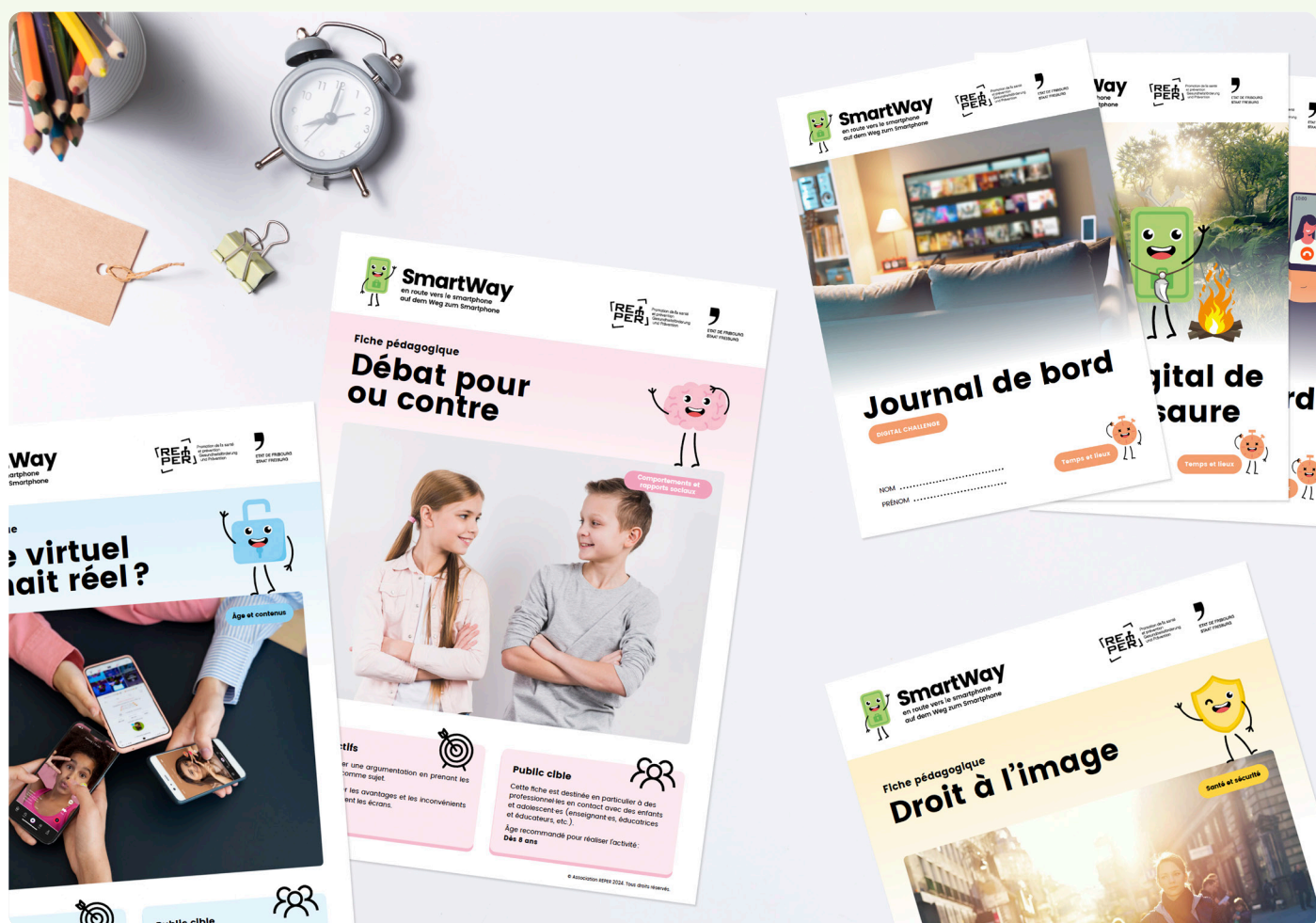


Fiche de présentation du programme Smartway



Contexte

SMARTWAY est un programme de promotion de la santé et de prévention créé par REPER pour répondre aux besoins des professionnel·les au contact d'enfants (principalement entre 6 et 13 ans) sur la thématique des écrans. SMARTWAY est destiné aux personnels des écoles, des foyers socio-éducatifs, écoles spécialisées, des accueils extra-scolaires, des centres d'animation ou de tout autre milieu en contact avec des enfants. SMARTWAY est composé de 19 activités à animer en individuel ou en groupe. Celles-ci ont été élaboré pour être facilement mobilisables. En plus du thème des écrans, les activités de SMARTWAY mettent également en avant de nombreuses compétences transversales présentes dans les plans d'études scolaires (collaboration, communication, démarche réflexive, etc.).

Philosophie et objectif

À 13 ans, 99%¹ des enfants ont un téléphone portable. Ce dernier est « l'écran » par excellence des jeunes. Il rassemble presque toutes les possibilités qui sont données par le monde numérique (Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux, films et séries, shops en ligne, chats, etc.) avec une accessibilité en tout temps. Ces caractéristiques en font un objet fascinant qui ouvre une foule d'opportunités, mais qui nécessitent des compétences importantes pour l'utiliser en toute sécurité.

SMARTWAY vise à travailler ces compétences sur la durée avec les enfants dans le but de les préparer au mieux à l'arrivée de leur futur smartphone personnel. SMARTWAY ambitionne que ces activités puissent être réalisées dans différents lieux (écoles, accueil extra-scolaire, etc.) et à différents moments. La répétition de messages uniformes par diverses sources est un élément clef d'une prévention réussie.

SMARTWAY se veut être un programme dynamique et évolutif afin d'être au plus proche des besoins des professionnel·les et d'axer les efforts de prévention sur les thèmes prépondérants. Ainsi, il est prévu que des activités supplémentaires viennent s'ajouter à celles déjà existantes. De plus, le programme sera ponctuellement revu en fonction des retours du terrain et de l'évolution des enjeux.

Structure de SMARTWAY

Les activités de SMARTWAY sont divisées en 5 catégories distinctes se basant sur différents enjeux que nous avons identifiés en lien avec les écrans. Ainsi, SMARTWAY propose de travailler sur:

- Le temps et les lieux
- Les âges et les contenus
- Les comportements et les rapports sociaux
- La santé et la sécurité
- Les émotions et les intérêts

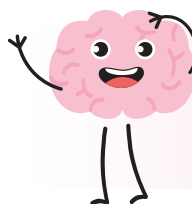
Ces catégories permettent aux professionnel·les de cibler le ou les enjeu(x) qu'elles et ils désirent travailler. Vous trouvez à la page suivante une infographie résumant les catégories et les activités de SMARTWAY.



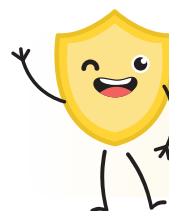
Temps et lieux



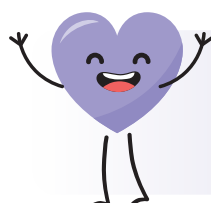
Âges et contenus



Comportements et rapports sociaux

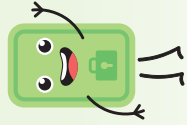


Santé et sécurité



Émotions et intérêts

¹ Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022). JAMES – Jeunes, activités, médias – enquête Suisse. Zurich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

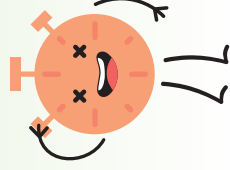


SmartWay

en route vers le smartphone
auf dem Weg zum Smartphone

Programme SmartWay

Temps et lieux

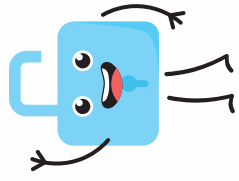


+6 ans
Temps d'écrans dans une vie

+8-13 ans
Et si le virtuel devenait réel?

+11 ans
Quiz interactif

+8-12 ans
Chambre des dangers

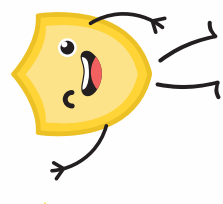


+13 ans
Chambre 2.0

+4-8 ans
Kamishibai

Âge et contenus

Santé et sécurité

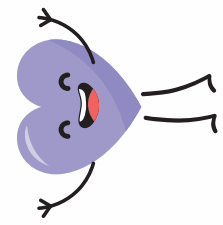


+11 ans
Quiz interactif

+10 ans
Quelle distance entre nous?

+10 ans
Droit à l'image

Émotions et intérêts



+6-10 ans
Mon personnage favori

+11 ans
...En mode survie...

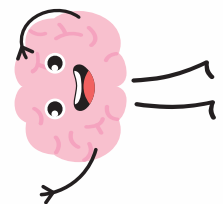
+6-10 ans
Au temps des dinosaures...

+6 ans
Cerveau et écrans

+10 ans
Gaming Project

+11 ans
Quiz interactif

Comportements et rapports sociaux



+8 ans
Et si j'étais...

+8 ans
Débat pour ou contre

+11 ans
Jeu de plateau

Fiches explicatives

Chaque activité de SMARTWAY comporte une fiche qui permet de prendre en main rapidement la proposition d'action. Les éléments suivants sont présents sur chaque fiche :



Les objectifs qui permettent aux professionnel·les de choisir les compétences travaillées auprès des enfants



Le public cible qui permet de connaître la catégorie d'âge ciblée par l'activité



Le déroulement qui permet de comprendre le déroulé de l'activité, pas à pas. Parfois, une variante est proposée



Les questions qui permettent d'interroger les enfants à la fin de l'activité afin qu'ils puissent faire le lien avec leur vie quotidienne



L'essentiel qui permet de savoir quels sont les principaux messages que l'activité vise à transmettre aux enfants

Pour mener ces activités de manière optimale, il est important que les professionnel·les :

- aident les enfants à s'exprimer
- privilégient les échanges entre enfants
- transmettent les messages contenus dans la partie « L'essentiel » de manière pédagogique et non-moralisatrice



Organiser des activités SMARTWAY avec des enfants

Lorsque vous souhaitez mettre en œuvre une ou plusieurs activités de SMARTWAY, nous vous recommandons une petite préparation préalable qui comporte notamment:

- Une réflexion autour de l'activité envisagée (qu'est-ce que je veux travailler avec eux?, dans quel but?, est-ce que je prévois une répétition ou d'autres activités similaires?, etc.).
- La prise de connaissance de l'activité et éventuellement un petit test pour certaines (comme par exemple le jeu de plateau ou les quiz en ligne).
- Une sélection du lieu et du moment et la prise de connaissance du nombre d'enfants.
- Une planification du temps pour le transfert avec les enfants. En d'autres termes, favoriser au maximum le passage des messages de l'encart « l'essentiel pour les participant-es ».

Suivant la taille de votre groupe et vos possibilités, il peut être intéressant d'organiser plusieurs activités sous forme de postes et de diviser votre groupe en sous-groupes.

L'expérience montre que la prévention par les pairs a un impact important auprès du public cible. Ainsi, il peut être très pertinent de former des plus grands à mener ces activités auprès des plus petits. REPER a expérimenté cette méthode à de nombreuses reprises et les résultats ont toujours été très positifs.

Pour les parents

SMARTWAY ne comporte pas de ressources spécifiques pour les parents.

Les parents sont invités à participer à certaines activités de manières indirectes. C'est notamment le cas pour le « Digital challenge » et « Mon personnage favori ».

Pour aborder la thématique des écrans avec les parents d'enfants de cet âge, nous avons développé différentes ressources présentes sur des plateformes internet. Ces dernières sont:



DigiHarmo

Une plateforme de ressources pour les parents et les professionnel·les sur la question des écrans.



Les 3e

Une méthode de soutien à la gestion des écrans avec un auto-test.

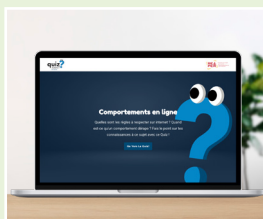
www.les-3e.ch



Prevention-ecrans

Un site internet de REPER dédié au thème des écrans avec notamment les actualités, les événements et les prestations proposées par l'institution dans ce domaine.

www.prevention-ecrans.ch



Quizaddict

Une plateforme de quiz (dont une catégorie « écrans ») qui permet de s'informer sur différentes thématiques de manière ludique.

www.quiz-addict.ch



Remerciements

Pour créer Smartway, REPER a collaboré avec de nombreux partenaires.

Nous tenons à les remercier chaleureusement pour leurs soutiens, leurs conseils avisés et leur intérêt à développer de la prévention pour les jeunes générations sur le thème des écrans. En particulier :

Les financeurs



Les consultant·es

Pour leurs précieux soutiens tout au long de ce projet :

- Aurélie Archimi, Collaboratrice scientifique au SSP
- Marie-Amélie Dupraz-Ardiot, responsable développement durable pour le canton de Fribourg
- Léa Berger, Collaboratrice scientifique promotion de la santé et prévention au SSP
- Sylvain Lang, Inspecteur scolaire
- Alain Maeder, Inspecteur scolaire
- Fabienne Plancherel, déléguée cantonale à la prévention et à la promotion de la santé
- Laurence Rossier, Collaboratrice pédagogique, Bureau Santé au SenoF
- Denise Schneuwly, Collaboratrice pédagogique au DOA
- Christel Zufferey, Collaboratrice scientifique au SSP

Pour leurs idées de contenus :

- Nicolas Carrupt et ses élèves de 11H du Cycle d'orientation de Pérolles (2022)
- L'accueil extrascolaire de Cormanon
- Les enseignant·es et les élèves de l'école primaire d'Ueberstorf (2022)

Pour la participation à la création de « Mon personnage favori » :

- Sorenn Guillaume, élève
- Sacha Dorthé, élève

Pour leurs conseils avisés sur le jeu de plateau et le contenu des questions :

- René Leuenberger, collaborateur pédagogique au SenoF
- Raphaël Schaer, collaborateur pédagogique au SenoF

Pour le testing des activités :

- L'accueil extrascolaire du Platy
 - Le Carré d'AS
 - Le Centre éducatif et pédagogique (CEP)
 - L'école primaire du Botzet
 - L'école primaire de la Condémine
 - L'école primaire de Flamatt
 - L'école primaire du Schönberg
 - Raphaël Schaer et ses élèves de 10H du Cycle d'orientation de Pérolles (2024)
-

Les fournisseurs

MINT[•]
communication globale

 **Association
St-Camille**

Caroline Aellen

Jean-Noël Demierre
Concepteur de jeu
de plateau

SMARTWAY a été développé dans le cadre d'un projet interdisciplinaire mené par :

- Antoine Bays, chef de projet
- Catherine Dorthé, spécialiste de contenu
- Valérie Lehmann, spécialiste de contenu