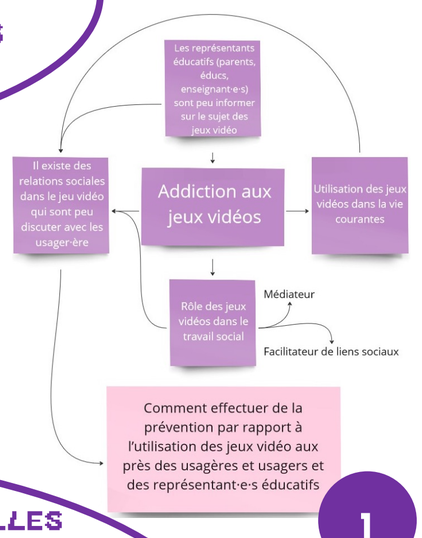
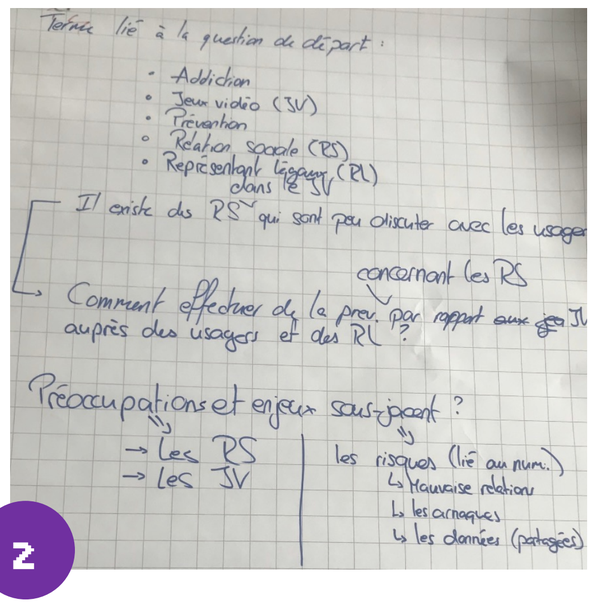
PREVENTION AUX JEUX VIDEOS EN LIGNE

REFLEXIONS
SUITE A LA PHRASE D'ACCROCHE :
- DISCUSSION DE NOTRE INTERET ET DE NOTRE PASSEE EN LIEN AVEC LES JEUX VIDEOS.
- VALEURS QUE NOUS AVONS DETERMINEES L'ACTION QUE L'ON AIMERAIT MENER.



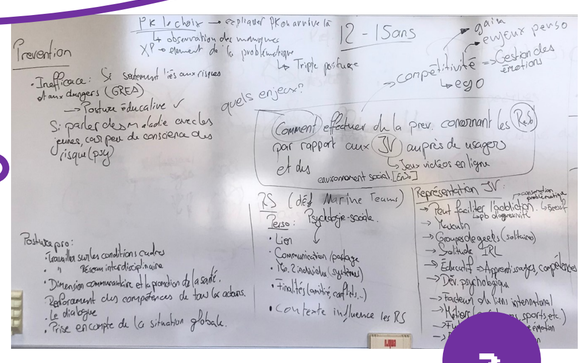
1

REECRITURE DE LA QUESTION PRINCIPALE EN EN FAISANT EMERGER LES PREOCCUPATIONS ET LES ENJEUX PRINCIPAUX.



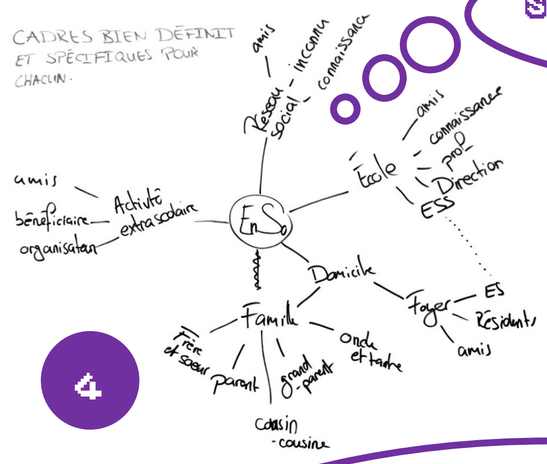
2

ECHANGE
SUR NOS REPRESENTATIONS PERSONNELLES DU JEU VIDEO ET DEFINITION DES CONCEPTS CLES QUI ONT EMERGES DANS NOS DISCUSSIONS : PREVENTION, POSTURE PROFESSIONNELLE, RELATIONS SOCIALES, GESTION DES EMOTIONS
DISCUSSION D'UNE DIRECTION POUR L'ELABORATION DE NOTRE PROJET. CHOIX D'UN PUBLIC CIBLE SELON NOS REPRESENTATIONS.



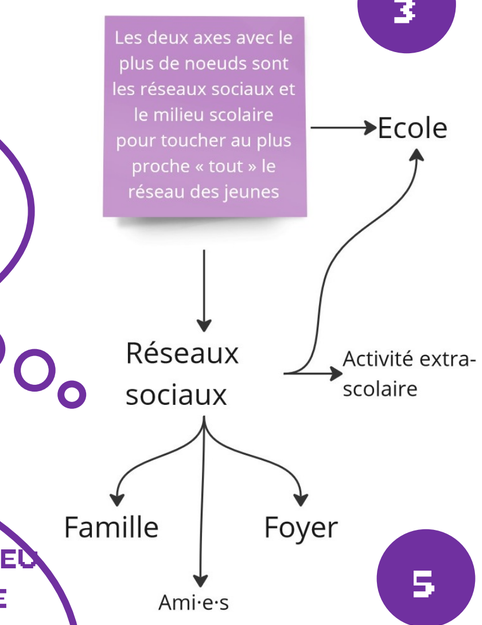
3

SCHEMATISATION D'UN RESEAU D'UN JEUNE.



4

RECENTRAGE DU RESEAU EN FAISANT EMERGER LES NOEUDS POUVANT ETRE EN LIEN AVEC NOS PERSPECTIVES PROFESSIONNELS.

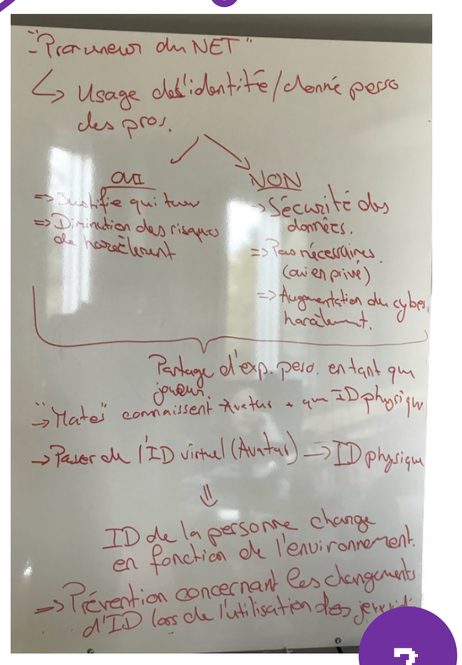


5

https://urlz.fr/jXIX

REDEFINITION DU PUBLIC CIBLE EN MOBILISANT DES RESSOURCES PERMETTANT DE VALORISER NOTRE TRAVAIL. LA RECHERCHE « JAMES » (HAUTE ECOLE SUPERIEUR DE ZÜRICH ; 2018) PERMET DE CLARIFIER A PARTIR DE QUEL AGE LES ENFANTS ENTRE EN CONTACT AVEC LES JEUX VIDEOS. DEFINIR UNE APPROCHE DE PREVENTION BASE SUR LA CO-CONSTRUCTION ET LE PARTAGE DE VECU COMME EXPLICITE DANS LE TEXTE DE S. MEZZENA ET L. KRUMMENACHER (2021).

DISCUSSION CONCERNANT LES RELATIONS SOCIALES DANS LE JEU VIDEO. MISE EN AVANT DE LA PLACE IDENTITAIRE DANS LA RELATION EN MOBILISANT NOS REFLEXION PERSONNELLES EN LIEN AVEC LE TEXTE DE J. SORIN, LES PROMENEURS DU NET.



6

Selon étude « James » à 10 ans 31% des enfants jouent à des jeux vidéos : Question que je me pose, est-ce que 12-15 ans c'est trop tard ?
Si, non, alors est ce que viser les réseaux sociaux est pertinent (car les « ami·e·s) n'y sont pas et les parents ne se sentiront pas investis car ne correspondent pas à l'âge de leurs enfants

Changer l'âge public cible
changer méthode ø prendre RS
on sait qu'a l'école, les élèves sont regroupés
piste: les grands établissements --> un sondage, répartir les élèves par catégorie, apporter une prévention spécifique et faire 2-3 jours de préventions sur l'année

7

« COMME POUR LES RESEAUX SOCIAUX, LE JEU VIDéO FAVORISE LA CREATION D'UNE IDENTITE NUMERIQUE DIFFERENTE DE SON IDENTITE PHYSIQUE. PAR CETTE IDENTITE NUMERIQUE, LES JOUEURS S'AUTORISENT DES MODES DE RELATIONS AUX AUTRES ET DES COMPORTEMENTS PARFOIS EN TOTALE OPPOSITION A LEUR IDENTITE PHYSIQUE »

STRATEGIES :
- OUTILS D'ACTION INNOCENCE (PLATEFORME DE PARTAGE DE SUPPORT POUR LA PREVENTION EN MILIEU SCOLAIRE)
- SENSIBILISATION SERVICE ADDICTION NEUCHâTEL
- PREOCCUPATIONS PARTAGEES.
- CONSTRUCTION D'UNE PREVENTION COLLABORATIVE (S. MEZZENA ET L. KRUMMENACHER)
- STRATEGIE « LES PROMENEURS DU NET » (F. SORIN)

8

PLAN D'ACTION DANS UN CONTEXTE D'INTERVENTION SOCIALE :
- EDUCATEURS SPECIALISES EN MILIEU SCOLAIRE
- PUBLIC CIBLE : 10 - 12 ANS
- METHODE DE CO-CONSTRUCTION DE LA PREVENTION, BASEES SUR LES EXPERIENCES DE CHACUN.
- UTILISATION DES OUTILS DE PREVENTIONS DEJA EXISTANT
- MISE EN SITUATION SUR DES SAVOIRS GENERALISEES ET ETENDU
- POSSIBILITE D'EFFECTUER LA PREVENTION SUR PLUSIEURS COURS DISTRIBUER SUR PLUSIEURS SEMAINES AFIN DE CREER UNE RELATION DE CONFIANCE ENTRE L'ESS ET LES ELEVES.
- LA GENERALISATION DE CETTE PREVENTION, OUVERTURE A UNE PREVENTION PLUS LARGE CONCERNANT LES RELATIONS ENTRE INDIVIDUS UTILISANT LES OUTILS NUMERIQUES.

LEVEL UP !