

Enfants/Ados et écrans : place et rôle des parents

Sélection documentaire réalisée par le centre de documentation
du CESEL pour le personnel CAF 28
mai 2016



Point sur la question

Enfants-Ados et écrans : quelle réalité ?



Les 11-18 ans sur les réseaux sociaux ça donne quoi

Association Génération Numérique, 2016

Consulter : <http://www.educnum.fr/11-18-ans-reseaux-sociaux/>

Les écrans envahissent le quotidien des enfants

Le Figaro.fr, 05/11/2015

« Selon une étude Ipsos menée en France, les 4-14 ans passent en moyenne 3 heures par jour devant les écrans. Au risque de casser le lien social familial. Les écrans font aujourd'hui partie de la vie quotidienne des enfants. Tablettes, téléphones, ou encore télévision, l'explosion du nombre de ces objets connectés les a démocratisés notamment auprès des plus jeunes. En effet, une étude Ipsos pour la chaîne Gulli révèle que les enfants âgés de 4 à 14 ans passent en moyenne trois heures par jour devant les écrans. Ce chiffre est, par ailleurs, en constante augmentation. En effet, trois heures, c'est déjà 10 minutes de plus qu'il y a cinq ans (...) »

Lire la suite : <http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/11/05/01016-20151105ARTFIG00313-les-ecrans-envahissent-le-quotidien-des-enfants.php>

Observatoire des pratiques numériques des jeunes. Deuxième étude. Les pratiques numériques des jeunes : quels accompagnements consolider ?

Sophie JEHEL, Observatoire CEMÉA, Région Basse Normandie, Académie de Caen, 2015

Suite à la publication des résultats de la première enquête quantitative en 2014, des entretiens qualitatifs ont été conduits en mars 2015 auprès de 50 jeunes de 16-17 ans, fréquentant des filières professionnalisantes et ayant bénéficié du dispositif « Éducation aux écrans ». Ils permettent de mieux comprendre la configuration des pratiques et la réalité des risques encourus par ces adolescents et de mieux dessiner les accompagnements à consolider.

Lire la suite : <http://enfants-medias.cemea.asso.fr/spip.php?article1382>

Print, tablettes, autres écrans : les nouveaux usages des moins de 20 ans

Institut IPSOS, 2014

L'institut Ipsos a mené, auprès d'enfants âgés de moins de vingt ans, une enquête sur la digitalisation croissante de la société française (équipement en tablettes, démultiplication des écrans, usages de l'Internet) sous la forme d'entretiens (4 000 interviews) de juin à novembre 2013.

Consulter : <http://www.ipsos.fr/ipsos-mediact/actualites/2014-03-14-print-tablettes-autres-ecrans-nouveaux-usages-moins-20-ans>



Écrans et jeux vidéo à l'adolescence. Premiers résultats de l'enquête du programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé (PELLEAS)

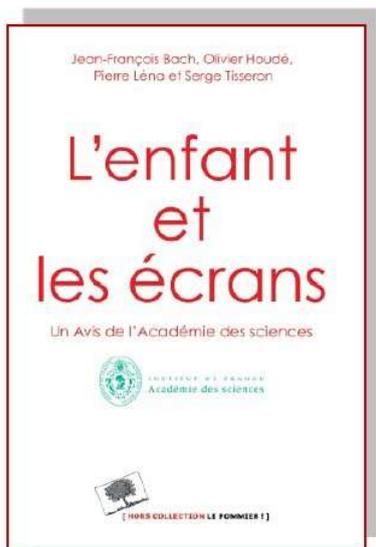
Ivana OBRADOVIC, Stanislas SPILKA, Olivier PHAN, et al., Tendances, n°97, OFDT, 2014

« Quelles sont les pratiques d'écrans susceptibles de poser problème à l'adolescence ? Comment repérer les signes d'un usage problématique de jeux vidéo ? Afin de répondre à ces questions, à l'initiative de la consultation jeunes consommateurs (CJC) du centre Pierre-Nicole de la Croix-Rouge française et en partenariat avec l'OFDT, une recherche a été mise en place,

grâce au soutien de l'agence régionale de santé d'Île-de-France et du ministère de la Santé. Celle-ci visait à identifier les manifestations d'une pratique problématique des écrans à l'adolescence concernant les jeux vidéo, afin d'alerter les professionnels de santé de premier recours et de les aider à agir face aux situations à risque. Menée auprès de plus de 2 000 élèves de la région parisienne (de la 4^e à la 1^{re}) pendant l'année scolaire 2013-2014, l'enquête PELLEAS (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé) a exploré les facteurs associés à une pratique problématique d'écrans à l'adolescence (perturbations scolaires et de socialisation), en s'intéressant tout particulièrement aux usagers de jeux vidéo. Ce numéro de Tendances en présente les premiers résultats (OFDT) ».

Consulter : <http://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/eftxiouc.pdf>

L'impact sur le développement psychomoteur et la santé



L'Enfant et les Écrans. Un avis de l'académie des Sciences

Jean-François BACH, Olivier HOUDE, Pierre LENA, Serge TISSERON, Le Pommier, 2013.

Sorti en janvier 2013, ce rapport – commandé par le gouvernement français – est censé faire le bilan des recherches sur les effets des écrans. Les auteurs en dédramatisent l'usage tout en mettant les parents et les éducateurs en garde contre de mauvaises utilisations (trop précoces ou non médiatisés par des adultes) qui peuvent engendrer des effets nocifs. Très controversé par certains psychologues, il se veut plus « une éducation aux usages du numérique » qu'un bilan des recherches.

📖 Consulter le rapport : www.academie-sciences.fr/fr/...avis-et...l-Academie/l-enfant-et-les-ecrans-l-avis.html

🎥 Voir la vidéo-conférence du 22 janvier 2013 : <http://www.academie-sciences.fr/video/v220113.htm>

👁 Lire l'article « **Ecrans et écrans : psychologie et cognition** » - M Blogs (Le Monde) : <http://internetactu.blog.lemonde.fr/2013/02/01/enfants-et-ecrans-psychologie-et-cognition/>



Effets sanitaires potentiels des technologies audiovisuelles en vision 3D stéréoscopique

ANSES, 11/2014

En dix ans, l'offre de films en relief des cinémas a explosé, et un nombre croissant de téléviseurs, d'ordinateurs, de consoles de jeux incorpore des technologies forçant la perception visuelle de la profondeur. L'Agence nationale de sécurité sanitaire (Anses) publie, le 6 novembre 2014, un avis détaillé déconseillant formellement d'exposer les enfants de moins de 6 ans aux images 3D. Les moins de 13 ans devraient pour leur part modérer leur exposition.

Lire la suite : <http://www.perinat-france.org/portail-grand-public/fiches-pratiques/medias-internet/votre-enfant-ecrans-jeux-video-internet-television-479.html>

📖 Consulter le rapport : <https://www.anses.fr/fr/documents/AP2011sa0334Ra.pdf>

👁 Lire l'article « **Vision : pas de 3D avant 6 ans !** » sur [Allodocteurs.fr](http://www.allodocteurs.fr/actualite-sante-vision-pas-de-d-avant-ans-14785.html) <http://www.allodocteurs.fr/actualite-sante-vision-pas-de-d-avant-ans-14785.html>



Génération numérique : des enfants mutants ?

Sciences Humaines, N°252, 10/2013

« Ils jouent sur des tablettes dès l'âge de deux ans. Très tôt, ils savent manier les smartphones mieux que leurs parents. À l'adolescence, ils se passionnent pour les jeux vidéo en ligne et les échanges sur Facebook ou Twitter... Ces nouvelles pratiques suscitent l'inquiétude des parents et des éducateurs. Serions-nous confrontés à des enfants mutants ? (...) »

Lire la suite : http://www.scienceshumaines.com/generations-numeriques-des-enfants-mutants_fr_31344.html

Document disponible en prêt au centre de documentation du CESEL

Ressources pour les parents

Articles :

Enfants et écrans : où sont les limites ? Caf.fr, 06/03/2016

« Tablette, téléphone, télévision : les enfants vivent, aujourd'hui, entourés d'écrans. Pas simple pour les parents de délimiter un champ d'action. Laurence Zaied, fondatrice du site d'éducation numérique « App-enfant.fr », nous prodigue quelques conseils (...) »

Lire la suite : www.caf.fr/vies-de-famille/elever-ses-enfants/education/enfants-et-ecrans-ou-sont-les-limites

Bien gérer les écrans à tous les âges. Vies de famille, 02/2012

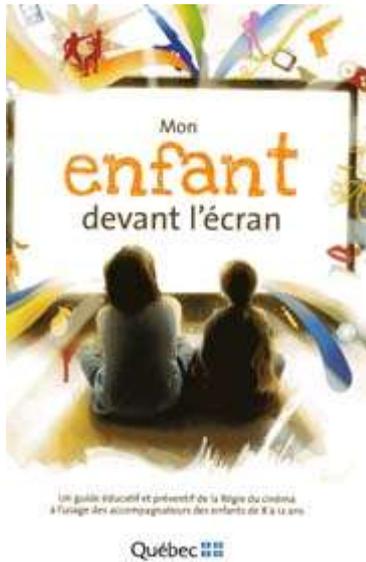
Voir le document : blog.caf71.fr/wp-content/uploads/2012/02/2012-02.pdf

Comment gérer le temps d'écran des enfants ? LaCroix.fr, 30/09/2015

« Télévision, ordinateur, tablette, smartphone, console... La gestion du temps passé par les jeunes devant les écrans devient un casse-tête pour beaucoup de parents. Les conseils de Sabine Duflo (1), psychologue en centre médico-psychologique (CMP) pour enfants et adolescents (...) »

Lire la suite : <http://www.la-croix.com/Famille/Comment-gerer-le-temps-d-ecran-des-enfants-2015-09-30-1362949>

Guides et fiches pratiques :



Mon enfant devant l'écran. Internet ça s'apprend – Donnons aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique

Régie du cinéma du Québec, Telesforo Tajuelo

« Les jeunes apprennent avec les images, s'enrichissent avec les images, découvrent le monde grâce aux images. Aussi stimulantes qu'elles soient, elles peuvent tout de même entraîner des dérives. Le guide Mon enfant devant l'écran a été conçu à l'intention des accompagnateurs des jeunes de 8 à 12 afin qu'ils puissent les aider à vivre dans notre monde médiatisé, même lorsque ce qu'ils voient est inapproprié. Essentiellement, Mon enfant devant l'écran vous permettra d'établir une bonne communication avec les enfants, dans l'ambiance la plus propice qui soit. »

Consulter : https://www.rcq.gouv.qc.ca/Guide_mon-enfant_2_fr.pdf

De plus en plus d'écrans... Et l'enfant dans tout cela ?

Office de la Naissance et de l'Enfance, 10/2015

Campagne d'information belge à destination des parents de jeunes enfants

Consulter le dossier de presse : www.one.be/fileadmin/user_upload/communication.../Enfants-ecrans_WEB.pdf

Exposition :



Babel Web. Une exposition interactive sur le web pour les parents par les jeunes

Instance régionale d'éducation et de promotion pour la santé (IREPS) Poitou-Charente, 2011

Babel Web est une exposition interactive expliquant internet et les réseaux sociaux aux parents. Les objectifs de cette exposition sont de développer chez les jeunes le respect de soi et des autres dans le champ de l'utilisation des nouvelles technologies d'information et de communication : blogs, réseaux sociaux, mobile. Développer des attitudes favorables au bien-être physique, psychologique et social chez les jeunes du Pays Melloi, département des Deux-Sèvres.

Consulter : <http://fr.calameo.com/books/0009601805799bc1b58d0>

Vidéos :

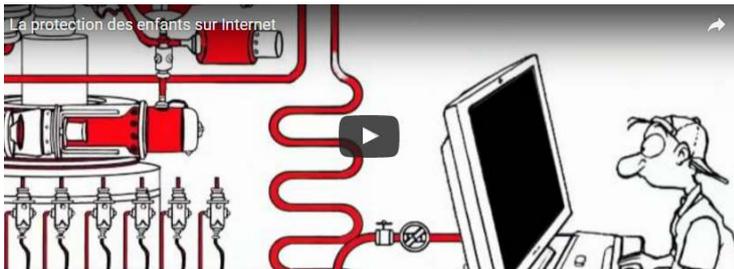


Dr Serge Tisseron - À chaque âge ses écrans - L'invité du jour

Les Maternelles, émission du 8 octobre 2013

Voir l'émission :

<https://www.youtube.com/watch?v=0Ox08BxD8oc>



Les émissions Parents-bonheur

Parents-bonheur

Parents-Bonheur est une association de fiction créée dans le cadre du programme de prévention de la maltraitance et de soutien à la

parentalité : Yapaka.

Voir les vidéos : <https://www.youtube.com/watch?v=ip6clznlaek>

Sites Internet (pour s'informer sur le sujet) :



CEMÉA

Les CEMÉA, mouvement d'éducation nouvelle, association d'éducation populaire, et organisme de formation professionnelle sont porteurs depuis plus de 70 ans, d'une large expérience sociale et collective. Les Ceméa sont reconnus d'utilité publique et sont agréés par les grands ministères de l'Education nationale, de la Jeunesse et des Sports, de l'Action sociale, de la Culture et de la Communication, des Affaires étrangères...

Consulter : <http://www.cemea.asso.fr>

Rubrique dédiée à l'éducation aux médias : <http://www.cemea.asso.fr/spip.php?rubrique788>



Association e-Enfance.

e-Enfance, association reconnue d'utilité publique créée en 2005, se positionne clairement en faveur des nouvelles technologies, considérant qu'Internet tout comme le téléphone portable sont les outils d'une nouvelle forme de socialisation, d'échanges et d'accès au savoir indispensables pour les enfants d'aujourd'hui.

Consulter : <http://www.e-enfance.org/>

Outils de prévention : <http://www.e-enfance.org/supports-de-prevention.html>



Action Innocence

Action Innocence est une organisation non gouvernementale (ONG) à but non lucratif, reconnue d'utilité publique par Arrêté du Conseil d'Etat du Canton de Genève. Sa volonté est de promouvoir une pratique sécurisée d'Internet en s'adressant aux enfants, aux adolescents et aux parents ainsi qu'aux professionnels de l'enseignement, de la santé et du social.

Consulter : <http://www.actioninnocence.org/prevention/>



Les écrans, le cerveau et ...l'enfant

« Les écrans, le cerveau et... l'enfant est un projet thématique pour l'école primaire, permettant aux enseignants, enfants et parents d'explorer les raisons pour lesquelles les jeux vidéo, Internet et autres « écrans » sont si fascinants et captivants, tout en posant un regard scientifique élémentaire sur un « continent » généralement méconnu : le cerveau (...) »

Consulter : <http://www.fondation-lamap.org/fr/cerveau>



Yakapa.be

« Yapaka est un programme de prévention de la maltraitance (link is external) à l'initiative du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique mis en place en 2006. Éviter la maltraitance... Oui, mais comment ? Nous aimerions tant quelques idées fortes, un mode d'emploi, un guide pour savoir comment procéder. Mais tout comme il n'y a pas de recette miracle pour être parent parfait, il n'y a pas de réponse préfabriquée pour éviter la maltraitance. A chacun de se débrouiller... Mais cette débrouille peut s'avérer galère, détresse et solitude ou au contraire créativité pour autant que l'on trouve appui et solidarité: le coup de pouce d'un ami, d'un voisin, d'un proche, l'aide d'un professionnel... yapaka tente de lancer des pistes ».

Consulter : <http://www.yapaka.be/>



Internet sans crainte

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes aux risques et enjeux de l'Internet. Il s'inscrit dans le programme Safer Internet de la Commission européenne, qui regroupe 31 pays européens au sein du réseau Insafe. Le programme Internet Sans Crainte a été reconduit à compter du 1er janvier 2015. Il est opéré par la société Tralalere, sous l'égide de l'Agence du Numérique (Ministère de l'Economie, de l'Industrie et du Numérique) avec le soutien de l'Union européenne et de Qwant.

Consulter : <http://www.internetsanscrainte.fr>



Point de contact

Né d'une volonté de l'industrie de l'accès et des services Internet de contribuer à la lutte contre les contenus odieux sur Internet, le Point de Contact a été créé par l'Association Française des Prestataires de l'Internet (AFPI) en 1998, afin de permettre le signalement des contenus de pornographie infantile et de haine raciale. En parallèle, le "plan d'action pour un Internet plus sûr" de la Commission Européenne vient soutenir dès 1999 la création d'un réseau international de services de signalement, INHOPE, dont l'AFPI est membre fondateur. Depuis cette époque, les programmes successifs de la Commission Européenne soutiennent le Point de Contact de l'AFPI ainsi que ses homologues européens à 50% ou à 75% pour leur action, selon les contrats. Le complément de subvention est apporté par les membres de l'AFPI.

Consulter : http://www.pointdecontact.net/qui_sommes_nous

Sites Internet pour connaître et tester les jeux :



PédaGoJeux.fr

« Le site PédaGoJeux est né de la volonté de plusieurs partenaires institutionnels, professionnels et associatifs de créer un site d'information de référence sur les jeux vidéo et leurs usages. Il répond à deux objectifs : d'une part, sensibiliser le grand public sur les enjeux de la protection de l'enfance et sur le bon usage des jeux vidéo ; d'autre part, fournir aux parents et aux éducateurs une approche pédagogique autour des problématiques soulevées par le jeu vidéo (...) »

Lire la suite : <http://www.pedagojeux.fr/>



App-Enfant.Fr

C'est un site de critique d'applications enfants pour tablettes et smartphones. Il est réalisé par une maman passionnée de digital depuis toujours. Elle s'est tout naturellement tournée vers les applications ludo-éducatives avec l'arrivée de ses enfants. Les tablettes notamment sont un formidable outil de découverte et d'apprentissage pour les enfants mais certainement pas au prix de la qualité ! Ce Site Internet d'information teste des applications ludo-éducatives et accompagne les parents dans l'éducation numérique.

Consulter : <http://www.app-enfant.fr/>

Ressources pour les professionnels pour intervenir auprès des enfants et des adolescents

Ouvrages :

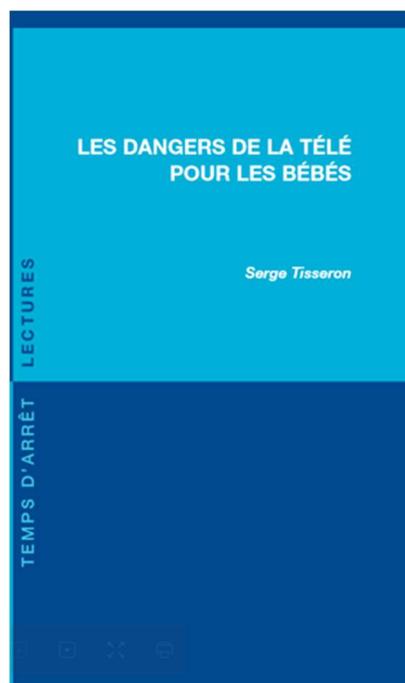


Qui a peur du grand méchant Web ?

Pascal Minotte

Ce livre prend le contre-pied d'une culture de la peur et de l'addiction trop souvent associée à Internet et aux réseaux sociaux. Il analyse en quoi les interrogations et problématiques suscitées par les TICS dépassent largement le cadre technologique dans lequel elles s'inscrivent, pour rejoindre des préoccupations plus vastes d'éducation de l'enfant et de l'adolescent aux « risques », voire à l'apprentissage de la vie. L'auteur plaide pour une prévention d'Internet qui s'intègre dans une démarche globale continue d'éducation aux médias, tout au long de la scolarité et intégrée dans le programme scolaire.

Consulter : <http://www.yapaka.be/livre/qui-a-peur-du-grand-mechant-web>



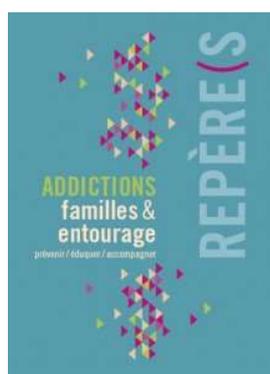
Les dangers de la télé pour les bébés

Serge Tisseron

Des chaînes pour bébés âgés de 6 mois à trois ans s'installent actuellement dans les foyers sous un argument éducatif. Le psychiatre Serge Tisseron soulève ici les questions que cela pose, notamment du point de vue de la santé mentale du tout-petit. En détournant le bébé d'activités qui engagent ses cinq sens, l'écran ne risque-t-il pas de l'éloigner d'une conscience de son propre corps et de perturber son rapport à lui-même et aux autres? Que deviennent les processus d'attachement et d'identification face à un écran? Les héros des programmes pour enfants deviendront-ils leurs tuteurs et leurs guides, notamment pour la consommation de produits dérivés? Et entre l'enfant qui regarde beaucoup la télé et l'adolescent scotché devant ses jeux vidéo, existe-t-il une continuité?

Consulter : [http://www.yapaka.be/livre/les-dangers-de-la-tele-](http://www.yapaka.be/livre/les-dangers-de-la-tele-pour-les-bebes)

[pour-les-bebes](http://www.yapaka.be/livre/les-dangers-de-la-tele-pour-les-bebes)



Addictions familles et entourage prévenir, éduquer, accompagner.

Fédération-Addiction, 2012

Le guide « Addictions : familles & entourage » inaugure la nouvelle collection *Repère(s)* de la Fédération qui vise à éclairer l'évolution des questions de société en lien avec les addictions et l'adaptation des pratiques professionnelles. La famille est un acteur essentiel de l'éducation et de la prévention. Face aux changements sociaux et culturels que connaît notre société, elle est aujourd'hui fragilisée dans ses fonctions éducatives et socialisantes.

Consulter :

http://www.federationaddiction.fr/app/uploads/2012/09/guide_addictions_familles_et_entourage.pdf



Kit "Internet Attitudes"

CANOPE de l'académie d'Amiens, 2016

Il se compose de 10 fiches et de 3 infographies à destination des lycéens pour apprendre à utiliser Internet et les outils numériques de manière raisonnée, en toute sécurité (Blog responsable, Jeux en ligne, Réseaux sociaux, E-réputation, Information en ligne, Smartphones, Droit Internet, Outils numériques, Maîtrise outils numériques) et infographies (Réseaux sociaux, Information en ligne et Identité numérique).

Consulter : <http://crdp.ac-amiens.fr/cui/ressources/les-livrets-et-laffiche-internet-attitude>



Campagne Ecrans en veille, enfants en éveil

Yakapa

« A tout âge, le temps passé devant les écrans est un temps pendant lequel l'enfant ne joue pas. Or le jeu est une activité primordiale qui lui permet de développer

créativité et capacités intellectuelles ainsi que l'acquisition du langage. De plus, le jeu encourage l'enfant dans ses capacités à être seul et à se confronter à l'ennui, points essentiels à son développement. Ainsi, l'enfant s'éveille, à l'écart des écrans, en jouant dans la vie quotidienne avec ses parents, ses proches et dans les structures d'accueil auxquelles ses parents le confient. Ce mouvement s'inscrit dans la suite de la campagne « 3-6-9-12 ans. Maitrisons les écrans »

Consulter : <http://www.yapaka.be/campagne/ecrans-en-veille-enfants-en-eveil>



PEGI – Pan European Game Information

Fédération européenne des logiciels de loisirs (Interactive Software Federation of Europe), avec le soutien de la Commission Européenne

« La classification par âge est un système destiné à garantir un étiquetage clair des contenus de loisirs (tels que les films, vidéos, DVD et jeux vidéo) pour la classe d'âge à laquelle ils conviennent le mieux. La classification par âge guide les consommateurs (en particulier les parents) afin de leur permettre de décider s'ils peuvent acheter ou non un produit donné (...) »

Consulter : <http://www.pegi.info/fr/>



3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir

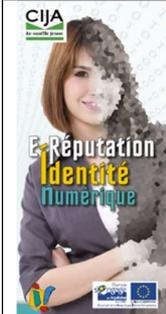
Serge TISSERON

« « 3-6-9-12 », cela évoque pour tous les parents quatre étapes essentielles de la vie des enfants : 3 ans, c'est l'admission en maternelle, 6 ans, l'entrée en primaire, 9 ans, l'accès à la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et 11-12 ans le passage en collège. Mais ce sont aussi d'excellents repères pour savoir à quel âge et comment introduire les différents écrans dans la vie de nos enfants. En effet, de la même façon qu'il existe des règles pour l'introduction des laitages, des légumes et des viandes dans l'alimentation d'un enfant, il est possible de concevoir une diététique des écrans. Mais pour cela, il nous faut renoncer à deux tentations: idéaliser ces technologies, et les diaboliser (...) »

Consulter :

<http://departement-education.enseignement-catholique.fr/apprivoiserlesecrans/category/36912/>

Dépliants, affiches

Visuel	Titre	Editeur	Téléchargement
	Internet et jeux vidéo. Quel usage chez les jeunes ?	MNH	www.infirmiers.com/pdf/prevention-sante/internet-jeux-video.pdf
	E-réputation Identité Numérique	CIJA	www.info-jeune.net/tl_files/documents/E-Reputation.pdf
	Mes données, le tracking, Internet et moi!"	Internet sans crainte	http://www.internetsanscrainte.fr/sites/default/files/isc-donnees1217-bdef.pdf
	Je garde ma vie privée,	Internet sans crainte	http://www.internetsanscrainte.fr/sites/default/files/dep-liant7_12-vieprivee-def.pdf
	Cartes net écoute : Protection de ses données personnelles, respect en ligne et droit à l'image : 3 supports au format carte de visite pour faire passer ces messages de façon originale	e-Enfance	http://www.e-enfance.org/supports-de-prevention.html

	<p>Affiche à destination des parents pour les informer sur l'univers des jeux vidéo pour les enfants. Maîtriser le temps de jeu, savoir reconnaître les aspects positifs, vérifier que l'âge est adapté à l'enfant.</p>	<p>e-Enfance</p>	<p>http://www.e-enfance.org/protection-enfance/Depliant_JVIP_V3.pdf</p>
	<p>Plaquette (affiche) principalement à destination des parents pour informer sur les principaux sujets auxquels il faut sensibiliser les plus jeunes et les précautions indispensables pour protéger votre enfant sur Internet.</p>	<p>e-Enfance</p>	<p>http://www.netecoute.fr/docs/net-ecoute_2011.pdf</p>
	<p>Affiche Cyber-harcèlement, usurpation d'identité...</p>	<p>e-Enfance</p>	<p>http://www.e-enfance.org/protection-enfance/affiche_40x60_300dpi_copie_copie.jpg</p>
	<p>Qu'est-ce que tu fais à trois heures du mat ? Attends ! Mon chaman va acquérir la focalisation totémique...</p>	<p>Emergence -Espace Tolbiac</p>	<p>Payant. Commande à emergence@imm.fr</p>

	<p>J'ai plein de potes...virtuels</p>	<p>Emergence -Espace Tolbiac</p>	<p>Payant. Commande emergence@imm.fr</p> <p style="text-align: right;">à</p>
	<p>Brochure Cyber prévention pour les adolescents : Conseils et information sur les usages numériques</p>	<p>CRIJ Corse</p>	<p>http://www.crij-corse.fr/wp-content/uploads/2014/02/plaquette.pdf</p>



Jeux sérieux et gamification

« Utiliser le jeu pour faciliter l'apprentissage est une stratégie efficace. Quel que soit leur âge, les apprenants semblent sensibles au jeu pour apprendre. Faut-il alors transformer les écoles en vastes plateaux de jeu ? Pas nécessairement. Car la "gamification" consiste moins à donner l'aspect d'un jeu à son cours, qu'à s'inspirer des mécanismes favorisant l'intérêt et l'engagement des joueurs pour accroître la motivation et l'approfondissement des apprentissages chez les étudiants. En effet, l'usage du jeu et la "gamification" des pratiques présentent peu d'intérêt s'ils ne sont pas porteurs d'innovation pédagogique. Les retours d'expériences positives commencent à apparaître (...) »

Lire la suite : <http://cursus.edu/dossiers-articles/dossiers/127/jeu-serieux-gamification/>



2025 ex machina

Tralalère

Le programme de Serious Game 2025 ex machina est une production Tralalère réalisée avec le soutien de la Commission européenne et de la Délégation aux Usages de l'Internet, avec la participation du Centre National de la Cinématographie, dans le cadre du programme Internet Sans Crainte / Safer Internet Program. Il est diffusé par Curiosphère.tv (France Télévision). L'épisode 1 du jeu, sur les réseaux sociaux, est parrainé par la CNIL.

Consulter : <http://www.2025exmachina.net/projet/presentation>

Applications



Code-Décode

Code-Décode a été imaginé pour donner à tous les enfants les clés pour comprendre le monde numérique qui les entoure, les aider à devenir acteurs de leur vie digitale et partager leurs savoirs entre eux et avec leur famille. Et pour offrir à tous les professionnels de l'éducation, même non experts, les outils pour les accompagner facilement dans cette aventure.

Cette collection s'adresse aux jeunes de primaire et de collège avec plusieurs niveaux pour chaque cible. Les applications permettant deux types d'usages : séquences de 10 à 15 ateliers (+ périscolaire) et une utilisation libre / par discipline (+ scolaire).



Pour passer de l'autre côté des données en créant des œuvres littéraires augmentées.



Pour passer de l'autre côté des consoles en créant ses propres jeux vidéo.

Jeux pédagogiques



@miclick

Académie Orléans-Tours

« @miclick est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites. Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social. Les enfants peuvent y jouer en autonomie et terminer le jeu (...) »

Lire la suite : <http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/>



@H ...SOCIAL ! 2.0 Prévention et usage des réseaux sociaux

Bureau d'information de la jeunesse de l'Orne, 2010

Le jeu « @h...Social ! 2.0 » est un jeu de plateau permettant aux joueurs de reproduire les conditions d'un réseau social mais sans écrans interposés. Le but du jeu est de prévenir les adolescents, mais également les adultes, aux risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux.

Disponible en prêt au CESEL



Ecrans @plat

Fonds des affections respiratoires (FARES), 2014

Kit pédagogique destiné aux 10-18 ans pour aborder les cyberconsommations, explorer nos représentations, échanger autour de celles-ci, susciter une réflexion critique.

Disponible en prêt au CESEL



iRespect. Ressource pédagogique pour les jeunes concernant la vie privée en ligne

Child Focus, 2014

Ce kit pédagogique s'adresse aux élèves de 10 à 14 ans. Il peut également être utilisé dans l'enseignement spécialisé. Il a pour objectif de sensibiliser les jeunes à l'usage sûr, responsable et constructif des réseaux sociaux. Il se compose de dix fiches pédagogiques proposant des situations concrètes de la vie quotidienne des jeunes : secret et intimité, protéger son compte, alerte sur le net, internet et respect, internet et créativité, internet et les défis, E-réputation, information personnelle, cyber-harcèlement, information en ligne. Les vidéos associées, accessibles sur YouTube, sont interactives et proposent trois déroulements possibles.

Accéder à l'outil : http://childfocus.be/sites/default/files/irespect_0.pdf

J'arrête quand je veux ! Comment aborder les jeux vidéo en classe ?



Infor Drogues (Belgique), 2012

Cette brochure s'appuie sur le livre de Nicolas Ancion, « J'arrête quand je veux!». Elle a pour objectif d'aider les enseignants, les éducateurs à aborder la question de la dépendance aux jeux vidéo avec des enfants de 10 à 12 ans. Elle propose des pistes de réponse aux questions les plus fréquemment posées sur les jeux vidéo, ainsi que des activités à faire en classe ou en groupe autour de cette problématique. Les activités sont organisées autour des thèmes suivants : Quelles compétences pour quel jeu vidéo ? Les sentiments des personnages, exprimer ses sentiments, Distinction réel / virtuel, Charte d'utilisation des jeux

vidéo.

Accéder au document : www.jarretequandjeux.org/fr/accueil

Vidéos

Vinz et Lou sur internet

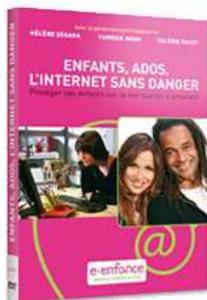


Vinz et Lou sur Internet

Tralalère

Nouvellement enrichi grâce au soutien de la Commission européenne et du Ministère de l'Education nationale, le programme Vinz et Lou sur Internet désormais organisé autour de 5 thématiques propose : Un nouveau quiz d'autopositionnement pour guider les enfants vers l'une des 5 thématiques ; 18 dessins animés dont 2 nouveaux - en versions ordinaire et accessible pour les 7-12 ans ; Des défis interactifs mis à jour pour valider la compréhension des dessins animés et d'aller plus loin ; Des mini serious game pour introduire les séquences et approfondir certains thèmes ; Des fiches pédagogiques revues pour aider à organiser des séquences / ateliers ; Des fiches thématiques et fiches conseils pour les élèves.

Consulter : <http://www.internetsanscrainte.fr/organiser-un-atelier/7-12-ans-outils>

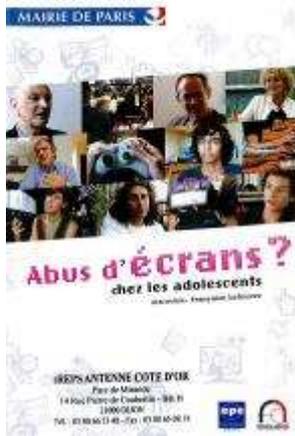


DVD : Enfants, Ados: l'internet sans danger

e-Enfance

Pour répondre à vos questions l'association e-Enfance a réalisé ce film, avec, pour vous aider à adopter les bons réflexes et les transmettre à vos enfants, la participation de Hélène Ségara et Yannick Noah !

Document disponible en prêt au centre de documentation du CESEL



Abus d'écrans

Fédération Addiction

Télévision, ordinateur, écran plat, console de jeu, mobile : on compte en moyenne 10 écrans par foyer en France. Dans ce « bain tout écran », les adolescents naviguent avec aisance entre des connexions multiples. Ils communiquent par SMS, Tchat, sur les réseaux sociaux, jouent sur des consoles de jeux, en ligne ou en réseau, regardent des films, des séries et des vidéos en streaming sur Internet. Soucieux de mieux comprendre les conduites à risques chez les adolescents, la Mairie de Paris, l'École des Parents et des Educateurs, Coordination Toxicomanies et la Fédération

Addiction ont coordonné la réalisation des cinq petits films informatifs.

Consulter : <http://www.federationaddiction.fr/abus-decrans-chez-les-adolescents/>

Expositions :



« Réseaux Sociaux. Où en êtes-Vous ? »

Céméa, 2012

Exposition destinée à (...) sensibiliser les jeunes aux réseaux sociaux et réalisée par l'équipe du « Pôle médias » des Ceméa et Tralalère, en collaboration avec le Conseil général de l'Oise. Cette exposition présente les grandes thématiques développées lors des actions de prévention des usages à risque d'Internet auprès des collégiens et des lycéens, menées par les Ceméa et leur Pôle "Médias, éducation critique et engagement citoyen". L'identité numérique, le respect de la vie privée et la protection des données personnelles, les stratégies commerciales sont les sujets majeurs déclinés sous forme d'ateliers

d'expérimentation et des temps de débat. Présentée dans les espaces collectifs des établissements où les Ceméa interviennent, cette exposition a également pour objectif de sensibiliser l'ensemble des élèves aux usages des réseaux sociaux et favoriser les échanges avec les équipes éducatives.

Télécharger : http://ressources.cemea.asso.fr/IMG/pdf/Expo_Réseaux_Sociaux.pdf

Multimédia :



Pixelland

IREPS Pays de la Loire, 2014

Ce site est une création de l'Ireps Pays de la Loire sur les usages du numérique. On y trouvera une douzaine de vidéos mettant en jeu les Pixophages, mangeurs de pixels et les Papivores, dévoreurs de papier. Ces films d'animation

peuvent nourrir une réflexion sur la place et les usages du numérique ainsi que les difficultés de communication entre adultes et jeunes sur ces technologies. La rubrique « Aller plus loin » propose plusieurs espaces. L'un à destination des professionnels présente des pistes de réflexion et d'action d'éducation pour un usage responsable des outils numériques ; l'autre pour les parents, avec des repères pour une attitude éducative concernant la place des écrans à la maison. La rubrique « Dites-nous », est réservée aux visiteurs du site avec la possibilité pour eux de partager expériences et avis.

www.pixelland.fr