupe	Feuilles et stylos
	12'	- Débat. X et Y sont les animateurs et gèrent la parole. En intro : musique d'Infrarouge et « Facebook voyait le jour il y a 15 ans, depuis Instagram, Snapchat et d'autres l'ont rejoint. Les réseaux sociaux sont aujourd'hui partout, mais qu'en pensez-vous, pour ou contre les réseaux sociaux c'est le sujet de ce soir ».	Discussion	
	7'	- Chaque groupe fait sur un Flip un résumé de tous les arguments importants pour eux ressortis	Travail de groupe	Feuille de Flip et feutres
	8'	- Présentation des arguments retenus.	Discussion	Pineward
14h20	5'	Mini-pause et remise en place du mobilier		

Heures	Temps	Contenus / Thèmes	Méthodes	Médias (Instruments)
14h25	5' 45'	Développement (suite) Présentation jeux vidéo - Quelques chiffres - Types de jeux vidéo, profils de gameurs, risques, attitudes, analyse de Fortnite. Présentation menée par W, de l'association noetic	Exposé Exposé	Beamer (présentation prezi) Beamer (présentation prezi)
15h15	30'	Pause		
15h45	15' 3' 2' 35' 5'	Développement (suite) Cadre légal et protection des données - Exercice avec les photos. Les participantes se mettent autour d'une table. Les différentes photos leurs ont expliquées (contexte dans lequel elles ont été prises). Ils doivent décider si on peut les publier sur internet ou non sans l'accord des personnes sur les photos. - Bref rappel du cadre légal à l'aide de la fiche écrans « Permis ou interdit » - Exemple de conséquence avec l'article du Matin Maison-École exercice - Les participant-e-s se séparent par métier et/ou fonction. Ils essaient de trouver un maximum d'éléments concrets à mettre dans les bulles « école », « maison » ou « les 2 », concernant ce qui doit être travaillé avec les enfants. Vérification des objectifs - Chaque participant-e est invité-e à faire une évaluation personnelle de l'atteinte des objectifs en collants un stick sur une échelle de 0 à 100%	Entretien didactique Exposé Exposé Exercice de groupe et restitution Travail individuel	Photos d'exemple Beamer => fiche « Permis ou interdit ? », article Matin Feuille de Flipchart et post-it Feuille de Flip avec échelle objectifs
16h45	10' 5'	Conclusion Espace questions Présentation ressources liés aux médias numérique	Discussion Exposé	 Beamer => site prevention-ecrans
17h00		Fin de la séquence		