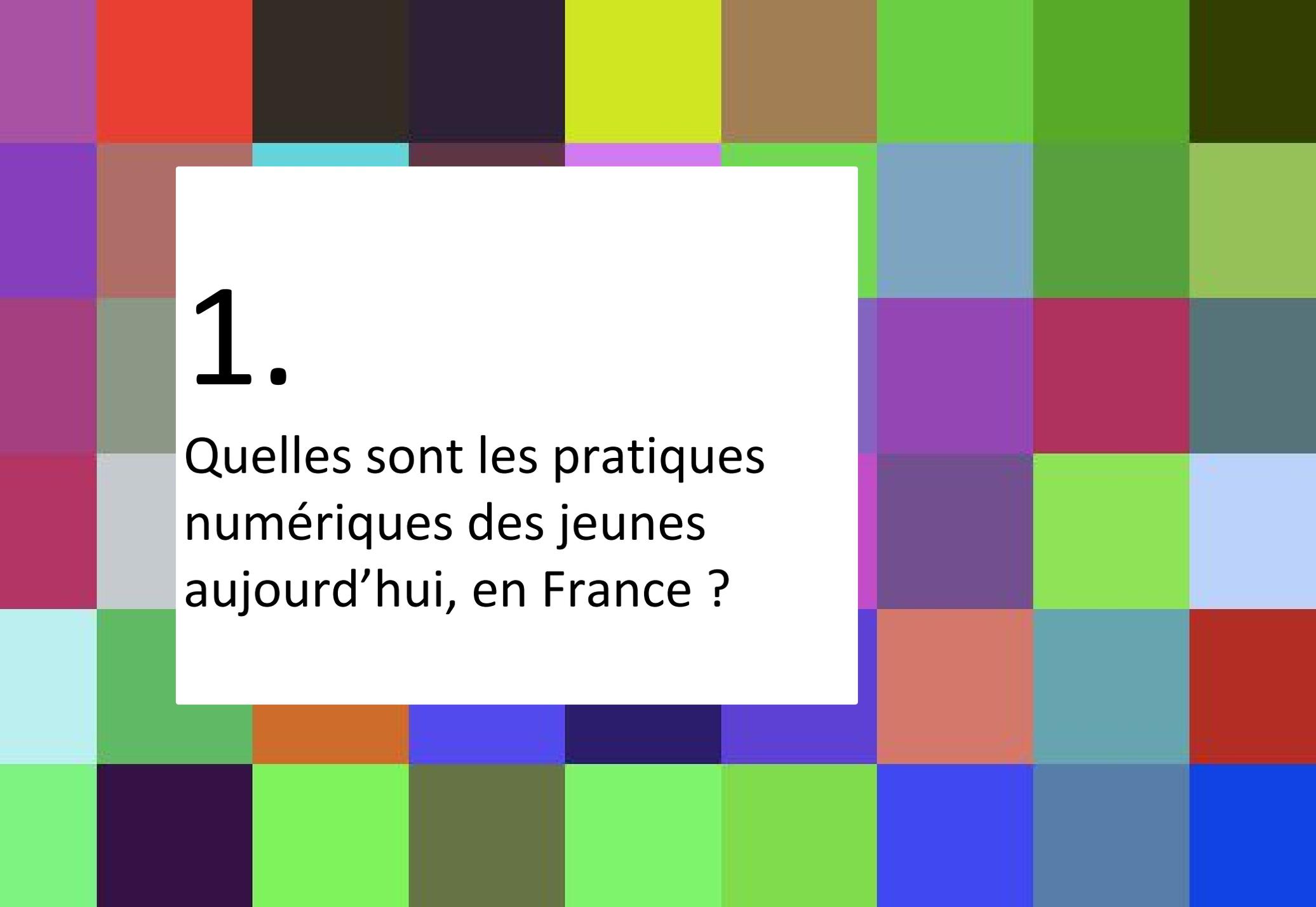


# Pratiques médiatiques et numériques des jeunes et enjeux éducatifs

Intervention de  
Fréquence écoles  
[www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)

DECEMBRE 2015





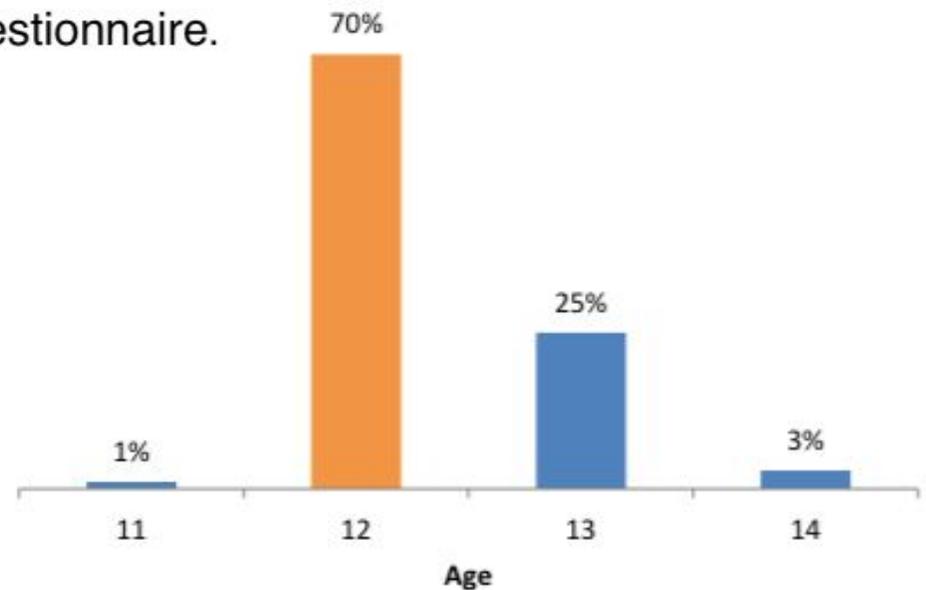
1.

Quelles sont les pratiques numériques des jeunes aujourd'hui, en France ?

# Une étude auprès des collégiens, menés par le Conseil Général de La Loire avec le soutien de Fréquence écoles

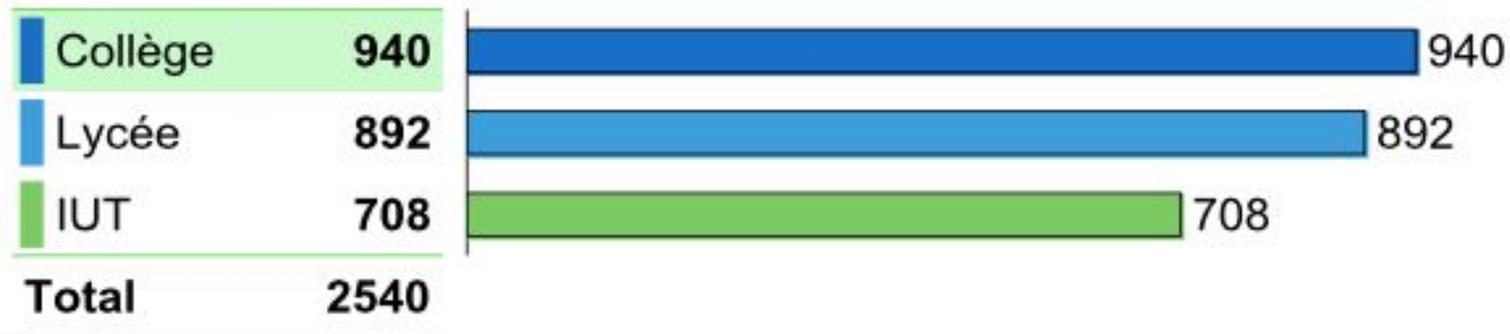
Période de consultation : Du 5 au 30 janvier 2015

- Au total, 803 collégiens ont répondu au questionnaire.



# Une étude sur les pratiques audiovisuelles des jeunes - Jeunes, Numérique et Télévision - portée par 4 chercheuses

- 2540 jeunes âgés de 12 à 25 ans en avril 2014
- Au secondaire (Collège et Lycée) et au supérieur (départements d'enseignement (IUT))
- Encadrement des passations de questionnaires
- Saisie en ligne pour 80% des répondants
- 2 régions : Nord-pas-de-calais et Rhône-alpes



Equipe de recherche : Elodie Kredens, Université de Savoie - Amandine Kervella, Université Lille 3 - Florence Rio, Université Lille 3 - Marlène Loicq, Université de Rouen avec Fréquence écoles, soutenu par la Région Rhône-alpes

# BAROMÈTRE 2013

DE LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION EN RHÔNE-ALPES / JUIN 2013

[www.rhonealpes.fr](http://www.rhonealpes.fr)

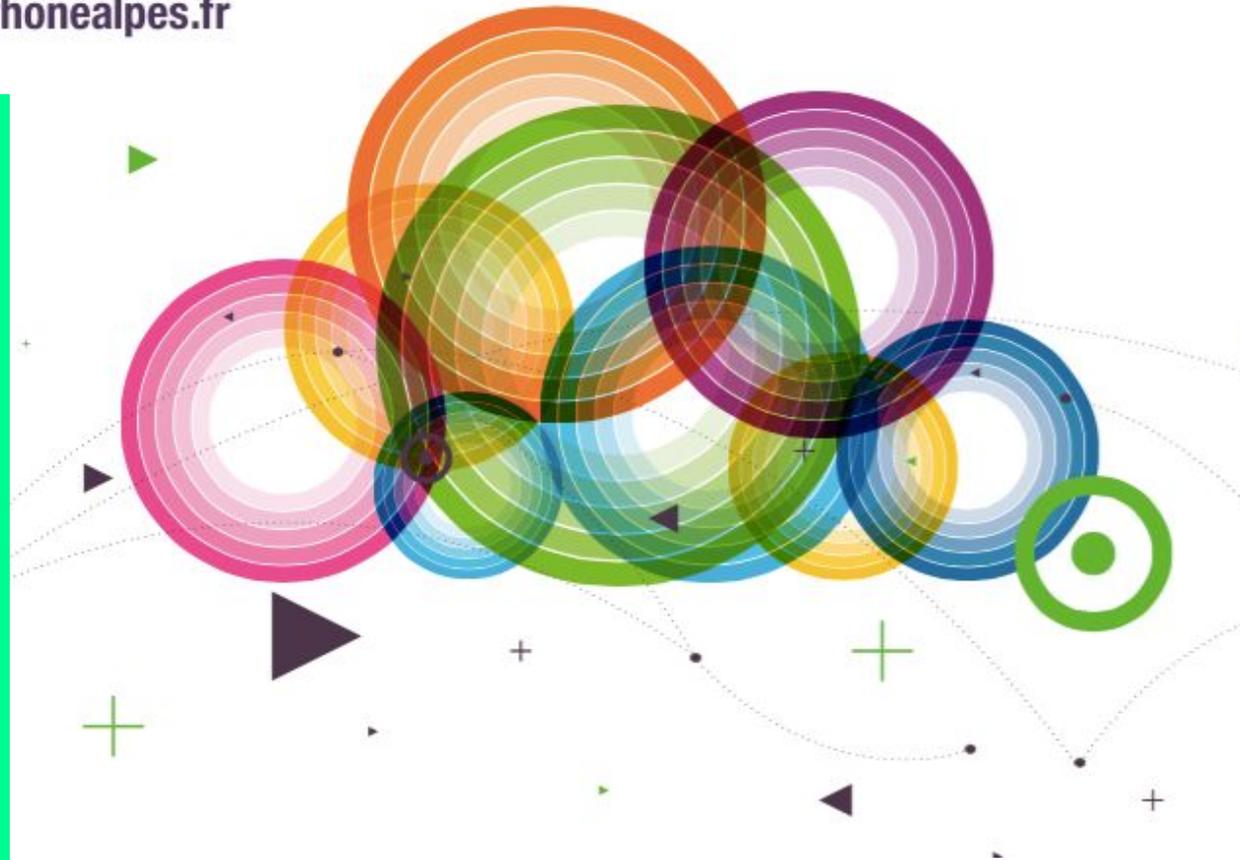
[barometretic.rhonealpes.fr](http://barometretic.rhonealpes.fr)

## Quelles compétences numériques pour les jeunes ?

→ BAROMETRE TIC

Région Rhône-alpes en partenariat avec Fréquence écoles pour la partie jeunes

- > 1 focus group de 8 jeunes adultes, étudiants
- > 1 focus group de 4 jeunes en situation de précarité en recherche d'emploi, entre 24 et 26 ans, recrutés par le CRIJ de Lyon.
- > 1 focus group de 8 collégiens de 12 à 14 ans.
- > 1 questionnaire quanti auprès de 1000 jeunes de 15 à 25 ans détenteurs de la carte MRA





CSA

CONSEIL SUPÉRIEUR DE L'AUDIOVISUEL

Etude CSA sur le séquençage des pratiques médias des 13-24 ans

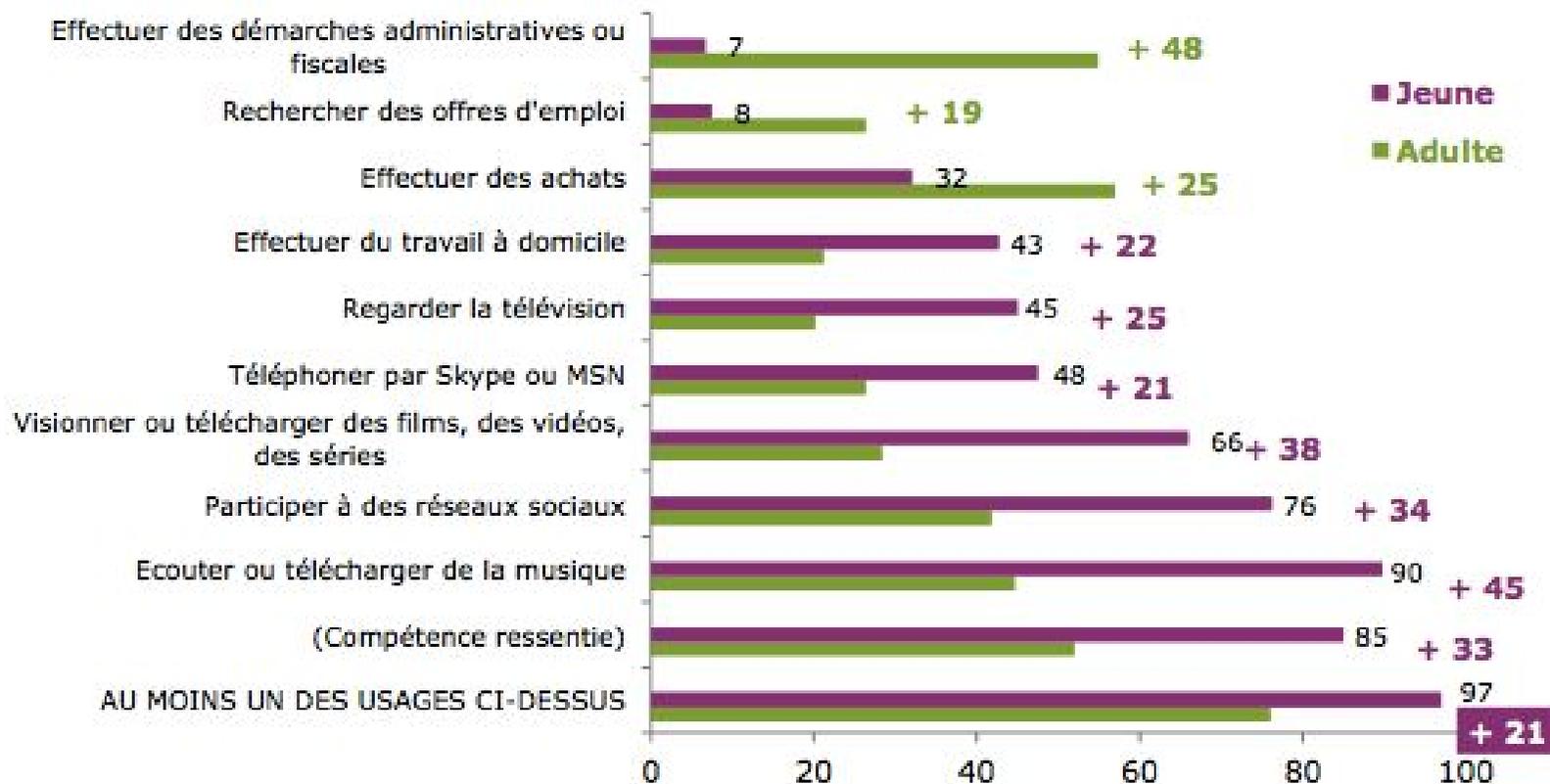
Le terrain est réalisé auprès d'un échantillon global annuel de 9 267 individus âgés de 13 ans et plus représentatif de la population d'individus vivant en France âgés de 13 ans et plus.



**ADOLESCENTS/JEUNES ADULTES ET MÉDIAS :**  
**LE SÉQUENCAGE DES PRATIQUES MÉDIAS DES 13-24 ANS**

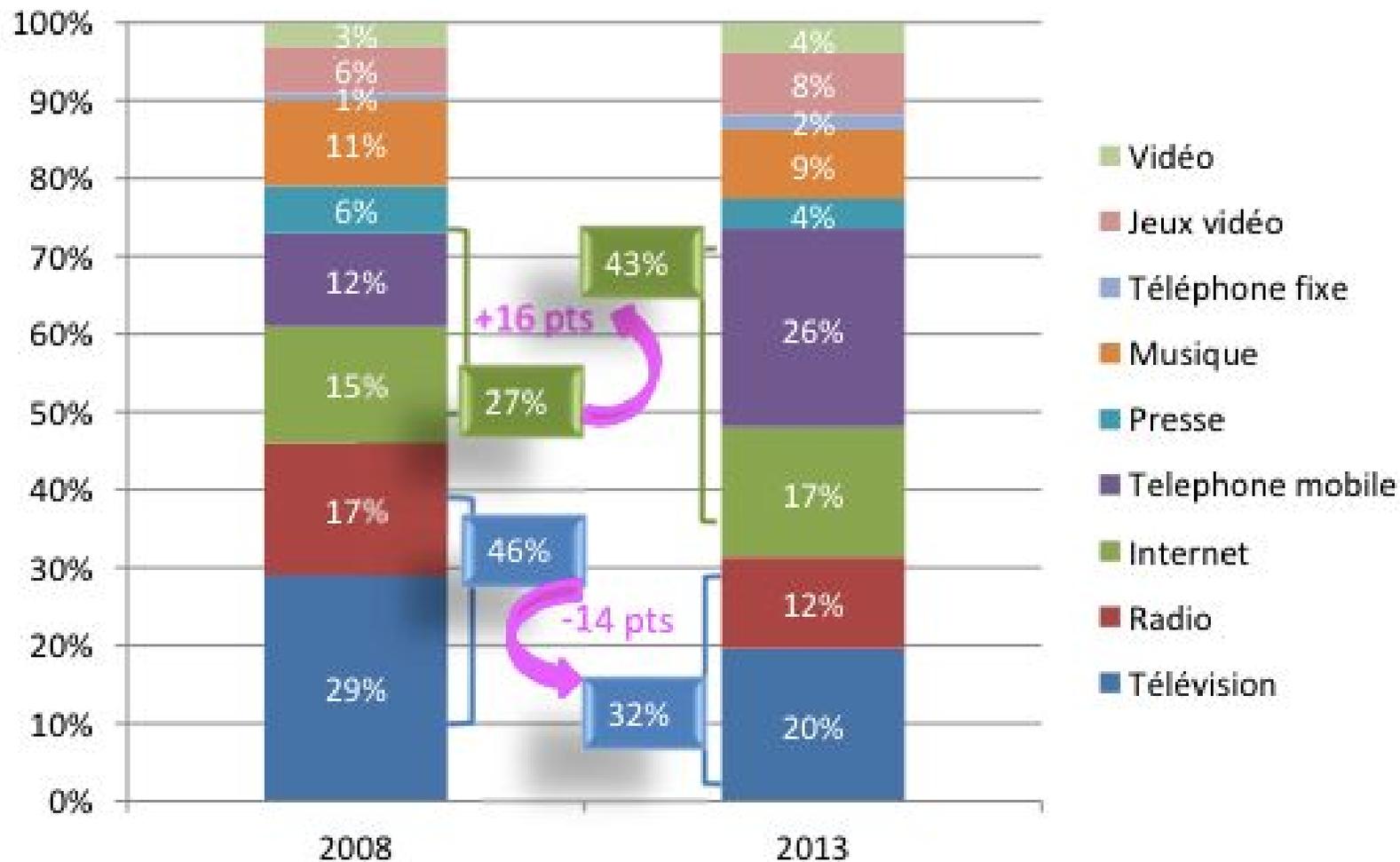
## Graphique 77 - Récapitulatif des usages du micro-ordinateur et d'internet, pour les 12-17 ans et les adultes (juin 2013)

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2013.

# Poids de la TV et de la radio rapporté aux autres pratiques médias et multimédias.



# 1. Digital natives ?

Des habitudes d'usages  
et peu de compétences.



*150 élèves ont répondu à cette question*



Des incohérences déclaratives lors d'un « focus group » de jeunes de 18 ans, élèves à l'Université Lyon3.

**Par exemple :** Ils savent télécharger de la musique et des vidéos sur Internet mais ni en torrent ni en direct download.

**En parallèle,** il semble évident qu'il est difficile pour un jeune ne pas savoir en matière de numérique.

*Quelles compétences numériques pour les jeunes ?*

→ BAROMETRE TIC  
Région Rhône-alpes

## Les collégiens semblent avoir l'habitude d'installer de nouveaux logiciels

66% des jeunes disent avoir appris en autonomie

MAIS seulement 3% des jeunes essaient de se débrouiller seuls face à une difficulté.

*Quelles compétences numériques pour les jeunes ?*

→ BAROMETRE TIC  
Région Rhône-alpes



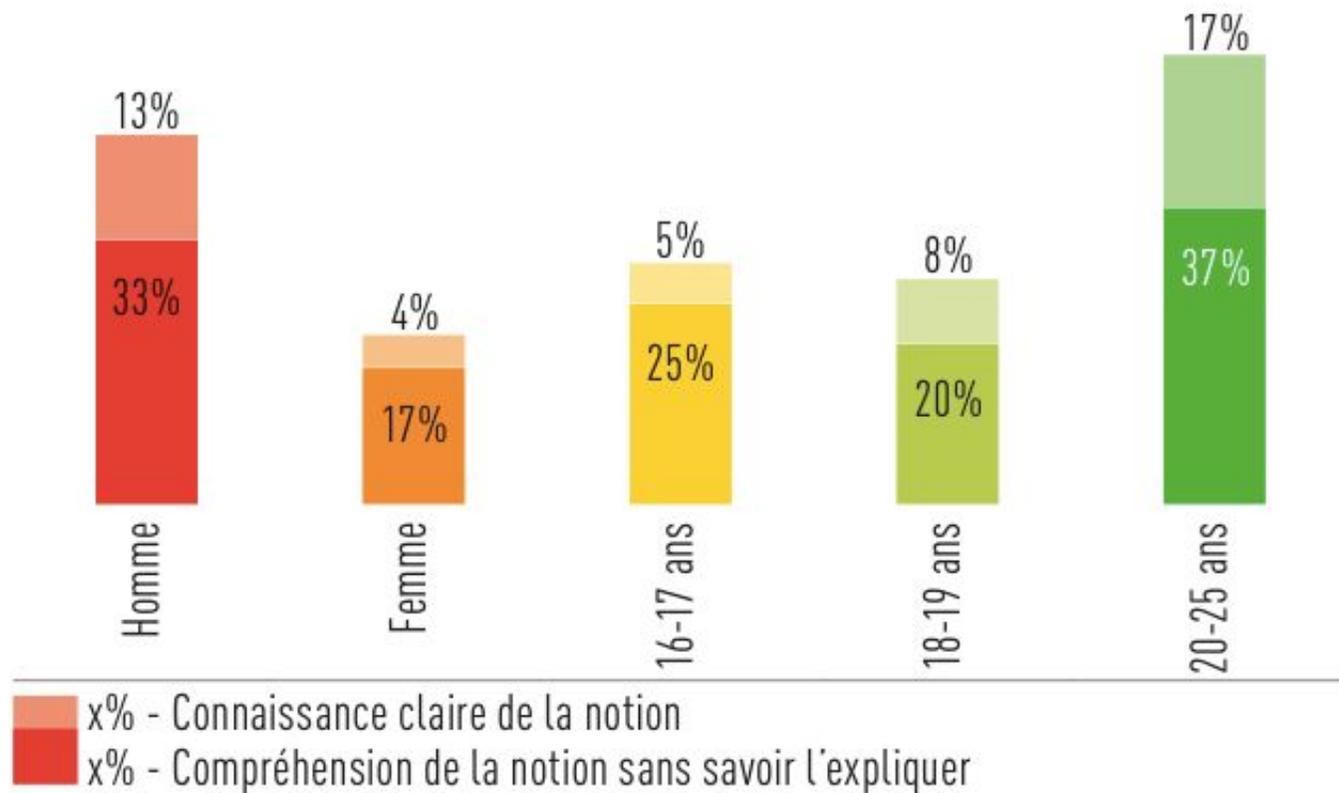
## Autre exemple

13% des garçons ont une  
vision claire de la notion de  
système d'exploitation  
contre 4% des filles -

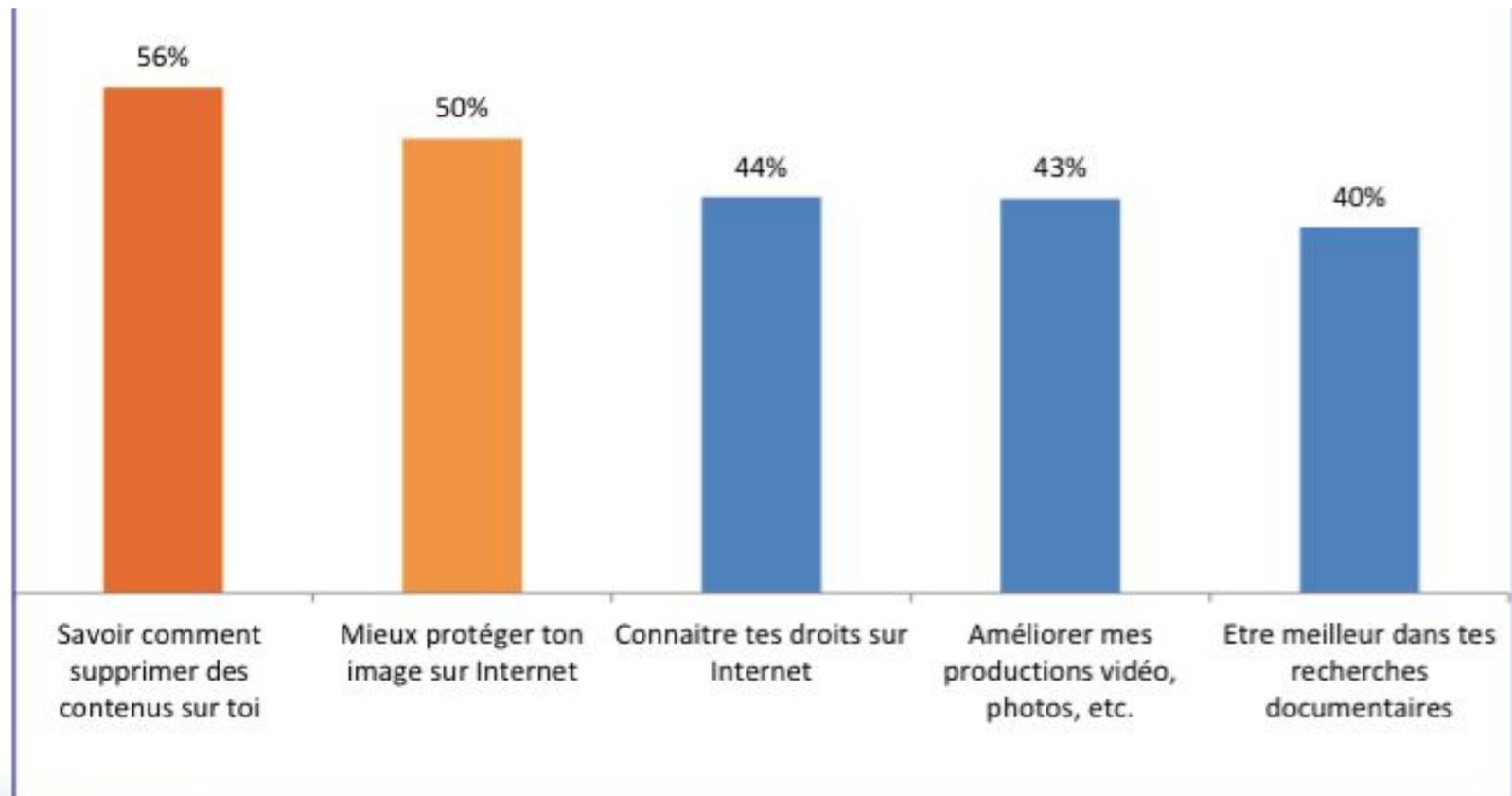
*Quelles compétences  
numériques pour  
les jeunes ?*

→ BAROMETRE TIC  
région Rhône-alpes

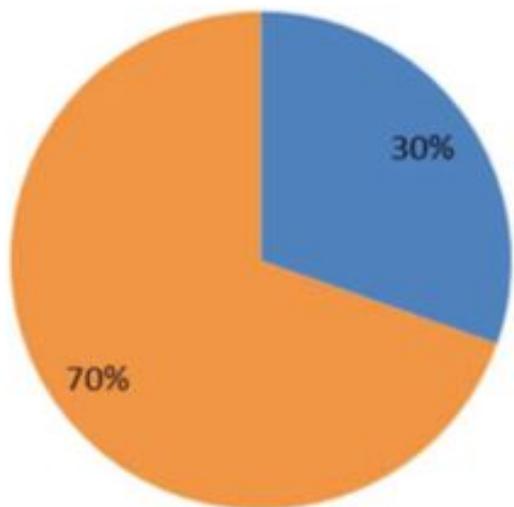
## Niveau de connaissance sur la notion de « système d'exploitation » selon le sexe et l'âge



## 2. Des jeunes sensibles à la question de l'image et de la réputation...



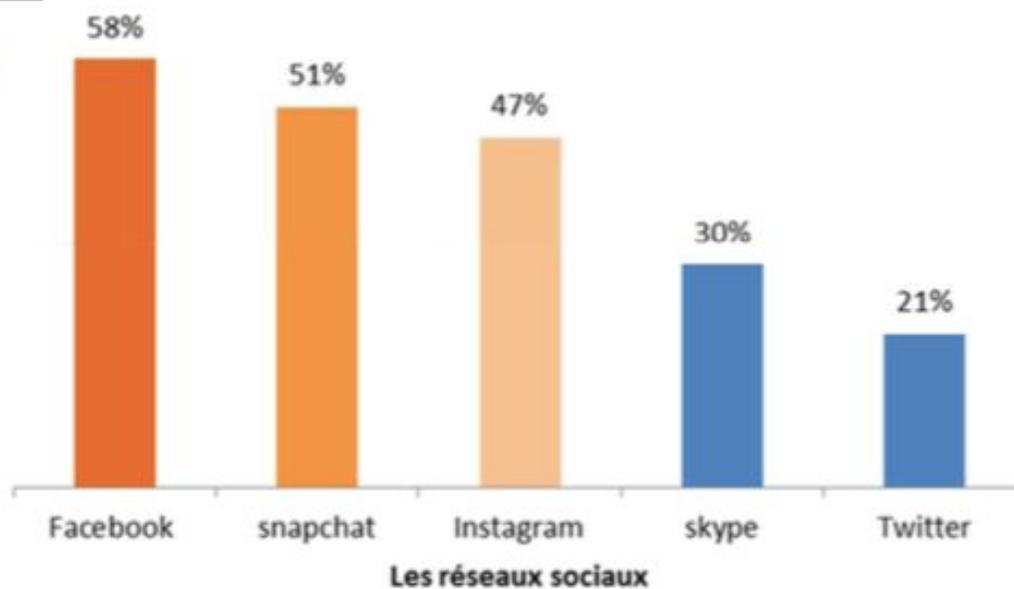
*150 élèves ont répondu à cette question*



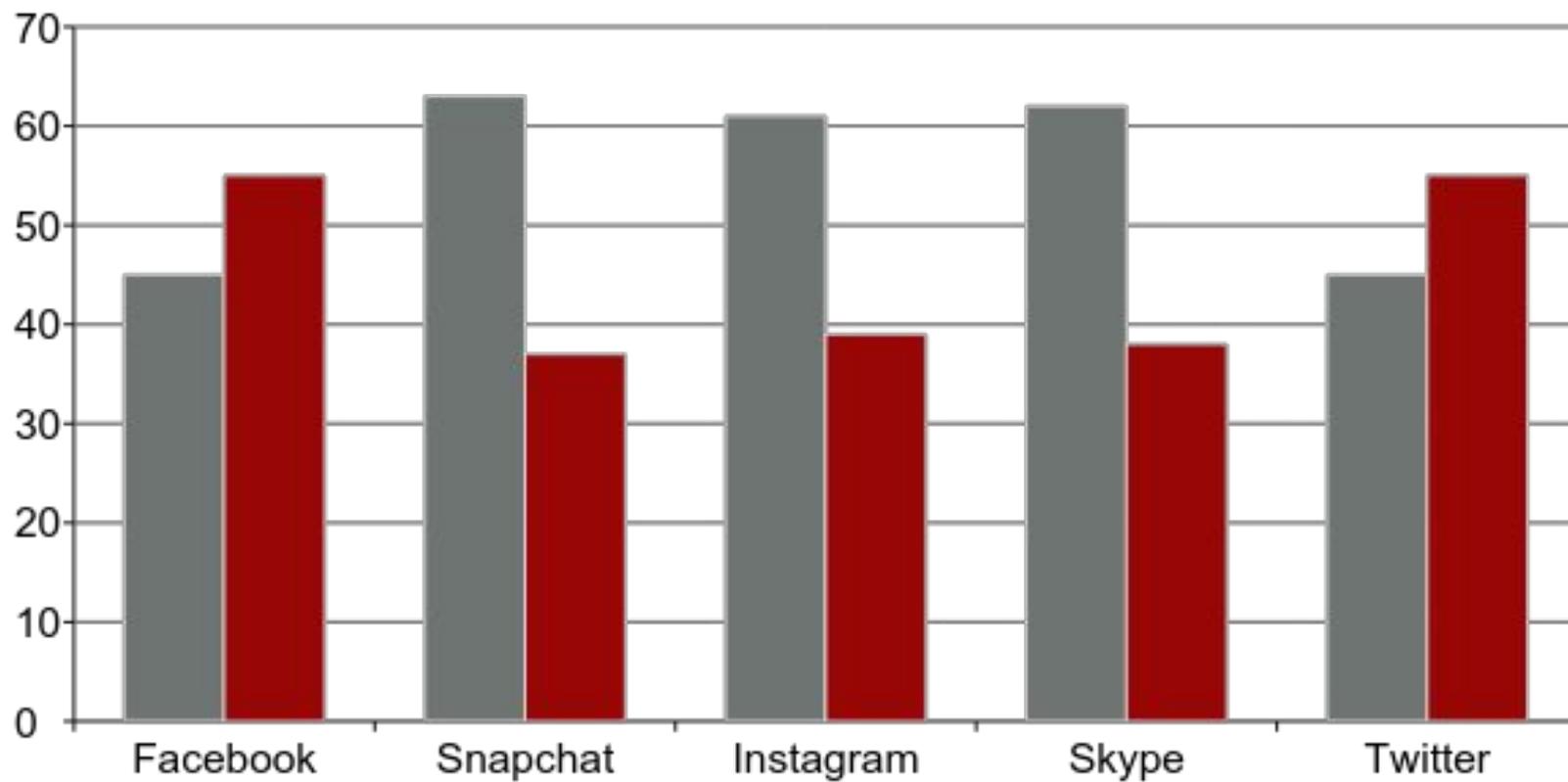
*possède un compte  
sur un réseau social*

*786 élèves ont répondu à cette question*

### Les réseaux sociaux utilisés



*547 élèves ont répondu à cette question*



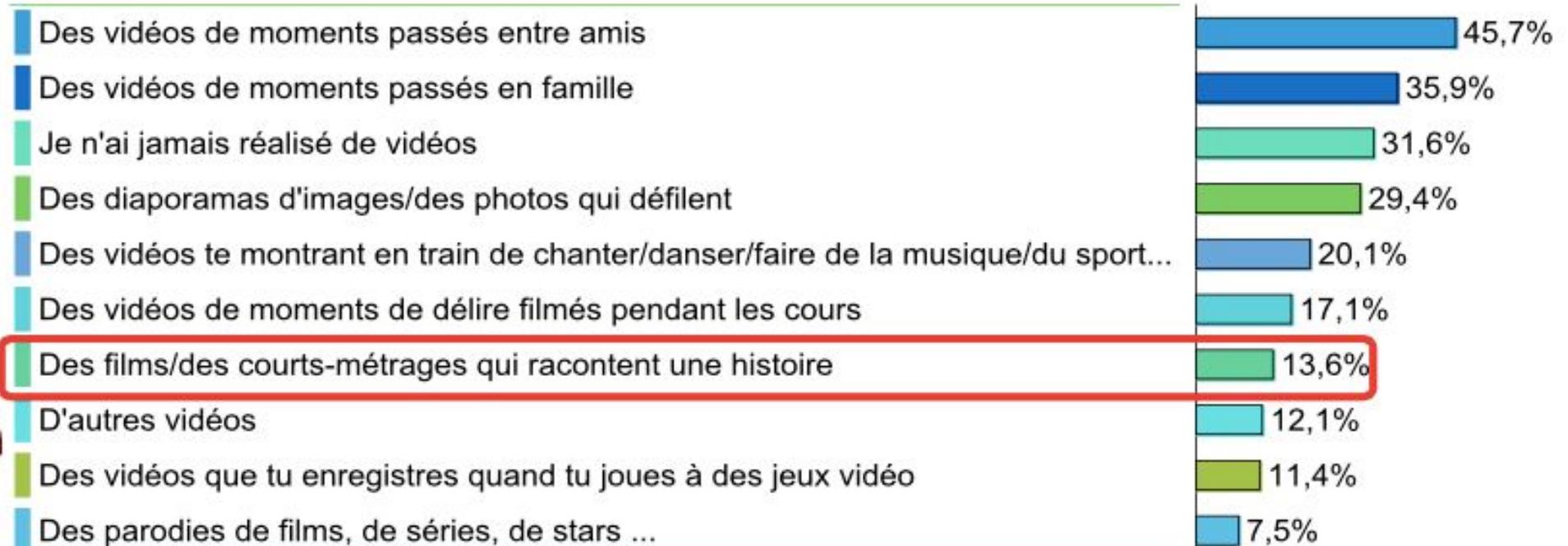
Gris / Filles  
Rouge / Garçons

**Un usage des réseaux sociaux...lié au genre.**

# Un intérêt évident pour la production d'images.

## Qu'as-tu déjà réalisé toi-même comme vidéos ? (Plusieurs choix possibles)

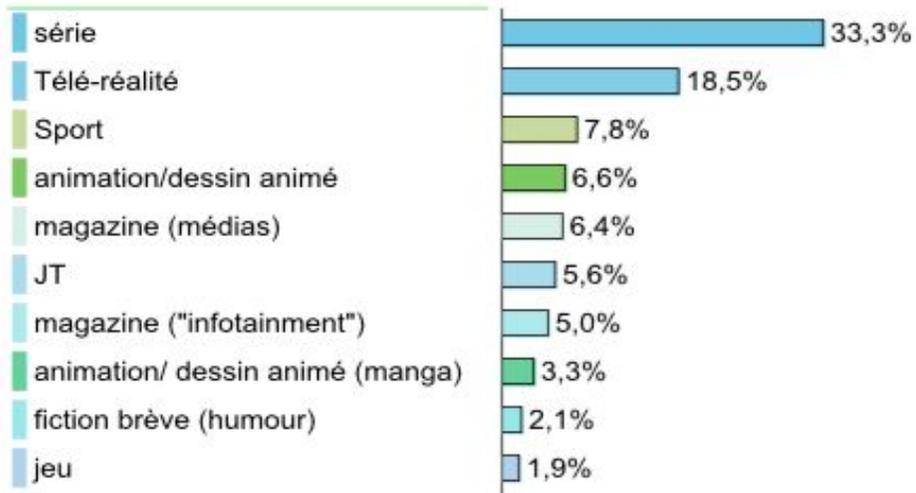
Taux de réponse : **96,3%**



## Comment diffusent-ils leurs productions...



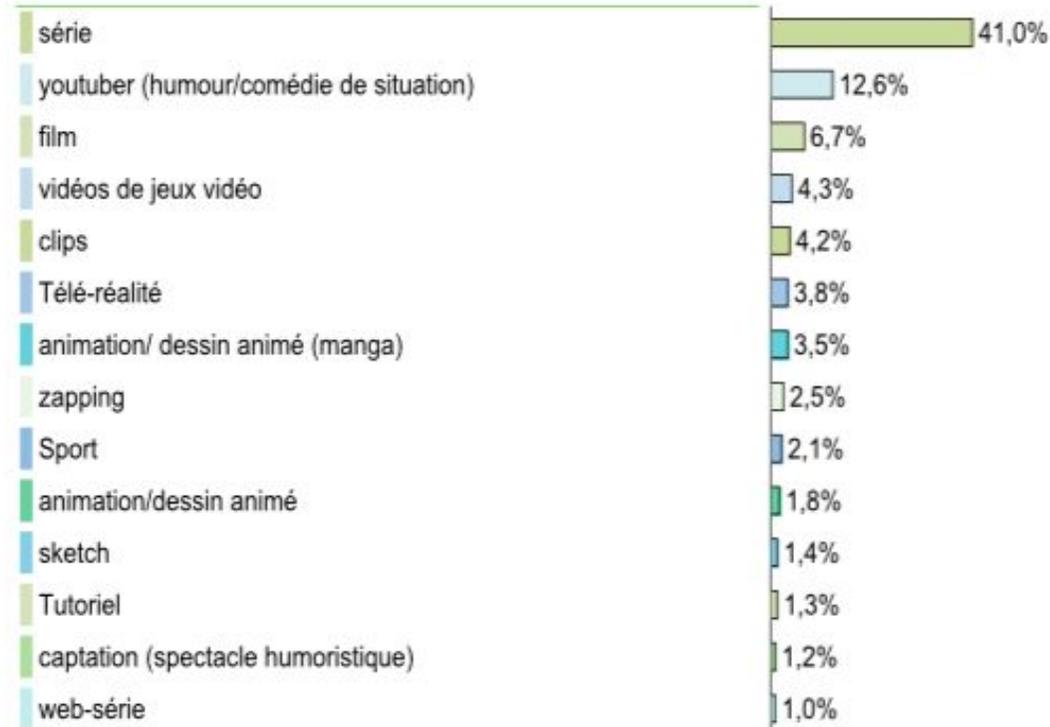
## Télévision



Base : échantillon total

+ 30 autres genres  
entre 0,05% et 1%

## Hors télévision

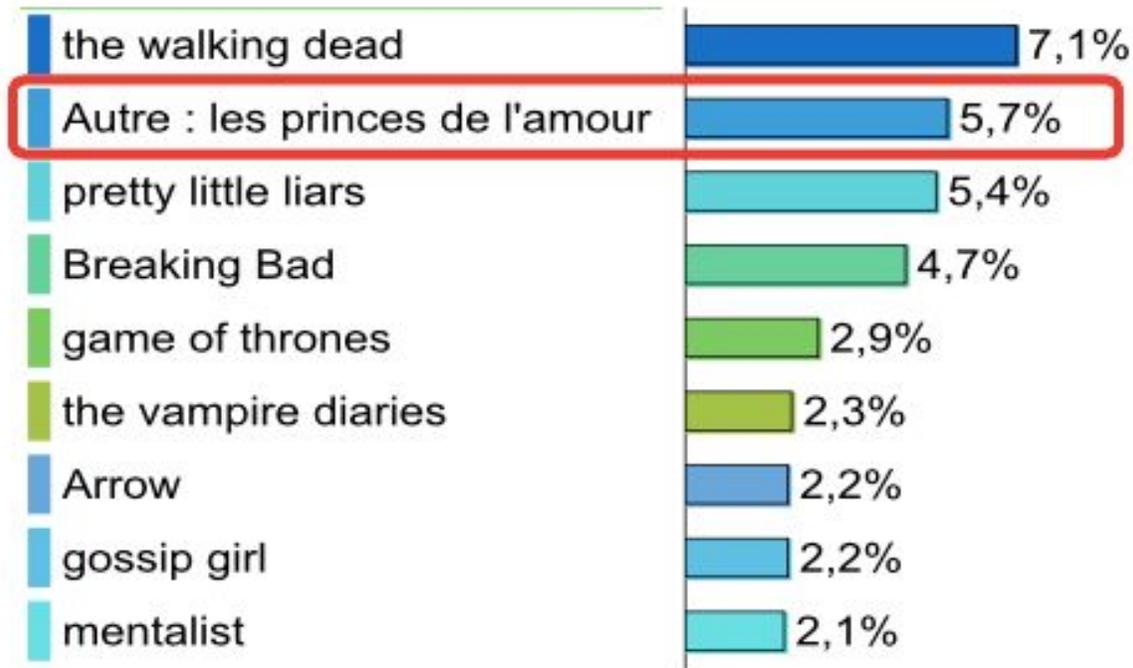


Base : échantillon total

+ 41 autres genres  
entre 0,06% et 1%

# 3. Vidéo : le culte de la série, de toutes les séries

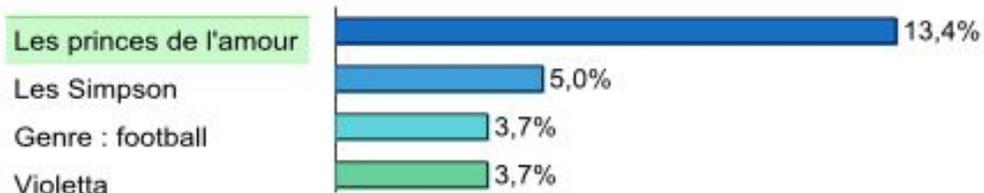
## Des références surprenantes.



+ 300 autres noms  
entre 0,06% et 1,5%

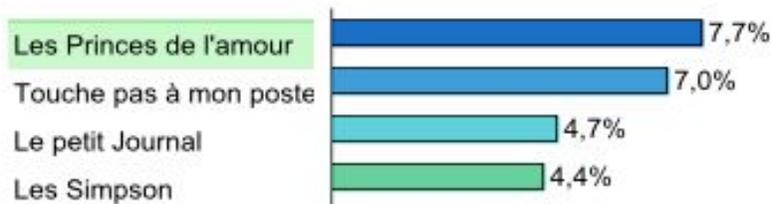
# Le choix du divertissement

Au collège



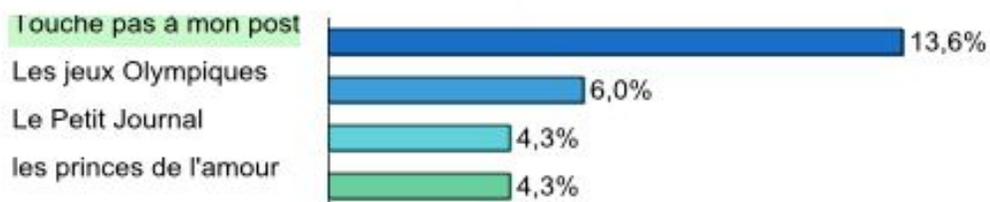
252 types de programmes cités

Au lycée



211 types de programmes cités

IUT



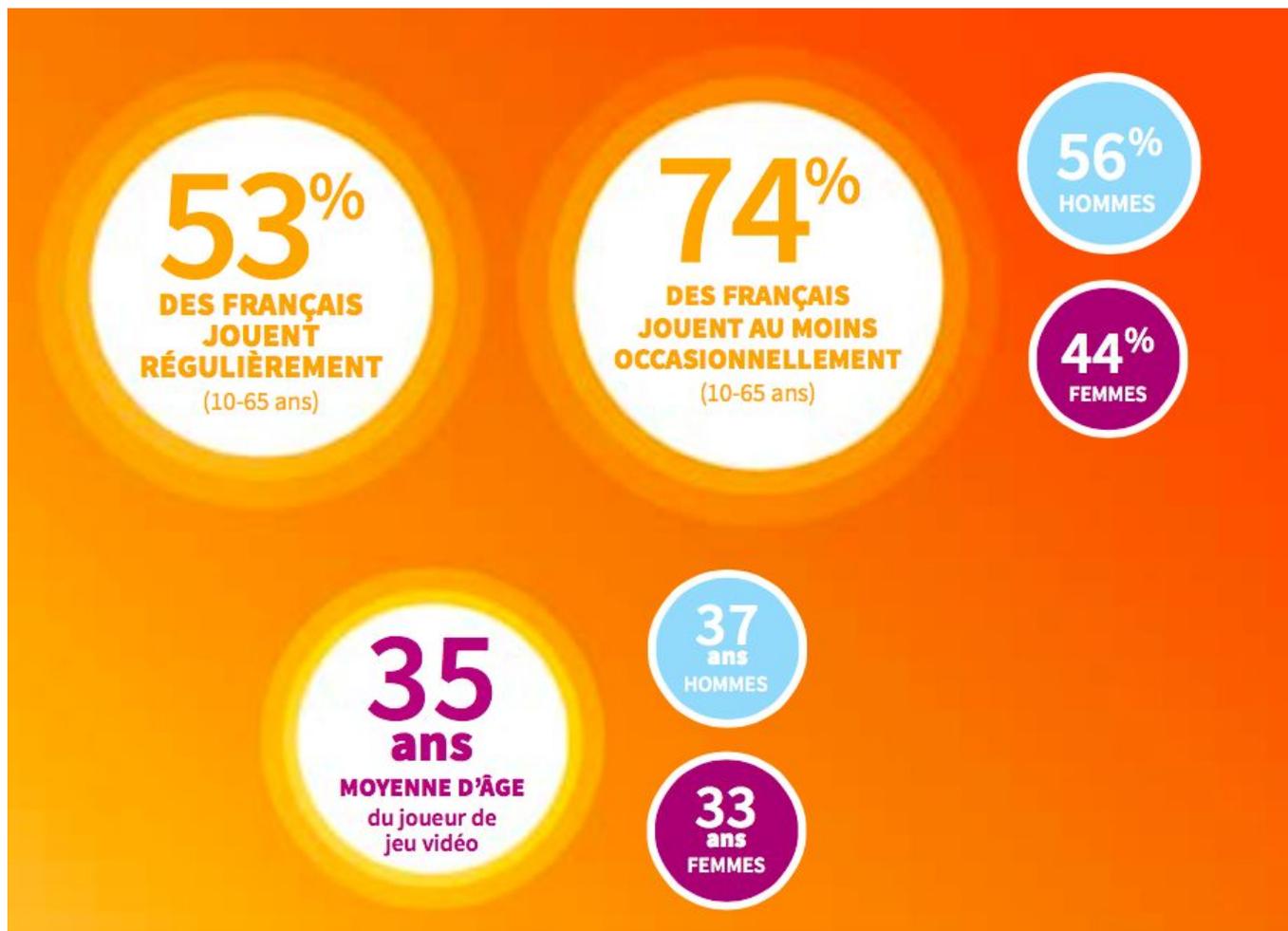
143 types de programmes cités

## Palmarès des 20 chaînes françaises les plus consommées en France sur la plateforme YouTube au cours du dernier mois

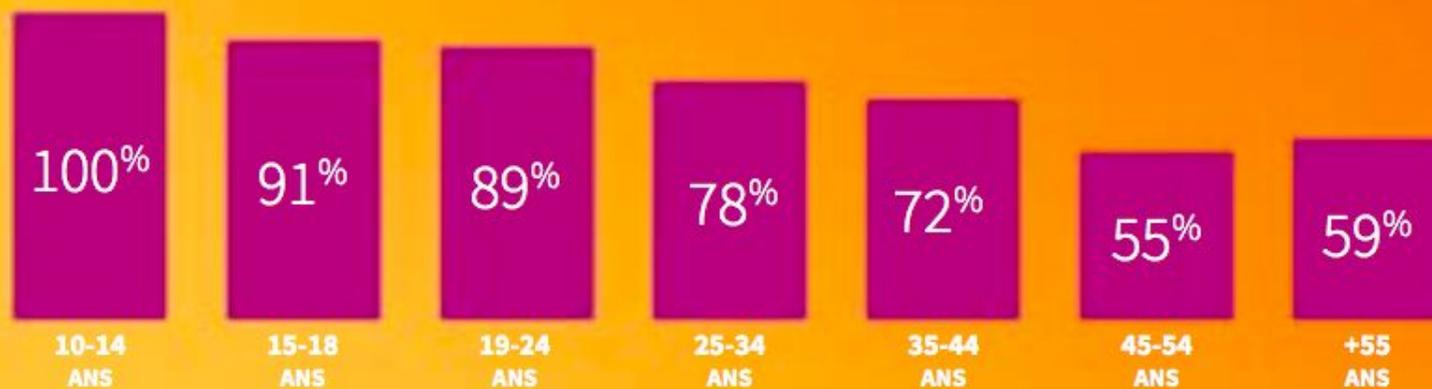
(Données établies au 1/06/14 - en nombre de vues)

	Catégories	Statistiques de la chaîne		Nombre de vues		
		Nom de la chaîne	Nombre de Vidéos	Nombre d'abonnés	Total	
			<i>Évolution</i>	<i>Évolution</i>	<i>Évolution</i>	
1er		Squeezie	Jeux vidéo	456	2,279,614	326,569,349
			18	145,822	+43,884,406	
2e		Palmashow	Humour	88	1,226,460	128,557,654
			5	113,996	+26,098,222	
3e		Cyprien	Humour	59	5,577,432	545,094,203
			1	164,938	+25,069,417	
4e		Indila Vevo	Musique	8	349,637	114,326,068
			0	54,702	+23,975,782	
5e		Norman	Humour	52	4,568,179	428,575,174
			1	132,331	+23,134,692	
6e		Juls	Musique	86	185,251	86,927,418
			9	39,523	+22,326,309	
7e		Ubisoft	Jeux vidéo	7,347	1,027,887	430,321,481
			64	76,258	+21,812,343	
8e		Cauet	Divertissement	2,248	2,035,569	521,028,987
			40	28,573	+19,302,239	
9e		Filmsactu	Films et Animations	2,92	793,272	285,907,123
			68	26,279	+19,159,497	
10e		MaitreGims Vevo	Musique	32	1,028,588	321,509,630
			0	29,25	+18,173,127	
11e		Golden moustache	Humour	116	1,356,489	161,022,391
			4	104,391	+18,157,538	
12e		Roland Garros	Sport	488	22,831	16,486,063
			445	22,447	+16,439,909	
13e		Monde des petits	Films et Animations Musique	220	122,993	108,935,456
			1	11,071	+11,082,815	

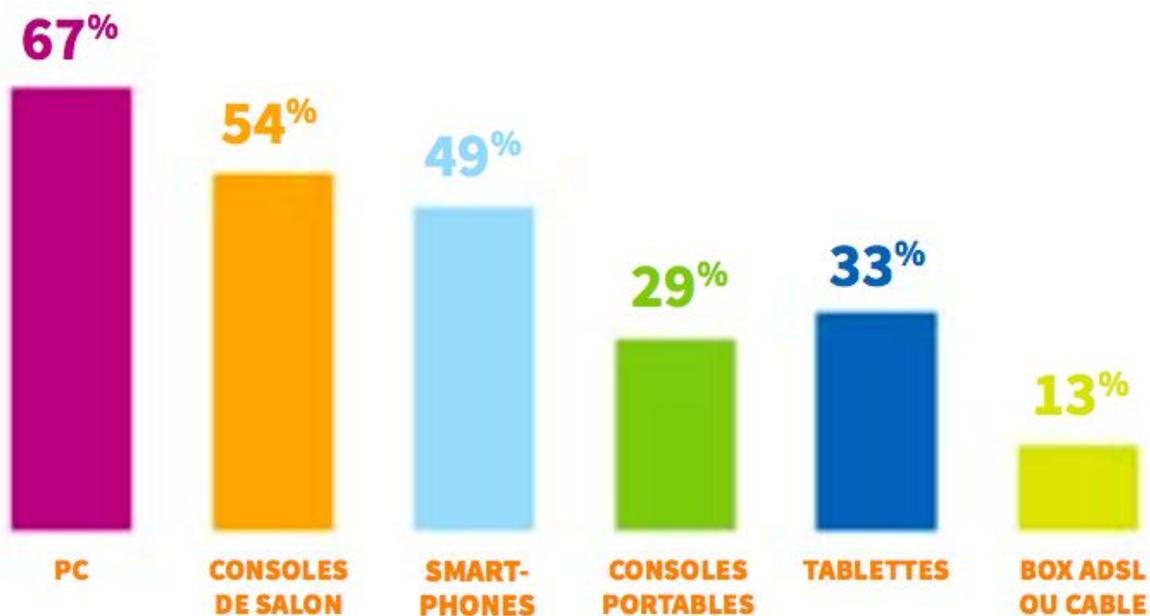
## 5. Le jeu vidéo : un loisir pour tous



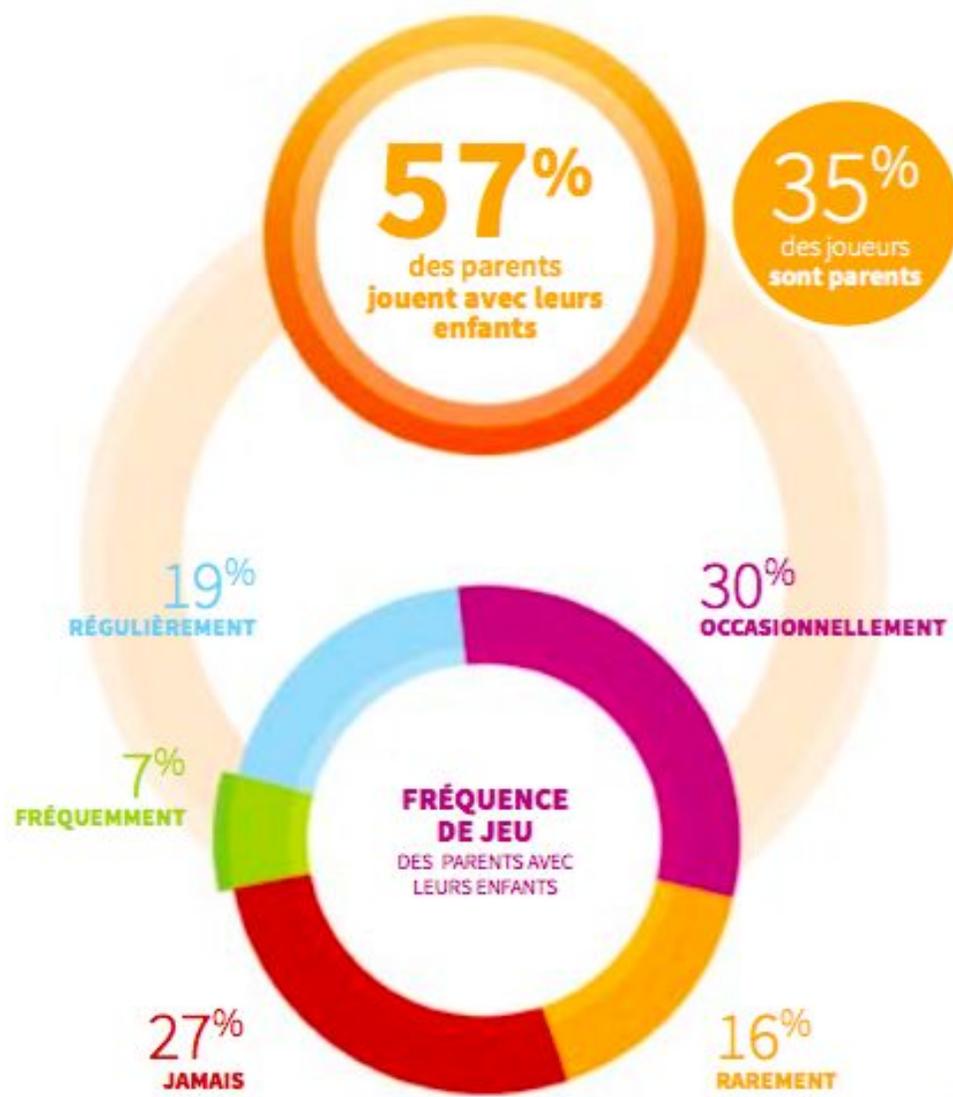
## POURCENTAGE DE JOUEURS PAR TRANCHE D'ÂGE



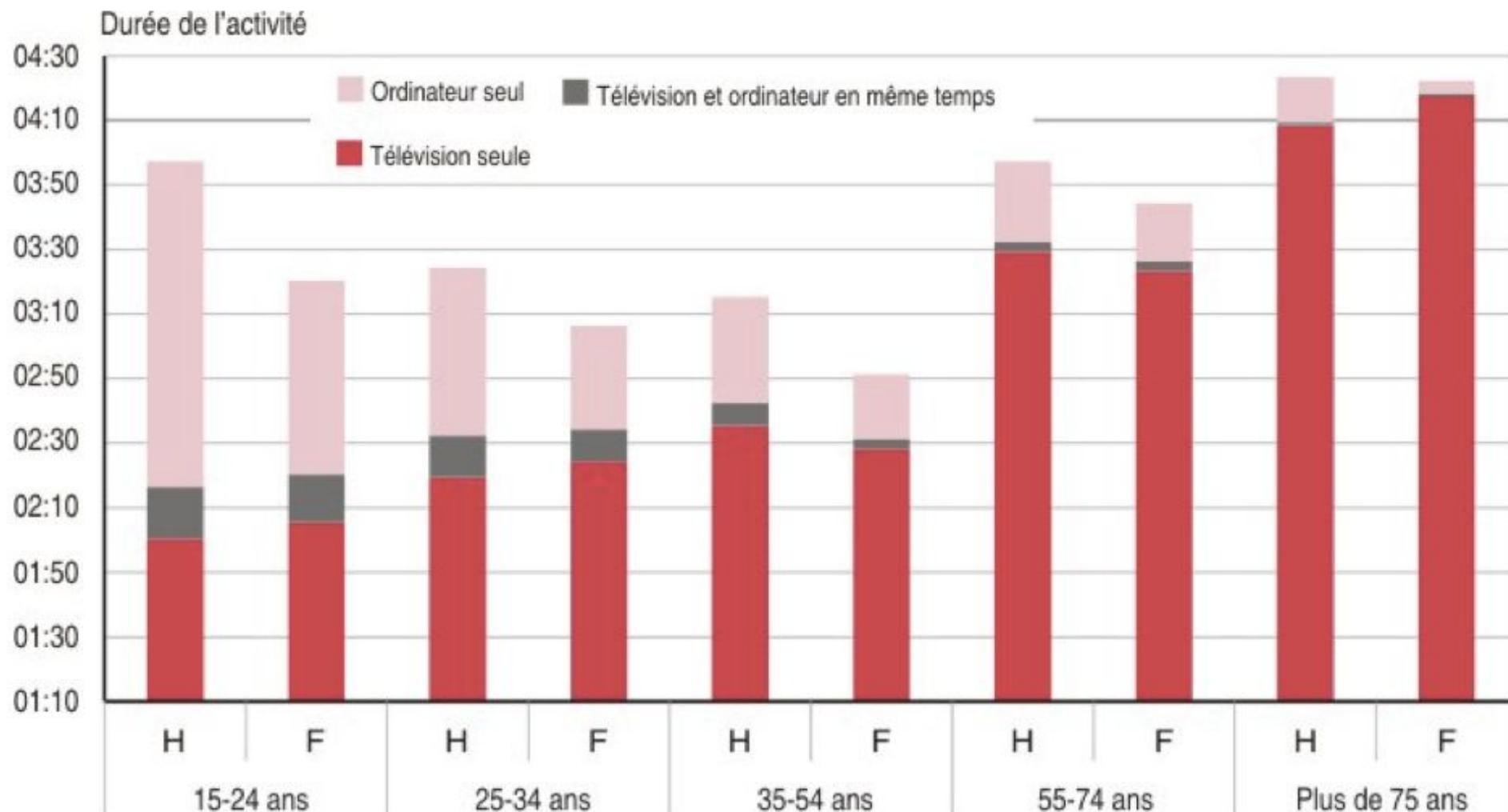
## RÉPARTITION DES JOUEURS PAR PLATEFORME



# Les parents jouent avec leurs enfants



■ **Graphique : Temps passé devant un écran selon l'âge et le sexe**



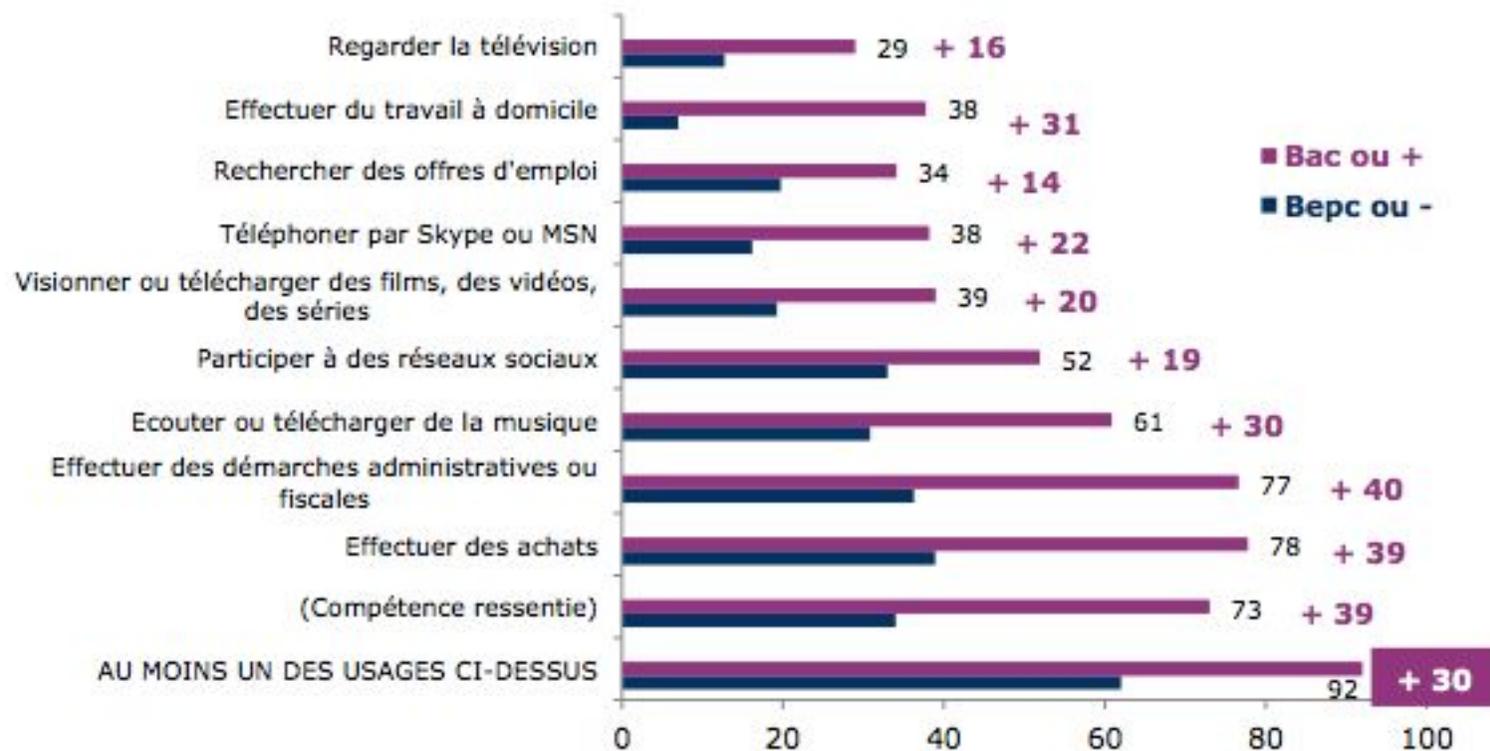
Lecture : Les hommes de 15 à 24 ans passent 2h01 minutes devant la télévision, 16 minutes devant la télévision mais en utilisant aussi un ordinateur, et 1h41 devant un ordinateur uniquement.

Champ : personnes de 15 ans et plus en France métropolitaine.

Source : Insee, enquête Emploi du temps 2009-2010.

### Graphique 79 - Récapitulatif des usages du micro-ordinateur et d'internet, en fonction du niveau de diplôme (juin 2013)

- Champ : ensemble de la population de 18 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2013.



# 2.

## Atelier interactif

# Les 3 convictions que vous avez en ce qui concerne Internet.

- **La dépendance aux écrans** : une addiction de l'ère numérique
- **La violence chez les jeunes** : les écrans responsables
- **Le sexe et Internet** : les ados en danger
- **Internet** : un facteur d'isolement
- **La vie privée et Internet** : deux mondes incompatibles
- **Internet et les écrans** : une pédagogie renouvelée
- **Internet** : un outil de réseau et d'inclusion
- **Internet** ou le libre accès à l'information
- **Internet** : la nouvelle économie du partage
- **Le numérique** facilite notre organisation



## CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > **Un changement de terminologie** : on parle désormais de consommation excessive
- > **Du point de vue du soin, on considère aussi les causes de la consommation** finalement plutôt que la notion d'addiction

# La dépendance aux écrans : une addiction de l'ère numérique ?

## Plutôt OUI

- > Le temps passé
- > La difficulté de s'en séparer - (source de conflits)
- > La corrélation souffrance / consommation excessive

## Plutôt NON

- > Des rapports scientifiques univoques sur la notion d'addiction (Académie des sciences...) vis-à-vis des écrans
- > L'inadéquation du terme "addiction" avec le temps de l'adolescence



## CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > Une sensibilité relative à chaque enfant, chaque adolescent, chaque adulte...
- > L'indispensable dialogue pour comprendre, apaiser

## La violence chez les jeunes : les écrans responsables

### Plutôt OUI

- > La consommation de contenus inadaptés
- > La banalisation de la violence

### Plutôt NON

- > La possibilité de digérer ses pulsions
- > les écrans : des repères parmi les autres



Savais-tu, mon petit Jean-René, que ces images peuvent rendre sourd ?

### CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > La nécessité de dé-construire les stéréotypes médiatiques
- > L'intérêt de développer des compétences et des outils sur ce sujet

## Le sexe et Internet : les ados en danger

### Plutôt OUI

- > L'accès gratuit et immédiat à des contenus pornographiques abondants
- > Des normes médiatiques très dominantes

### Plutôt NON

- > Un espace d'information et d'expérimentation



## CE QUE NOUS DÉFENDONS

> Ne pas priver un adolescent du bénéfice du refuge d'une part et du potentiel de la mise en réseau d'autre part

**Internet : un outil de réseau  
et d'inclusion**

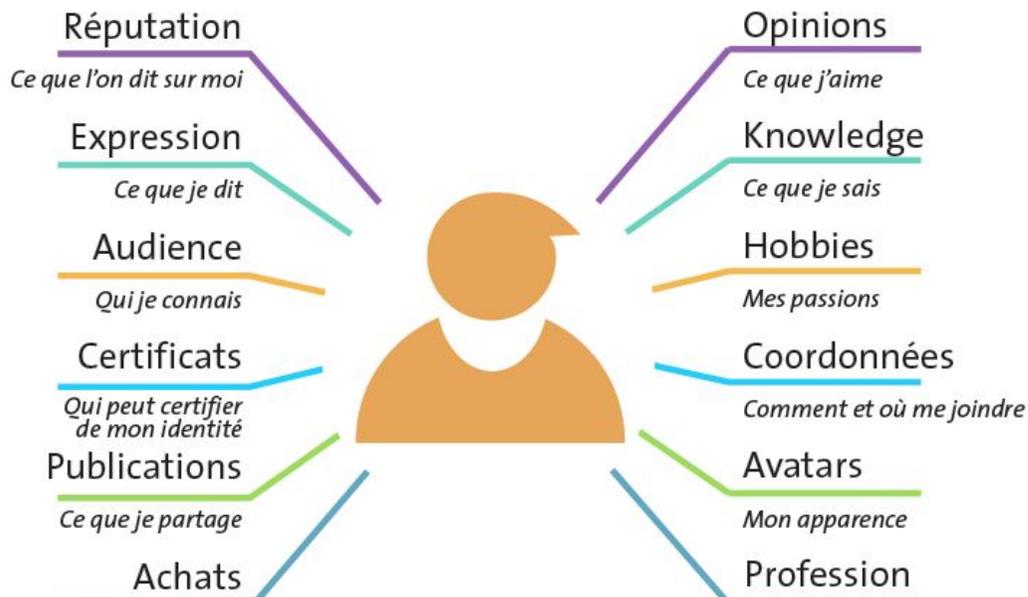
## Internet : un facteur d'isolement

### Plutôt OUI

- > La fonction refuge des activités de loisirs en ligne
- > Une sociabilité virtuelle

### Plutôt NON

- > La possibilité de nouer des relations à distance autour de préoccupations ou de passions communes
- > Une corrélation sociabilité hors ligne et en ligne
- > La force des liens faibles



### CE QUE NOUS DÉFENDONS

> La nécessité de développer des compétences pour maîtriser son identité numérique

Figure

## La vie privée et Internet : deux mondes incompatibles

### Plutôt OUI

- > Un changement de paradigme : notre vie est désormais public par défaut
- > Le manque de maîtrise technique des adolescents comme des adultes

### Plutôt NON

- > L'évolution du droit et la possibilité désormais d'effectuer des demandes légales de suppression de contenu
- > La possibilité permanente de transformer son identité numérique



## Internet et les écrans : une pédagogie renouvelée

### Plutôt OUI

- > Des pratiques adolescentes propices à l'apprentissage situé
- > Une fonction de l'enseignant médiateur

### Plutôt NON

- > Des changements d'outils pas de pratiques
- > Un réseau fermé dans une école "sanctuaire"
- > Un manque de compétences de la part des enseignants

### CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > Le développement des compétences des enseignants
- > Innover / Diffuser



## CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > La compréhension des algorithmes comme base de la culture informationnelle
- > La diversification des sources d'informations et le renforcement de la distance critique

## Internet : un outil de réseau et d'inclusion

### Plutôt OUI

- > Tout savoir sur tout tout le temps
- > Tout savoir faire grâce aux conseil des autres
- > Toute la culture quand on veut

### Plutôt NON

- > la fiabilité des informations
- > La personnalisation des résultats et la bulle de filtre
- > Les tensions associée à la propriété intellectuelle



# Internet : la nouvelle économie du partage

**Plutôt OUI**

- > De nombreux services solidaires
- > Des alternatives au financement traditionnel
- > Une source de pouvoir d'achat supplémentaire
- > La mutualisation de la recherche et du développement

**Plutôt NON**

- > La récupération par les acteurs traditionnels
- > Une concurrence déloyale
- > Une reproduction des modèles capitalistes
- > Une rentabilité fragile sans la publicité



## CE QUE NOUS DÉFENDONS

- > D'abord penser la stratégie puis les outils
- > Ne pas oublier l'objectif premier : le gain
- > Développer des compétences pour une organisation choisie par tous

## Le numérique facilite notre organisation

### Plutôt OUI

- > La facilitation des échanges et la mobilité
- > Le cloud et les outils de collaboration
- > L'automatisation des tâches

### Plutôt NON

- > L'infobésité
- > Le contrôle
- > La désorganisation

# Les 3 convictions que vous avez en ce qui concerne Internet.

- **La dépendance aux écrans** : une addiction de l'ère numérique
- **La violence chez les jeunes** : les écrans responsables
- **Le sexe et Internet** : les ados en danger
- **Internet** : un facteur d'isolement
- **La vie privée et Internet** : deux mondes incompatibles
- **Internet et les écrans** : une pédagogie renouvelée
- **Internet** : un outil de réseau et d'inclusion
- **Internet** ou le libre accès à l'information
- **Internet** : la nouvelle économie du partage
- **Le numérique** facilite notre organisation

---

**La dépendance aux écrans :**  
une addiction de l'ère  
numérique

---

# **La violence chez les jeunes :** les écrans responsables

---

# **Le sexe et Internet :** les ados en danger...

---

**Internet** : un facteur d'  
isolement

---

**La vie privée et Internet :**  
deux mondes incompatibles.

---

# **Internet et les écrans : une pédagogie renouvelée**

---

**Internet** : un outil de réseau  
et d'inclusion

---

# **Internet** ou le libre accès à l' information

---

# **Internet** : la nouvelle économie du partage

---

**Le numérique facilite notre  
organisation.**

**« Si l'addiction au smartphone n'existe pas, pourquoi voit-on des articles sur le sujet ?**

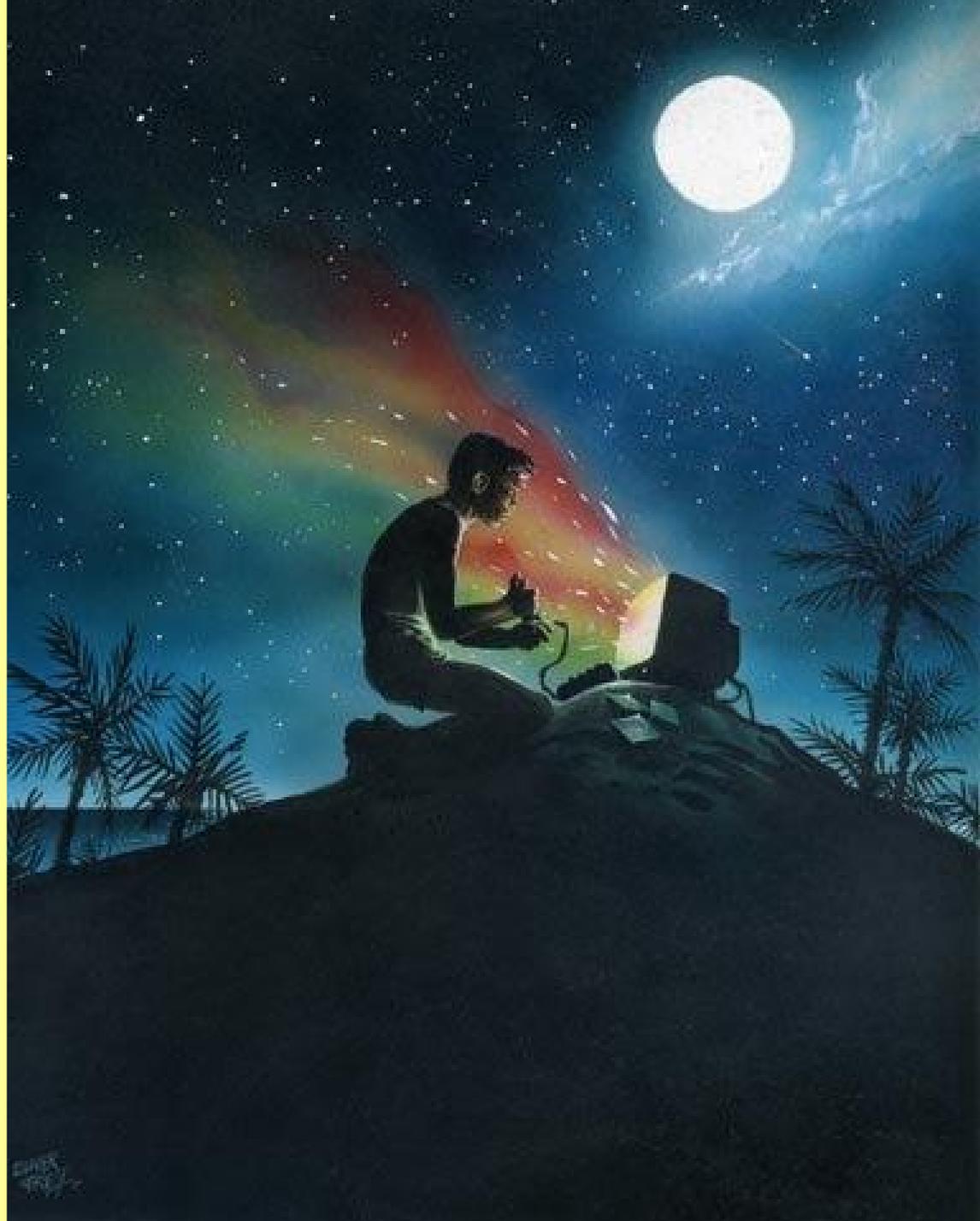
Pour le comprendre, il faut se remettre en mémoire que la psychiatrie et la psychologie ne sont pas des disciplines neutres. Elles sont des disciplines au service du pouvoir. Elles individualisent, sélectionnent, et trient des comportements. Elles tracent sur le grand tableau de nos comportements la limite entre le normal et le pathologique. En ce sens, elles nous aident à donner un sens plus précis à des conduites qui n'en ont pas encore parce qu'elles sont trop nouvelles. Les smartphones sont apparus il y a une génération. Ils font partie de tous nouveaux objets que la culture doit assimiler au cours de sa conversion au numérique. »

**@Doueihy, 2008**



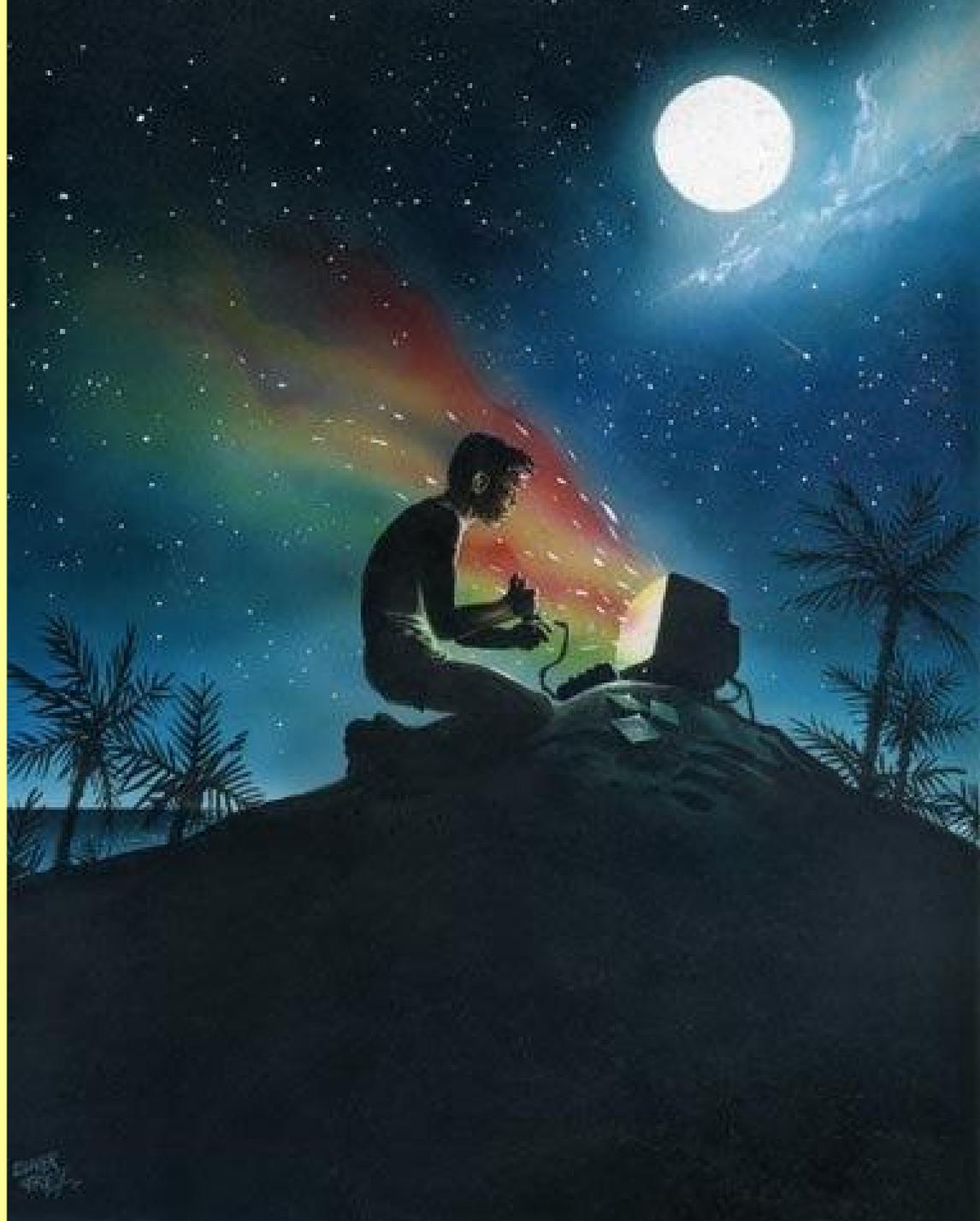
# L'augmentation de la violence corrélée à l'augmentation des médias numériques ?

Aucune preuve de cette idée même si l'on sait que les jeunes « déjà violents ou exposés à la violence » consomment plus d'images violentes

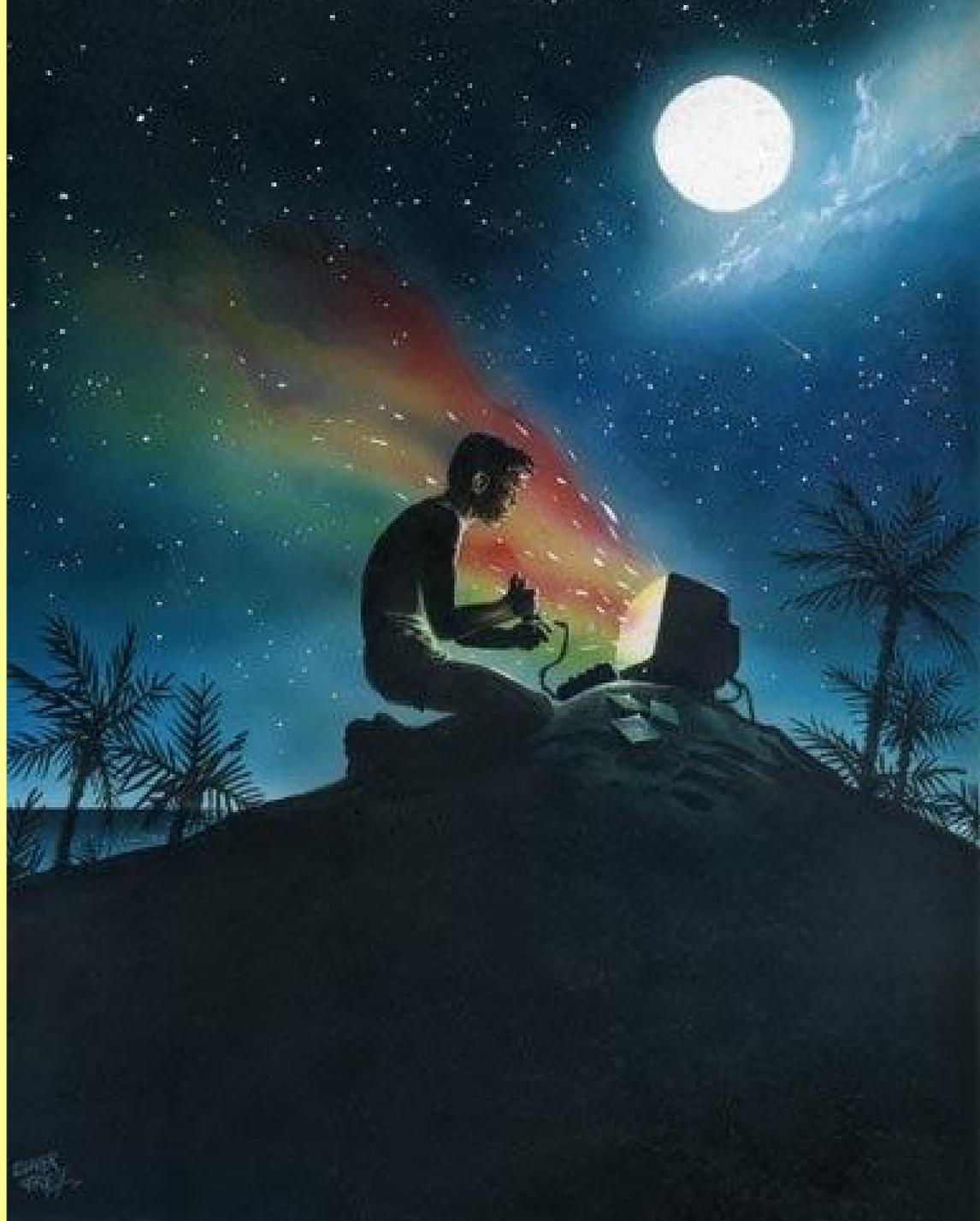


# Le zapping et le réseau ne menacent pas l'intelligence.

Mais nous font vivre l'apprentissage autrement.



**Les jeunes  
ont toujours  
une vie privée  
sur le net.**



*« Les jeunes sont obsédés par leur vie privée. Ils veulent avoir le contrôle de leur vie sociale à tous les niveaux. Leur préoccupation majeure est de pouvoir se construire librement, sans avoir leurs parents sur le dos. Alors ils apprennent à maîtriser les paramètres de confidentialité des services qu'ils utilisent, même s'ils sont compliqués. Ou alors, ils les détournent en se créant des faux profils avec des pseudos. » C'est la raison pour laquelle les jeunes cherchent de nouveaux lieux de socialisation en ligne lorsque leurs parents deviennent leurs amis sur Facebook ou les suivent sur Twitter. « Ce n'est pas cool quand la famille débarque là où on traîne avec ses amis. Alors on trouve un nouvel endroit »*

**Danah Boyd, Sociologue américaine, spécialiste de l'adolescence et du numérique**

# Elie Pariser TED-Talks

« *Les bulles de  
filtres* »



▶ 00:40 / 09:05 🔊

## ***Le réseau internet comme ferment de l'adolescence***

*Lorsqu'il s'agit d'Internet et d'adolescents, on se retrouve souvent face à deux attitudes opposées. La première attitude est de percevoir les adolescents comme des personnes à protéger du fait de leur immaturité. Dans ce contexte il faut donc leur éviter d'être confronté à des contenus considérés comme gênants pour leur développement. La seconde attitude est de concevoir les adolescents comme des personnes incontrôlables dont les conduites problématiques voire délictueuses doivent être punies.*

***Ces deux attitudes ne prennent pas en compte les spécificités du réseau ni celles de l'adolescence. L'adolescence est un moment de transformation au cours duquel la personne se ré-invente. Au terme de cette transformation, elle doit être capable d'établir des relations bienveillantes et significatives, être intégrée à des groupes différents de son groupe familial, et être capable d'établir des limites sûres quant à son identité et son intimité.***

***>> Yann Leroux - <http://psychologik.blogspot.fr/>***

***Psychologue Clinicien***

# Les huit stades du développement

Modèle des stades du développement psychosocial selon Erik H. Erikson



**Bébé**  
0-1

**Petit enfant**  
2-3

**Enfant d'âge préscolaire**  
3-6

**Ecolier**  
7-12

**Adolescent**  
12-18

**Jeune adulte**  
20 à 30

**Age moyen**  
20 à 50

**Age mûr**  
50+

<b>Mon thème</b>	«J'ai de grands espoirs d'y arriver.»	«Je veux ce jouet!»	«Je veux faire partie de l'équipe de foot!»	«Je gagne le championnat scolaire!»	«Ma famille et mes amis vont être fiers de moi!»	«Elle me plaît; je l'invite à un rendez-vous.»	«Je veille à ce que ma famille soit heureuse.»	«J'ai appris de chaque erreur et après chaque étape franchie.»
<b>Mon conflit</b>	Confiance ou méfiance?	Autonomie ou honte et doute?	Initiative ou sentiment de culpabilité?	Travail ou infériorité?	Identité ou rejet?	Intimité ou isolement?	Générativité ou stagnation?	Intégrité ou désespoir?
<b>Vertus acquises par le conflit</b>	Espoir et confiance	Volonté et contrôle de soi	Objectif et orientation	Compétence et méthode	Fidélité et loyauté	Amour et attachement	Prévoyance et reproduction	Sagesse et renoncement
<b>Ma relation avec les modèles (médiatiques)</b>	Mes personnes de référence sont mes modèles. Je copie leurs actes.		Je perçois les personnages médiatiques comme des amis/compagnons en chair et en os.	Je sais reconnaître: les personnages médiatiques sont construits, mais je ne fais pas la différence entre acteur et personnage. Avec le temps je comprends: la représentation n'est pas le vécu. J'extrapole des réflexions, j'associe des actes.	J'ai toujours plus de modèles, ce sont des «stars», je les admire. Je parle d'eux avec mes amis. Pourtant, je remets de plus en plus souvent en question les caractéristiques de mes modèles et ne retiens que ce qui me convainc. Je complète cela avec mes propres convictions.	Les partenaires réels sont importants pour moi. Je me compare de moins en moins à des modèles médiatiques.	Mes convictions sont claires. Je réfléchis aux jugements de valeur de mes modèles. S'ils me conviennent, je les imite.	

## Et d'ailleurs, un réconfort dans l'utilisation de tous les médias sociaux

> Une étude menée en 2013 sur le web et les troubles alimentaires.

*« La présence de messages extrêmes ou dérangeants sur les sites Web ana-mia [en rapport avec l'anorexie et la boulimie] ne conduit pas inévitablement à une généralisation de positions "pro-ana" faisant l'apologie des troubles alimentaires. (...) En outre, l'entrée de nouveaux agents (possible à condition que les forums ne soient pas filtrés ni censurés) a plutôt un effet bénéfique, car elle ne radicalise pas les points de vue : le modèle montre que, en revanche, la fermeture des forums réduit la part du soutien dans les communautés, accentuant celle du conflit et conduisant à un scénario de radicalisation. »*





## Une sociabilité renforcée

### RÉSULTATS

Les espaces web permettent une « récupération » de la commensalité.

### RECOMMANDATIONS

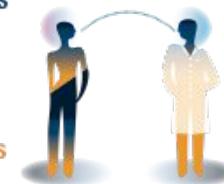
*Faciliter le partage en ligne pour restaurer la sociabilité alimentaire.*

### RÉSULTATS

Plus de 50% des utilisateurs sont suivis par plusieurs professionnels.

### RECOMMANDATIONS

*Intégrer les espaces en ligne dans l'offre globale de soins.*



## Les utilisateurs ne refusent pas les soins

### RÉSULTATS

Le nombre de sites répertoriés reste stable, mais la censure pousse les sites web dans la clandestinité.

### RECOMMANDATIONS

*Refuser les législations et les mesures de filtrage de contenus web ana-mia.*

## La censure est inefficace et nuisible

### RÉSULTATS

Information, empathie, aide et accompagnement : les quatre formes de soutien dans ces espaces web.

### RECOMMANDATIONS

*Favoriser la confidentialité en ligne et l'écoute sans jugement.*



## Les communautés web, une source de soutien

# La sociabilité ANAMIA

### RÉSULTATS

Ces sites web ne font pas de prosélytisme. L'anorexie est minoritaire par rapport à d'autres troubles.

### RECOMMANDATIONS

*Adopter la dénomination « ana-mia », moralement neutre et plus représentative de la variété des troubles alimentaires.*

## Repenser le « pro-ana »

### RÉSULTATS

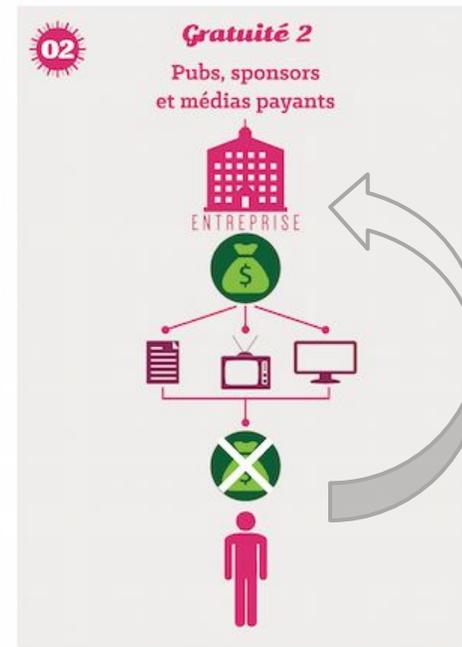
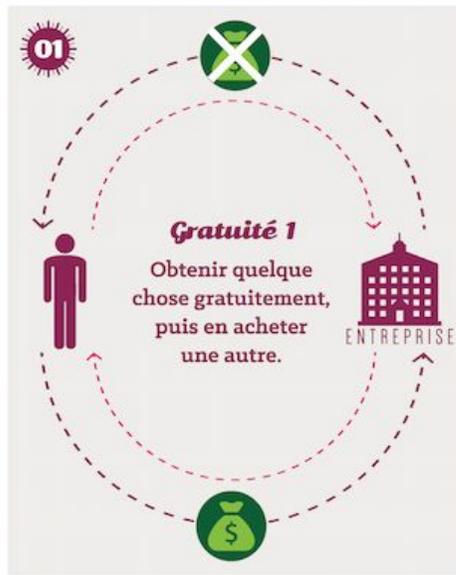
La radicalisation fragmente les communautés et ne s'impose pas à la totalité des membres.

### RECOMMANDATIONS

*Privilégier des tons « modérés » dans les campagnes d'information sur internet.*



## Une tendance à la modération





# Des écrans adaptés à chaque âge

## Avant 3 ans

Les repères spatiaux sont construits à travers toutes les interactions avec l'environnement qui impliquent ses sens, les repères temporels sont construits à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Évitez la télévision et les DVD, dont les effets négatifs sont démontrés.

Les tablettes tactiles ne sont pas prioritaires : elles peuvent être utilisées en complément des jouets traditionnels, mais toujours accompagnées, sans autre but que de jouer ensemble, et de préférence avec des logiciels adaptés.

## De 3 à 6 ans

Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre.

Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes.

Préférez les jeux vidéo qu'on joue à plusieurs : les ordinateurs et consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeu en famille, voire d'apprentissages accompagnés.

N'offrez pas une console ou une console personnelle à votre enfant : à cet âge, jouer seul devient rapidement stéréotypé et compulsif.

## De 6 à 9 ans

Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre.

Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes.

Paramétrez la console de jeux du salon.

À partir de 8 ans, expliquez-lui le droit à l'image et le droit à l'intimité.

## De 9 à 12 ans

Continuez à établir des règles claires sur le temps d'écrans.

Déterminez avec lui l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Rappelez les particularités d'Internet :

1. Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
2. Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
3. Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses.

## Après 12 ans

Votre enfant - surfe - seul sur la toile, mais convenez d'horaires à respecter.

Évitez de lui laisser une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre.

Discutez avec lui du téléchargement, des plagiats, de la pornographie et du harcèlement.

Refusez d'être son - ami - sur Facebook.

## À tout âge

Limiter les écrans, choisir les programmes, inviter l'enfant à parler de ce qu'il a vu ou fait, encourager ses créations.

**BIJ de l'Orne @BIJOme**

Alençon

*Bureau Information Jeunesse de l'Orne, accueil gratuit, anonyme, sans rendez-vous.*<http://www.bij-orne.com>**13**  
réponses**8**  
j'aime**0**  
cadeaux[+ Suivre](#)[Faire un cadeau](#)

## Parce que notre quotidien, c'est répondre aux questions des jeunes

300 [Demander](#)

### réponses

[Signaler un abus](#)[RSS](#)

**Quels sont les jobs d'été possible pour une personne mineure de 17 ans ? (Je suis actuellement en Terminale et aimerais travailler cet été pour mes études de l'année prochaine mais je ne serais majeure qu'en fin d'année).**

Si tu n'as pas le BAFA, il sera assez compliqué de travailler cet été en étant mineur.

L'agriculture à travers des offres de cueillette peut offrir des postes ouverts aux mineurs. Il faut dans ce cas, être prêt à bouger un petit peu en France. L'ANEFA (Association Nationale de l'Emploi et de la Formation dans l'Agriculture) recense des offres d'emploi. Elles sont consultables sur [http://www.anefa-emploi.org/ANEFA\\_FRONT/consultationsaison.aspx](http://www.anefa-emploi.org/ANEFA_FRONT/consultationsaison.aspx)

il y a 27 jours

**peut on tomber enceinte par la sodomie**

### **peut on tomber enceinte par la sodomie**

Il existe quasiment aucune chance de tomber enceinte par la sodomie. L'anus n'est en effet pas lié à l'utérus. Dans des cas vraiment très rares, il peut arriver que sans utilisation de préservatif, le sperme coule jusqu'au vagin de la jeune fille et puisse provoquer une grossesse non désirée. Le meilleur moyen d'éviter une grossesse non désirée reste l'utilisation d'un moyen de contraception (Préservatifs, Pilules, Stérilet...).

Pour rappel, on peut attraper le VIH par la sodomie, si la personne avec qui tu as eu un rapport sexuel est infectée. Tu peux aussi attraper d'autres infections sexuellement transmissibles comme l'hépatite B. Pour la sodomie comme toute autre pénétration, le moyen de protection le plus efficace reste le préservatif.

il y a 3 mois

### **Si c'est possible de tomber enceinte pendant les règles, j'en suis la preuve comme beaucoup d'autre, alors quand on ne sait pas on ne conseille pas**

Tu as raison, il est vrai que c'est une possibilité. Après, il est infiniment rare de tomber enceinte pendant la période des règles. Dans tous les cas, pour éviter une grosse non désirée, la meilleure solution reste la contraception. J'en profiter pour rappeler, qu'en dehors du risque de grossesse, le sang des règles est également un facteur de transmission de certaines MST, et notamment le VIH.

il y a 4 mois

### **Est-il possible de tomber enceinte si il y a rapport pendant que la fille a ses règles et sans protections?**

Non ce n'est pas possible, en revanche, il faut faire très attention aux IST (infections sexuellement transmissibles) !

il y a 5 mois

# En guise d'explication : une nouvelle complexité de l'accès aux contenus audiovisuels

YouTube FR

Mettre en ligne

8

8

D8.tv

S'abonner 264 28

Accueil Vidéos Playlists Chaînes Discussion À propos

**Les questions en 4/3 : Cyril en couverture de Lui ?**

9 329 vues il y a 20 heures

Les questions en 4/3 de Jean-Luc Lemoine : Cyril en couverture de Lui ?  
Ce qu'il ne fallait pas rater dans Touche pas à mon poste ! avec Cyril Hanouna et toute la bande.

Toutes les vidéos et émissions intégrales de TPMP sur

**Chaînes recommandées**

- D17 S'abonner
- Palmashow S'abonner
- Gym Direct S'abonner



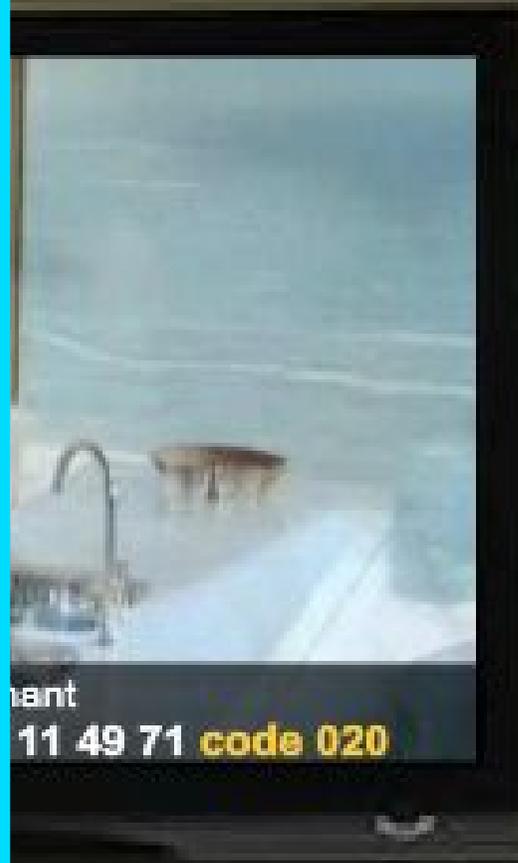
3.

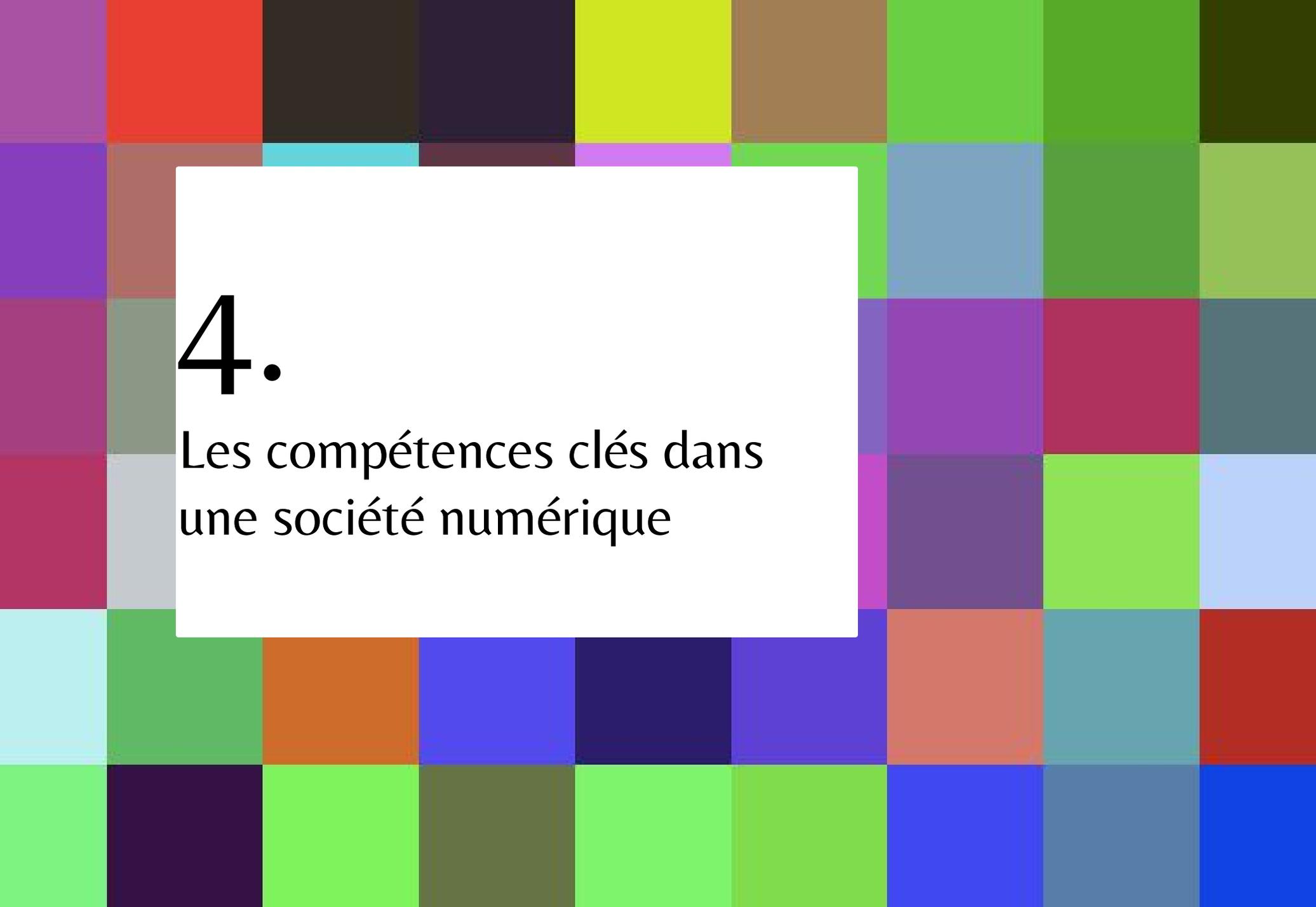
Identifier les besoins

**1. Réguler**, encadrer la consommation

**2. Partager**, faire de la médiation active, dialoguer.

**3. Eduquer** et développer les compétences critiques en développant de l'atelier, en formant les pros...





4.

Les compétences clés dans  
une société numérique

# 1. Dépasser le traitement anxiogène du sujet.

Au départ, c'était juste une discussion sur le net...



**Ne deviens pas une proie facile.**

SMS, vidéos entre copains, échanges de photos, tchats, jeux en ligne...

**2.**

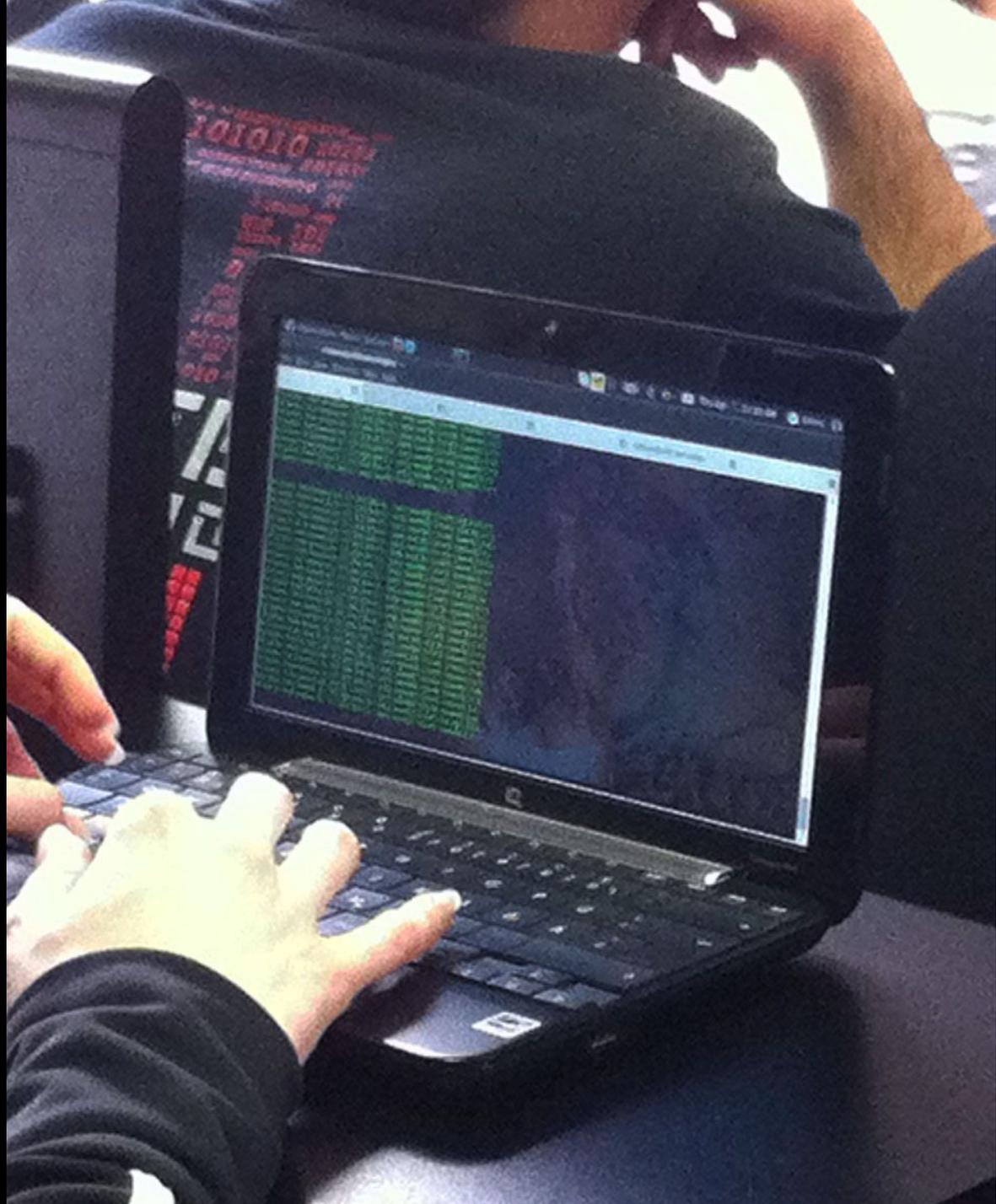
**Lutter contre une  
certaine idée de la  
culture...**

**Enfin de la bonne !**



**3.**

**Ne pas surestimer  
les compétences des  
jeunes sur Internet**



4.  
Profiter du  
numérique pour se  
réinventer.





5.

Développer des compétences

Document (donnée)	Lire	Écrire
Corpus de documents / (base de donnée)	Naviguer	Organiser
Réseaux / Objet connectés	Accéder	Assembler

Accéder	Naviguer	Lire	Organiser	Écrire	Assembler
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Résoudre les problèmes techniques</li> <li>&gt; Choisir une offre, un matériel, un service, une application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Avoir une pensée critique vis-à-vis des résultats des moteurs de recherche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Avoir une pensée critique vis-à-vis de l'information, de la publicité, du marketing et de la communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Savoir prendre des décisions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Maîtriser son identité numérique (avoir conscience de soi)</li> <li>&gt; Avoir de l'empathie pour les autres</li> <li>&gt; Savoir communiquer efficacement</li> <li>&gt; Être habile dans ses relations interpersonnelles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Avoir une pensée créative</li> </ul>

## LES COMPÉTENCES DU B2I

1. S'approprier un environnement informatique de travail	Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques
2. Adopter une attitude responsable	Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus
3. Créer, produire, traiter, exploiter des données	Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail
	Produire un document numérique, texte, image, son
4. S'informer, se documenter	Lire un document numérique
	Chercher des informations par voie électronique
	Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet
5. Communiquer, échanger	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication

Demande quant à l'utilisation de vidéos/photos prises à l'insu d'autres personnes et diffusées

Demande aussi concernant le harcèlement (en collège-lycée plutôt, mais aussi en primaire) en lien avec l'utilisation des réseaux sociaux, avec volonté de rappel à la loi parfois. Demande motivée pour certains proviseurs/directeurs par une note de service les incitant à développer ce type d'actions de prévention, ou par des situations de harcèlement dans l'établissement

Demande par rapport aux contenus à caractère pornographique qui peut être vu sur Internet (ou via des vidéos/photos transmises entre les enfants)

Demande concernant les contenus à caractère violent (jeux vidéos, films...)

Demande plus générale concernant les pratiques des jeunes sur Internet et la prévention des addictions aux écrans

THE  
BEST  
IS  
YET  
TO  
COME.

**MERCI**  
**DE VOTRE ATTENTION...**

[dorie@frequence-ecoles.org](mailto:dorie@frequence-ecoles.org)

[Www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)