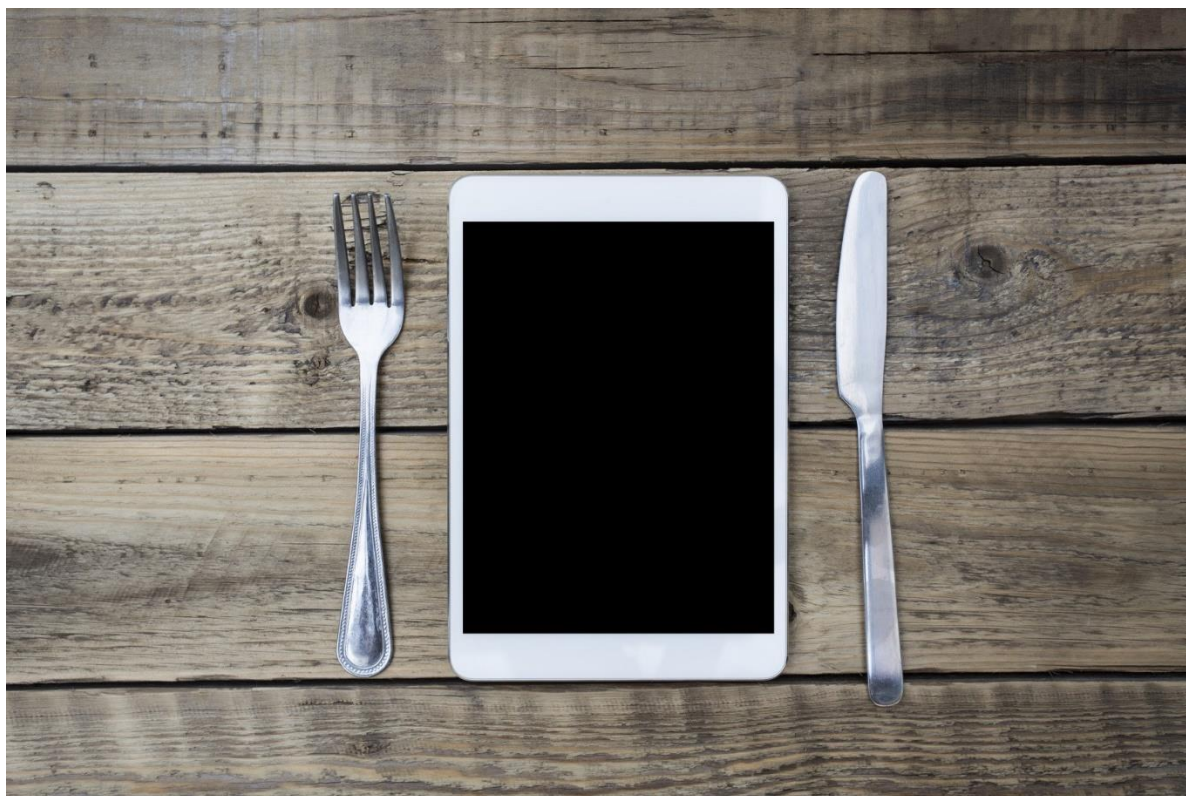


Ateliers : échanges de pratiques & présentation d'outils pédagogiques « Jeunes & usage des écrans »

5 mars 2019

Dossier thématique

Bibliographie sélective, documents de diffusion et
outils pédagogiques



Comité départemental d'éducation et de promotion de la santé des Bouches-du-Rhône

83, la Canebière - 13 001 MARSEILLE - Tel. : 04 91 81 68 49

E-mail : contact@codeps13.org - Site Internet : www.codeps13.org - N° SIRET : 820 864 890 000 26

Membre de la Fédération nationale (FNES) et de l'Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé (IREPS) Paca

Ce dossier thématique a été réalisé en septembre 2017 et mis à jour en février 2019.

Il a été élaboré à l'occasion de la journée d'échanges de pratiques et de présentation d'outils pédagogiques sur la prévention et l'usage des écrans des jeunes organisée par le Dispositif régional de compétences en éducation pour la santé de la région PACA.

Il a pour objectif de fournir aux participants un complément d'informations sur la thématique de l'usage des écrans (Internet, réseaux sociaux, Jeux vidéos).

Il est structuré en 5 parties :

- p.3 : Une bibliographie sélective
- p.8 : Des données d'observation disponibles en ligne
- p.10 : Des outils pédagogiques
- p.23 : Des documents de diffusion
- p.31 : Une sitographie sélective

Les références proposées sont classées par date de la plus récente à la plus ancienne.

Les documents retenus ne visent pas à rendre compte de l'exhaustivité de la thématique. Ils ont été sélectionnés selon les critères suivants : pertinence par rapport au contenu du programme ; ouvrages, revues ou auteurs admis par les professionnels de l'éducation pour la santé comme faisant référence dans leur domaine de compétence ; accessibilité de l'information, date de l'information. Les références sont intégrées dans le catalogue collectif BIB-BOP, spécialisé en éducation et promotion de la santé.

Tous les outils pédagogiques proposés sont disponibles au prêt au centre de ressources du CoDEPS 13 (accueil sur rendez-vous)



<http://bib-bop.org/>

Ce document est téléchargeable sur le site du codeps13 :

Rubrique Documentation > Dossier thématique en ligne > Usage des écrans :

<http://www.codeps13.org/a/76/usage-des-ecrans-dossier-thematique/>

Ce dossier a été réalisé par Céline Fouga, documentaliste du CODEPS13 le 13.09.2017 et mis à jour le 22.02.2019 (liens testés les 19 et 22 février 2019)

documentation@codeps13.org

BIBLIOGRAPHIE SELECTIVE

Ouvrages

Internet et santé mentale

MINOTTE Pascal

Références : Observatoire vies numériques du centre de référence en santé mentale, 2018-11, 36 p.

Consulter Internet pour rechercher de l'information en santé mentale est devenu un réflexe pour un nombre croissant d'utilisateurs. Ce texte propose une synthèse non exhaustive de la littérature sur ce phénomène à travers trois questions clés : les fractures numériques et les littératies ; l'impact de l'Internet santé sur la relation entre les professionnels et les usagers ; la qualité de l'information en santé mentale disponible sur Internet.

[Télécharger le document](#)

La surexposition des enfants de 0-6 ans aux écrans

VASSENKO Valérie

Référence : IREPS Auvergne Rhône-Alpes, mars 2018, 47 p.

Les quinze dernières années ont connu un développement rapide et une importante démocratisation des technologies numériques. Dans ce contexte marqué par des prises de position vives et parfois contradictoires, les acteurs de la promotion de la santé sont de plus en plus sollicités pour des interventions. L'intense déploiement du numérique suscite de nombreuses questions de la part des professionnels et des familles. Ainsi ce travail documentaire propose une revue des nombreuses recherches scientifiques ainsi qu'une synthèse des résultats menées sur ce sujet depuis une vingtaine d'années, pour beaucoup aux Etats-Unis et Canada.

[Télécharger le document](#)

Hyper connexion. Ecrans, Internet, smartphones, tablettes... ou comment le numérique a envahi nos vies !

STORA Michaël, ULPAT Anne

Référence : Larousse, août 2017, 288 p.

32 millions de Français sont inscrits sur un réseau social (Facebook, Instagram, Twitter.), 28 millions possèdent un Smartphone, 9 millions ont une tablette. Nous consultons au minimum 150 fois notre portable et autant de fois ses applications. Aujourd'hui, on « surfe », on « tchat », on télécharge, on partage, on like, on tweet, on poste, sur Instagram, Facebook, Snapchat. On est bombardé de mails auxquels on répond à toute heure, on est joignable, partout et tout le temps ! Comment la révolution numérique a-t-elle bouleversé nos vies ? Qu'on se le dise, cette hyperconnexion a influé sur notre sommeil, notre concentration, notre rapport aux autres, nos façons de lire, de regarder, de travailler, d'organiser nos journées. Pas forcément en mal, pas nécessairement en bien. Y aurait-il des solutions alternatives pour ne plus subir l'omniprésence du Web ? Pour être moins accro ? Pour qu'une véritable séparation existe entre vie professionnelle et vie personnelle ? Comment, sur nos appareils et dans la vie, appuyer sur « pause » ? Bref, comment vivre connecté sans être dépendant ? À toutes ces questions, cet essai bien documenté répond avec humour et sérieux, en s'appuyant sur des témoignages de spécialistes. [Résumé de l'éditeur]

Sommes-nous trop branchés ? La cyberdépendance

SUISSA Amnon Jacob, BIRON Jean-François, MILLERAND Florence (et al.)

Références : Presses de l'Université du Québec, 2017, 176 p.

Cet ouvrage décrit les enjeux psychosociaux entourant la problématique complexe des cyberaddictions. Les auteurs tracent un portrait sociologique critique de l'économie du savoir et des métadonnées. Ils mettent en lumière les conditions propices à la cyberdépendance avec le téléphone intelligent, Facebook et les jeux vidéo. Axé sur les préoccupations parentales, cet essai s'adresse tant aux parents qu'aux inter-venants qui œuvrent, de près ou de loin, auprès des jeunes pour les sensibiliser aux problèmes potentiels de la cyberdépendance. Ce document propose en annexe un test d'évaluation pour l'abus du téléphone portable et un test d'évaluation pour l'abus des jeux.

Jeunes et addictions

BECK François, ADES Julie-Emilie, CADET-TAÏROU Agnès (et al.),

Référence : OFDT, décembre 2016, 208 p.

Cet ouvrage décrit les pratiques addictives des 11-25 ans et ambitionne de mieux les comprendre tout en évoquant leurs conséquences. Il rassemble les éléments relatifs aux substances licites et illicites ainsi qu'aux addictions sans produit (jeux vidéo, jeux d'argent et de hasard, usages d'Internet). En dehors d'un chapitre liminaire fournissant des repères sur les populations concernées, ce document est structuré en six parties : niveaux d'usages de substances et addictions sans produit ; profils des usagers et contextes des consommations ; motivations et facteurs de vulnérabilité ; offre des produits ; conséquences des usages et réponses publiques ; comparaisons territoriales en France et mise en perspective internationale.

[Télécharger le document](#)

L'adolescent face à Facebook. Enjeux de la virtualité

GOZLAN Angélique

Référence : In press, 2016, 257 p.

Cet ouvrage analyse de l'impact de l'espace virtuel sur le développement et la vie psychique des adolescents. L'auteure met en avant la relation particulière qu'entretiennent les jeunes avec Internet et prend l'exemple de Facebook pour illustrer les interactions, les liens et la mise en visibilité des adolescents sur le web.

Harcèlement en milieu scolaire. Victimes, auteurs : que faire ?

ROMANO Hélène

Référence : Dunod, 2015, 215 p.

Conçu à partir de témoignages de professionnels de terrain, cet ouvrage propose aux professionnels et aux parents les repères qui permettent de comprendre la dynamique du harcèlement, y compris le cyber-harcèlement, qui touche un élève sur dix en milieu scolaire. Il est organisé en 3 parties principales : comprendre, reconnaître, agir. Une revue des textes officiels et des principales ressources est proposée en annexe.

Les ados pris dans la Toile, des cyberaddictions aux technodépendances

LARDELLIER Pascal, MOATTI Daniel

Référence : Ed. Le Manuscrit, 2014, 202 p.

Dans cet ouvrage sur les cyberaddictions chez les adolescents, les auteurs décrivent les risques de l'hyper-connectivité adolescente, et en désignent les origines politiques et socio-économiques. Ils interrogent les coulisses historiques et sociales des cyberaddictions et autres techno-dépendances adolescentes.

Ecole, sexe & vidéo

ROMANO Hélène

Référence : Dunod, 2014, 248 p.

Cet ouvrage traite de la place et l'usage des images érotiques ou pornographiques en milieu scolaire. Les auteurs analysent les pratiques, les dérives et les addictions telle que l'addiction aux écrans, le cyber-harcèlement, la place de la pornographie dans les représentations de la sexualité des adolescents.

L'enfant et les écrans. Un Avis de l'Académie des sciences

BACH Jean-François, HOUDÉ Olivier, LÉNA Pierre, TISSERON Serge

Référence : Ed. Le Pommier !, mars 2013, 272 p.

Cet avis de l'Académie nationale de médecine rend compte des aspects positifs et négatifs rencontrés lorsque les enfants de différents âges utilisent les divers types d'écrans. Il intègre les données scientifiques les plus récentes de la neurobiologie, de la psychologie et des sciences cognitives, de la psychiatrie et de la médecine. Un volet du document concerne l'attitude des éducateurs, tant parents qu'enseignants.

[Télécharger le document](#)

Grandir avec les écrans. La règle 3-6-9-12

TISSERON Serge

Référence : Yapaka.be, 2013, 32 p.

Cet ouvrage est plus particulièrement destiné aux professionnels et aux parents soucieux de l'usage des écrans par les enfants. L'auteur détaille sa règle "3-6-9-12", donne quelques conseils simples articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège.

[Télécharger le document](#)

Les dangers de la télé pour les bébés

TISSERON Serge

Référence : Yapaka.be, 2013, 61 p.

L'auteur, psychiatre, soulève dans cet ouvrage les questions que posent, notamment du point de vue de la santé mentale du tout petit, la création et l'utilisation de chaînes de télévision à destination des bébés âgés de 6 mois à 3 ans. Il est divisé en trois parties. Dans la première, il démontre que les chaînes de télévision visent les très jeunes enfants en tant que futurs consommateurs et démonte l'argumentation commerciale. Dans la deuxième partie, il informe, à partir d'une étude canadienne, sur l'impact des images télévisuelles sur les conséquences sur la construction de l'image de soi, les acquisitions linguistiques et sur l'appropriation du monde. Enfin, dans la troisième partie, il démontre le pouvoir du présentateur et le danger de formatage des cerveaux des jeunes enfants.

[Télécharger le document](#)

Addictions sans substance

Références : Fédération Addiction, 2013, 74 p.

Ce guide donne un premier éclairage sur les réponses à apporter aux personnes concernées par les addictions sans substance. Cette publication a pour objectif d'apporter des repères sur ces prises en charges récentes, dont tout indique la nette progression. Il comprend dans une première partie des contributions d'experts. Dans une seconde partie sont exposés les résultats de la démarche participative menée sur l'année 2012 auprès de 47 centres dans 5 régions. Dans cet ouvrage figure un certain nombre de points de repères concernant la prévention, le rôle de l'entourage, les conséquences socio-économiques, le repérage et l'abord psychothérapeutique de ces problématiques addictives.

[Télécharger le document](#)

Harcèlement et cyberharcèlement à l'école. Une souffrance scolaire 2.0

BELLON Jean-Pierre, GARDETTE Bertrand

Référence : ESF, 2013, 151 p.

Cet ouvrage dresse un bilan du harcèlement électronique aujourd'hui. Les auteurs font le point sur les connaissances en matière de harcèlement et de cyber-harcèlement, avant d'examiner l'ensemble des difficultés que posent aux éducateurs ces nouvelles formes de violence. Ils proposent différentes pistes de prévention qui peuvent être mises en œuvre.

Prévenir et traiter les addictions sans drogue. Un défi sociétal

VENISSE Jean-Luc, GRALL-BRONNEC Marie

Référence : Elsevier Masson, 2012, 340 p.

Les addictions sans produit sont étudiées depuis une vingtaine d'années. Le risque addictif chez les individus aux facultés d'autorégulation limitées est amplement augmenté dans la société contemporaine qui propose des offres et des incitations à consommer illimitées. Les addictions dites comportementales concernent tous les domaines : la dépendance affective, sexuelle, sectaire, le jeu problématique (de hasard, d'argent, vidéo, Internet), les excès alimentaires et sportifs. Les dommages et les conséquences sur l'individu et son entourage sont parfois très graves. Cet ouvrage étudie chaque addiction comportementale sur le plan du concept, des définitions, de la prévention, de la clinique et des traitements.

La cyberdépendance : état des connaissances, manifestations et pistes d'intervention

NADEAU Louise, ACIER Didier, KERN Laurence

Référence : Centre Dollard-Cormier, 2012, 76 p.

Cet ouvrage s'adresse aux professionnels qui travaillent dans le champ des addictions. Il fait le point sur les connaissances actuelles en matière de cyberdépendance et aide à en repérer les signes cliniques. Il donne des pistes d'intervention basées sur les pratiques reconnues dans le traitement des dépendances aux substances ou aux jeux de hasard. Un exemple d'entretien d'évaluation pour les professionnels et de fiche d'auto-observation pour les personnes cyberdépendantes sont proposés en annexe.

[Télécharger le document](#)

Cyberdépendance et autres croquemitaines

MINOTTE Pascal, TISSERON Serge

Référence : Yapaka.be, 2011, 65 p.

Cet ouvrage est en partie le résultat d'une recherche effectuée à la demande de la Région wallonne à l'Institut wallon pour la santé mentale sur les usages problématiques d'internet et des jeux vidéo. L'auteur s'interroge sur les usages problématiques d'internet et les passions obsessives, et il en apporte quelques éléments explicatifs.

[Télécharger le document](#)

Enfants et adolescents face au numérique. Comment les protéger et les éduquer

NAYEBI Jean-Charles

Référence : Odile Jacob, 2010, 236 p.

Ce guide vise à encadrer l'usage d'Internet par les jeunes, de les aider à identifier les risques potentiels, de prévenir l'addiction ou d'agir en cas de cyberdépendance : décryptage du fonctionnement des jeux emblématiques, conseils éducatifs de comportement devant un écran, recommandations pratiques avec des quotas d'heures de jeu en fonction des âges, grille des signaux qui doivent alerter.

Les Addictions à internet. De l'ennui à la dépendance

HAUTEFEUILLE Michel, VELEA Dan

Référence : Payot, 2010, 200 p.

Cet ouvrage étudie le fort potentiel addictif d'Internet et ses dérivés (écran d'ordinateur, télévision, jeux vidéo, téléphones portables) supports à toutes les substitutions possibles. Les auteurs, addictologues, explorent la cyberdépendance, cette addiction au virtuel qui concerne jeunes et adultes. Ils abordent la clinique et la prise en charge de cette "addiction sans drogue" à partir d'études de cas. Ils soulignent l'importance d'une utilisation raisonnable et judicieuse de cet outil.

La cyberdépendance en 60 questions

NAYEBI Jean-Charles

Référence : Éd. Retz, 2007, 128 p.

Le jeu de question/réponses traité dans cet ouvrage permet de montrer les différentes formes de cyberdépendance et de leur possible répercussion sur la vie sociale des utilisateurs, de leurs vies de couple, familiale ou professionnelle.

Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies

TISSERON Serge

Référence : Albin Michel, 2007, 226 p.

Analyse de l'influence et du rôle grandissant du monde virtuel dans la vie quotidienne, jusqu'à prendre la place du réseau social constitué par les amis et la famille, bouleversant ainsi le désir, le rapport à soi et aux autres, la perception du réel.

Les écrans, ça rend accro...

STORA Michaël

Référence : Hachette littératures, 2007, 116 p.

Ce livre va à l'encontre de l'idée reçue que tout écran (télévision, jeux vidéos, blogs, chats...) constitue un danger potentiel pour les enfants et les adolescents. Il démontre que ces médias peuvent être au contraire un moyen de réparer une image de soi défailante, notamment chez les adolescents. Il ne s'agit pas pour autant d'éluder les risques d'addictions mais de mieux comprendre ce que sont les mondes virtuels sans les diaboliser et d'éduquer à l'image.

Articles

A l'épreuve du virtuel et des écrans. Dossier

ATTIGUI Patricia, GOZLAN Angélique, SMANIOTTO Barbara (et al.)

Références : Revue de l'enfance et de l'adolescence - RAFFEF-GRAPE, n° 95, 2017-06, pp. 7-176

Ecrans : comment sortir de l'emprise ?

OLANO Marc

Références : Sciences humaines, n° 304, 2018-06, pp. 50-53

Des mondes virtuels ?

TISSERON Serge, ZUCCA Sylvie, CHAPPARD Pierre (et al.)

Référence : Revue Rhizome n°61, 2016-09, 17 p.

[Télécharger la revue](#)

Pratiques des jeux vidéo, d'internet et des réseaux sociaux chez des collégiens français

DANY Lionel, MOREAU Laure, GUILLET Clémentine, FRANCHINA Carmelo

Référence : Revue Santé publique, 2016/5 Vol. 28, pp. 569-579

Cyberdépendances ? Comprendre les usages des nouvelles technologies. Dossier

LEMAITRE Alain, ZARBAUD Arnaud, TISSERON Serge

Référence : Revue Prospective jeunesse, n° 69, 2014, 36 p.

[Télécharger la revue](#)

Internet et réseaux sociaux. Dossier

CARDON Dominique

Référence : Problèmes politiques et sociaux n°984, mai 2011, 134 p.

Adolescence et mondes virtuels

HAUTEFEUILLE Michel, VALLEUR Marc, TISSERON Serge et al.

Référence : Revue Psychotropes, 2009/1, Vol. 15, 138 p.

DONNEES D'OBSERVATION

Baromètre BornSocial Les moins de 13 ans plébiscitent toujours Snapchat, Instagram... et TikTok

MAVOUNGOU-NOMBO Mickaël et CHAZELLE Barbara

France Télévisions, Media Lab, octobre 2018

Résultats synthétiques de la 3^{ème} enquête sur l'usage des réseaux sociaux des réalisée par l'agence Heaven, en partenariat avec l'Association Génération Numérique, auprès de 16578 élèves de collège (6^{ème} et 5^{ème})

[Télécharger le document](#)

Etude 2017 : Les 11-18 ans et les réseaux sociaux

Génération numérique, 2017

Etude réalisée en ligne du 3 au 31 janvier 2017 auprès de 8362 jeunes âgés de 11 à 18 ans, dont les résultats sont présentés sous forme d'infographies

[Télécharger le document](#)

Chiffres réseaux sociaux - 2017

COËFFE Thomas, le 11 juillet 2017

Chiffres sur la fréquentation des principaux réseaux sociaux en France et dans le monde, nombre de membres, utilisateurs actifs, activité sur le site et les applications mobiles

[Télécharger le document](#)

Socialisation adolescente et usages du numérique. Revue de littérature

BALLEYS Claire

Rapport : INJEP, juillet 2017

L'objectif de cette revue de la littérature est de faire le point sur l'état des savoirs concernant les nouveaux modes de socialisation adolescente corrélés à l'avènement puis à la démocratisation des technologies socio-numériques. La première partie présente le rôle du numérique dans la construction identitaire adolescente et au sein des familles. La seconde partie analyse les clivages de classe et de genre et leurs enjeux dans les usages du numérique, la troisième s'intéresse aux préoccupations sociales et opportunités citoyennes.

[Télécharger le document](#)

Junior Connect' 2017 : les jeunes ont toujours une vie derrière les écrans !

Référence : IPSOS, 2017

L'étude barométrique met en lumière une jeunesse ouverte et curieuse, qui aime toujours lire, malgré des usages digitaux de plus en plus développés et en constante mutation.

[Télécharger le document](#)

La régulation des jeux d'argent et de hasard

Rapport : Cour des comptes, 19 octobre 2016

La gouvernance de la régulation des jeux d'argent et de hasard en France, qui représentaient 44 millions d'euros de mises en 2015, n'est pas satisfaisante, dans la mesure où elle ne repose ni sur une stratégie claire ni sur une organisation cohérente. Les objectifs fixés par la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne sont loin d'être atteints, notamment en matière de santé et d'ordre public. Les changements qui touchent actuellement ce secteur renforcent l'urgence d'une nouvelle approche par l'État régulateur. Tels sont les trois principaux enseignements de l'enquête demandée à la Cour par le comité d'évaluation et de contrôles des politiques publiques de l'Assemblée nationale en application de l'article 132-5 du code des juridictions financières. La Cour formule neuf recommandations. Une partie du rapport traite de la prévention du jeu excessif ou pathologique et souligne que la protection des mineurs est encore lacunaire.

[Télécharger le document](#)

Cybersexisme : une étude sociologique dans des établissements scolaires parisiens

COUCHOT-SCHIEX Sigolène, MOIGNARD Benjamin, RICHARD Gabrielle

Rapport : Centre Hubertine Auclert, septembre 2016

Ce rapport présente les résultats d'une étude sur les cyberviolences à caractère sexiste et sexuel dans le contexte scolaire. L'exploration a été centrée sur quelques indicateurs majeurs : les contextes des cyberviolences et les habitudes liées aux usages numériques, les formes de violence, leurs supports, leurs trajectoires (entre le cyberspace et le présentiel), le repérage des victimes et des auteur-e-s, les démarches entreprises par les victimes, les pairs, les professionnel-le-s, les conséquences des violences sur les victimes. Une série de recommandations à destination de la communauté éducative terminent le rapport.

[Télécharger le document](#)

Jeux vidéo et réseaux sociaux : les usages

Référence : INPES, 2015

Le jeu est présent dans toutes les sociétés humaines. Constitutif de l'homme, il forme le jeune aux défis qu'il devra relever adulte. Selon diverses sources, 90% des adolescents passent plus de deux heures par jours sur leurs écrans. Consoles, smartphones, tablettes, ordinateurs, autant de supports à leur disposition pour surfer sur Internet, se faire des amis virtuels sur les réseaux sociaux, jouer à Assassin Creed, World of Warcraft ou Call of duty..., activités parfaitement banales et licites. Dès lors, les inquiétudes que suscite l'usage intensif d'Internet et des jeux vidéo sont-elles justifiées ?

[Télécharger le document](#)

Conduites addictives chez les adolescents. Usages, prévention et accompagnement

BECK François, DERVAUX Alain, DU ROSCOAT Enguerrand (et al.)

Référence : INSERM, pôle Expertise collective, 2014

Sollicités par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (Mildt), cette expertise collective fait le point sur les usages de substances psychoactives chez les adolescents, mais aussi sur leurs pratiques des jeux vidéo ou sur internet et des jeux de hasard

et d'argent identifiées comme pouvant devenir problématiques. L'expertise fait également le point sur les facteurs associés à ces usages et ces pratiques, sur les dommages sanitaires et sociaux ainsi que sur les stratégies de prévention et de prise en charge des adolescents. Le groupe d'experts propose des pistes d'actions et de recherche pour améliorer la prévention de l'initiation et des usages réguliers ainsi que la prise en charge. [Extrait de la 4ème de couverture]

[Télécharger le document](#)

L'addiction aux jeux vidéo : interview du Docteur Marc Valleur

Référence : jeuxvideo.com, 2013

Psychiatre, médecin-chef de l'hôpital parisien de Marmottan spécialisé dans les addictions, et auteur de divers ouvrages dont "Le jeu pathologique" et "Les nouvelles formes d'addiction", Marc Valleur a accepté de répondre à nos questions lors d'un entretien filmé le 26 février 2013.

Voir aussi : Qu'est-ce qu'une addiction ? / Passion, pratique excessive et addiction / Les différents types de joueurs / Profil des joueurs dépendants / Impact de l'addiction aux jeux vidéo sur la vie quotidienne / Témoignages de joueurs / Test : Etes-vous dépendant aux jeux vidéo ? / La faute aux jeux vidéo ? / Comment sortir de l'addiction ?

[Télécharger le document](#)

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Jeux et mallettes pédagogiques



L'éduc'écrans. Pour accompagner nos enfants à grandir avec les écrans !

Editeur : Valorémis, 2018

Prix : 72€

Public : Enfant

Ce jeu sur l'usage des écrans et les dangers de la surexposition aux écrans chez les tout-petits est un outil de médiation au service des professionnels et des bénévoles (psychologues, éducateurs, CCF etc.) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations et de structures d'accueil du jeune enfant, en établissement scolaire, etc. Idéalement, ce jeu se déroule en 3 temps d'échanges : 1er temps : partage des représentations et des expériences. Quelle est la place des écrans dans la vie de la famille ? 2e temps : approfondissement des échanges et élaboration de pistes d'actions éducatives. Peut-on mieux gérer les écrans au quotidien ? 3e temps : discussion libre. Les participants qui ont mis en pratique certaines des propositions imaginées précédemment sont invités à partager leur expérience.

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 règle du jeu, 24 cartes questions, 1 sablier, 24 jetons blancs, 1 dé, 12 cartes votes, 2 feuillets d'activités



1-2-3 sommeil. Pour apprendre à bien dormir

Editeur : Ligue contre le cancer Comité de Paris, 2018

Prix : 0€

Public : Enfant

Cette exposition est destinée à sensibiliser les enfants du primaire à l'importance du sommeil. Elle est constituée de 9 panneaux qui invitent à découvrir le sommeil, ses bienfaits et comment apprendre à bien dormir. A l'aide d'un graphisme dynamique et coloré, de textes courts et d'illustrations, les panneaux présentent : des petites histoires liées au sommeil (le marchand de sable, dormir sur ses deux oreilles...), à quoi sert le sommeil et son rôle sur l'organisme, les cycles du sommeil, des conseils pour bien dormir, les moyens pour s'endormir facilement, les risques des écrans en soirée pour le sommeil, les rêves et les cauchemars et les signes du corps indiquant qu'il est l'heure d'aller se coucher.

Contenu : 9 affiches

En ligne : <https://www.plaisiretvitamines.org/téléchargements/>



Média sphères

Editeur : CANOPE, 2017

Prix : 60 €

Public(s) : Enfant, Préadolescent, Adoléscent

Médiasphères est un jeu de plateau, dont l'objectif est de proposer aux élèves à partir de 10 ans, un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Le plateau de jeu représente un réseau reliant des sphères de 3 couleurs, qui représentent 3 thèmes d'éducation aux médias : "ma vie numérique", "citoyenne, citoyen numérique" et "connectée, connecté". Les joueurs, constitués en équipe, ont pour objectif de répondre à un certain nombre de questions pour obtenir des "média-jetons". Les cartes se présentent sous la forme de questions ouvertes ou de vrai/faux, de charades, de rébus, etc.. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux élèves, sur des situations qu'ils ont pu vivre. En écoutant les réponses des équipes, le maître de jeu (professeur, éducateur, assistant d'éducation,...) s'appuie, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans le livret d'accompagnement, complète les réponses des élèves, clarifie le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappelle la loi. En fonction de l'âge des joueurs (cycle 3, cycle 4 ou lycée), l'animateur peut pré-sélectionner ses questions selon trois niveaux de difficultés (une, deux ou trois étoiles).

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 1 sablier, 24 x 3 média-jetons (jaunes, rouges, bleus), 4 média-supports (mini-plateaux), 56 cartes rouges, 40 cartes bleues, 38 cartes jaunes



Moi & le cyberharcèlement. Questions de laisser-faire ?

Editeur : Valorémis, 2017

Prix : 18 €

Publics : Adoléscent, Préadolescent

Issu de la collection « Questionnons Autrement », cet outil permet de travailler sur la problématique du cyberharcèlement avec des jeunes à partir de 10 ans. Composé de cartes-questions, il invite les utilisateurs à

débattre sur le besoin de se protéger et de faire face aux actes malveillants, mais également de veiller à ne pas être acteur direct ou indirect de harcèlement via les réseaux sociaux. Il permet de faire émerger ses propres représentations ainsi que des prises de conscience.
Contenu : 45 cartes "questions", 8 cartes "vote", 2 cartes "règles du jeu"



Amour 2.0

Editeur : Fédération des centres pluralistes de planning familial, 2017

Prix : 10€

Public(s) : Préadolescent, Adolescent, Adulte

Séduire à partir d'applications de rencontre, exposer ses faits et gestes sur la toile à travers des photos et/ou vidéos, indiquer que être célibataire, en couple, marié sur les réseaux sociaux... Voilà autant de nouveaux comportements qui sont apparus avec les nouvelles technologies. Ces changements sont si récents et si rapides qu'il est difficile d'avoir un réel recul sur le sujet. Cet outil permet de réfléchir cette thématique et d'aborder les nouveaux comportements "en ligne". A partir de 8 fiches "Mise en situation" : gérer son identité en ligne, qui se cache derrière ce profil, les sites et applications de rencontre..., cet outil propose un cadre pour animer les séances, quelques repères théoriques et des pistes de réflexions pour chaque fiche.

Contenu : 1 guide de 43 p. + 8 fiches "Mise en situation"



Trésor de parents. Quand les parents réfléchissent aux prises de risques de leurs adolescents

Editeur : ANPAA Hauts-de-France, 2017

Prix : 290 €

Publics : Adulte, Adolescent, Préadolescent

Cet outil coopératif est destiné à animer des groupes de parents de pré-adolescents et d'adolescents. Le jeu amène les parents à réfléchir et à échanger sur leurs réactions face aux prises de risques et aux consommations pendant l'adolescence. Il s'agit de s'appuyer sur les ressources et les compétences des parents, de les aider à exprimer leurs ressentis, leurs points de vue, leurs façons de réagir... Le jeu aborde de nombreux sujets : l'alcool, le tabac, les écrans, le cannabis, les troubles alimentaires, la vie affective et sexuelle, les jeux d'argent et de hasard, les autres prises de risques, les structures ressources...

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 sac, boules, 70 cartes "situations", 25 cartes "dessins humoristiques", 70 cartes "quizz", 20 cartes "petites réussites et grandes victoires", 25 planches de dessins, clés "piliers de la parentalité", 1 carte "à la place de", 1 pion, 1 coffre au trésor, 100 magnets "fondements de la parentalité", 1 livret de l'animateur

E-xperTIC

Editeur : Bureau information jeunesse (BIJ) de l'Orne, s.d.

Prix : 74€

Public : Enfant, Préadolescent, Adolescent

Ce jeu sur les technologies de l'information et de la communication donne des clés de culture générale sur le numérique et est destiné à 2 tranches



d'âge : 10-15 ans et plus de 16 ans. Joué par équipe, il reprend les codes de fonctionnement d'Internet. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique (site Internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos), qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes. Dans sa version 16 ans et +, 300 questions (150 dans la version 10-15 ans) de différents types sont proposées aux participants : QCM, image, son, pari, dessin. L'animation E-xperTIC propose ainsi aux participants une certaine prise de recul sur toutes ces technologies afin d'en favoriser un usage raisonné.

Contenu : 5 plateaux de jeu, 150 cartes "requêtes", 150 cartes "requêtes, niveau confirmé", 1 règle du jeu



Télé, ordi, tablettes, téléphone... Tim et Lila nous questionnent... ? : Jeu de questions/réponses pour parents, enfants, professionnels autour de l'usage des écrans

Editeurs : Groupe de travail du Comité Local du Réseau d'Ecoute et d'Appui à la Parentalité «Familles en sol mineur», territoire de Lens, Liévin, Hénin et Carvin, 2016

Public : Enfant, Préadolescent

Les écrans font partie de notre quotidien mais leur utilisation pose souvent question : comment utiliser au mieux ces nouvelles technologies au sein de la famille ? Comment bien les maîtriser, et éviter conflits et dangers ? En s'inspirant des travaux de Serge Tisseron, et de sa règle du «3-6-9-12», permettant de mieux maîtriser les écrans en fonction de l'âge de l'enfant, un groupe de parents et de professionnels du bassin minier ont imaginé ce jeu de questions-réponses, avec Tim et Lila en personnages principaux.

En ligne : <http://www.parent62.org/du-bon-usage-des-nouvelles-technologies-fsm/>



Cyber@TIC'tudes

Editeur : Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme, 2016

Publics : Enfant, Préadolescent, Adolescent

Cet outil a été conçu pour développer les compétences des jeunes en lien avec les nouvelles technologies. L'objectif est de favoriser l'acquisition de comportements responsables vis-à-vis des téléphones portables et des réseaux sociaux auprès des jeunes par le biais du théâtre impro. Les thèmes abordés dans cet outil sont : le droit à l'image, le cyberharcèlement, la cybersexualité, les réseaux sociaux, la sécurité des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication), les jeux vidéo et en réseau et les attitudes positives des jeunes. Dans le cadre d'animations de prévention, il permet d'apporter des réponses aux questions que peuvent se poser les jeunes et leurs parents. Cet outil est à destination des jeunes à partir de 12 ans et des adultes. Il peut également être utilisé auprès de jeunes âgés de 10-12 ans ainsi que dans l'enseignement spécialisé sous réserve d'une adaptation et selon la maturité du groupe. Les animations peuvent être mises en place par tous les intervenants qui souhaitent travailler ces thématiques avec leur public.

Contenu : 1 dossier pédagogique, 1 guide d'animation, 1 dossier théorique, 1 affiche de la carte mentale "Cyber@TIC'tudes : ce qui questionne les jeunes ?", 10 fiches thèmes, des capsules vidéo.
En ligne : <https://cyberatictudes.jimdo.com/>



Stop la violence. Enquête 1 : leïla, 3^{ème}. La rumeur

Editeur : Tralalère, 2015
Public : préadolescent

Ce serious game (ou jeu sérieux) a pour objectif de sensibiliser les collégiens à la violence au risque de harcèlement. Il propose au joueur de se mettre dans la peau d'un élève qui découvre petit à petit les différentes manifestations du harcèlement dans un collège. À travers ce jeu, l'élève est acteur de son propre apprentissage puisque c'est lui qui doit enquêter, juger de la pertinence des indices récoltés, puis donner sa version des faits. Après une phase d'enquête « fictive », le joueur a accès à plusieurs ressources. Il peut visionner le témoignage vidéo de la victime, répondre à un quiz ou consulter les messages clés. Le quiz propose plusieurs alternatives à l'apprenant pour intervenir dans son établissement s'il est témoin de harcèlement. 3 thèmes sont abordés spécifiquement : la rumeur, la discrimination et le racket.

Contenu : 3 vidéos interactives et fiches d'animation associées
En ligne : <https://www.stoplaviolence.net>



@miclik. Le jeu sérieux pour l'éducation aux réseaux sociaux pour les 9-12 ans

Editeur : DSDEN du Loiret, 2014
Public : Enfant, Adolescent

Ce jeu en ligne et téléchargeable est destiné à sensibiliser de façon ludique les enfants de 9 à 12 ans à l'utilisation des réseaux sociaux, à leurs dangers et leurs limites. Ils doivent réaliser plusieurs missions qui leur apprennent comment naviguer sur un réseau social en toute sécurité et en percevant notamment les risques et les limites liés à l'usage des plateformes de partage et d'échanges de contenus les plus divers.

Contenu : Jeu en ligne, notice enseignants, documentation famille, aide au jeu
En ligne : <http://tice45.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/>



Perds p@s le net

Editeur : ADES du Rhône, 2014
Prix : cet outil n'est pas proposé à la vente
Public : Adolescent

Ce jeu se compose de 60 cartes « Connaissances » et de 70 cartes « Situations et débats » permettant aux jeunes de prendre conscience des conséquences sociales, économiques, environnementales et juridiques des usages numériques.

Contenu : 1 plateau, 6 pions, 1 dé, 60 cartes "Connaissances", 70 cartes "Situations et débats", 1 guide de l'animateur.

Le guide de l'animateur, les cartes « Identité numérique » et « Relations aux autres » sont téléchargeables en ligne.

<http://www.adesdurhone.fr/docs-et-conseils/outils-crees-par-l-ades>



Ecrans @ plat

Editeur : RéZéa, 2014

Prix : 81€

Public : Enfant, Adolescent, Adultes

Cette mallette pédagogique permet d'aborder l'éducation aux cyberconsommations des jeunes. Elle propose différents outils : un DVD qui se décline en 6 thématiques (télévision, jeux vidéo, Internet, réseaux sociaux, hyperaccessibilité, polyconsommation) proposant des regards différents : les représentations des jeunes à travers des petites saynètes, les représentations des adultes et un regard de professionnels. Un 2ème DVD présente les interventions d'experts lors d'un colloque dédié sur la question. Un ouvrage complète cette mallette et comprend une partie complète de références théoriques. La 2^{ème} partie propose des activités d'animation par classe d'âge sur plusieurs thèmes : gestion du temps de la consommation d'écrans, respect de la vie privée, propriété de son image numérique, développement de l'esprit critique...

Contenu : un double DVD, un ouvrage, un plateau de jeu, série de cartes



@h... Social ! Prévention et usages des réseaux sociaux

Editeur : Abeilles éditions, 2013

Prix : 70€

Public : Enfant, Adolescent, Adultes

Ce jeu sensibilise les adolescents mais aussi les parents, à l'utilisation des réseaux sociaux (Facebook, la messagerie instantanée...). Il permet aux joueurs de reproduire les conditions d'un réseau social mais sans écrans interposés. Tout au long du jeu, les thèmes du droit à l'image (intimité...), du rapport à l'autre, des dangers (e-réputation...), des comportements mais également de la dépendance (cyber-dépendance, alcool) sont abordés. De plus, ce jeu intègre des cartes de jeu utilisant la technologie "QR Code", permettant ainsi des mises à jour régulières via une connexion sur le blog du jeu.

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 6 cartes "Profil Personnage", 55 cartes "Prudence", 46 cartes "Publication", 29 cartes "Question-réponse", 1 règle du jeu.



Réseaux sociaux, où en êtes-vous ? : Quelques clés pour mieux maîtriser les réseaux au quotidien [Exposition]

Editeurs : Tralalere, CEMEA Publications, 2013.

Publics : Adolescent, jeune adulte, adulte, senior

7 affiches qui permettent de réfléchir et échanger autour de la gestion du profil, la protection des données et des traces, les amis et les groupes, les photos et les vidéos, les commentaires et les tags, la publicité et les autres applications.

Contenu : 7 affiche format A3

En ligne : <http://ressources.cemea.asso.fr/-Reseaux-Sociaux-Ou-en-etes-Vous->



2025 ex machina. Un serious game d'éducation critique à Internet

Editeurs : Internet sans crainte.fr, Tralalere, 2010

Public(s) : Préadolescent, Adolescent

Le programme 2025 ex machina est destiné aux 12-17 ans. Les objectifs sont de faire prendre conscience aux jeunes des conséquences de leurs actions en ligne, aujourd'hui et dans 20 ans, les inciter à adopter une posture réflexive sur leurs actions en ligne, les informer sur les risques et les règles de bons usages et les inviter à formuler leur vision de l'Internet de demain. Des ateliers sont proposés à partir d'un serious game de type thriller, qui invite, à travers une série de 4 épisodes, à s'interroger en jouant sur les usages d'Internet fixe et mobile et réfléchir à leurs usages concrets : recherche d'information, réseaux sociaux, internet mobile, blogs, téléchargement...

Contenu : 1 guide pour l'animateur 6 p., 1 Cd-rom, 1 jeu de 3 cartes postales couleurs d'invitation à la réflexion : internet et téléphone portable, jeux vidéo en ligne et réseaux sociaux, 1 affiche

En ligne : <http://www.2025exmachina.net/>



BLUFF! BLUFF!

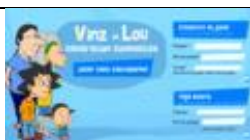
Editeur : Commission des jeux de hasard, 2006

Public : Adolescent

Destiné aux jeunes de 14 à 18 ans, cette mallette pédagogique permet de comprendre la problématique de la dépendance aux jeux dans son ensemble, de la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent. Les points abordés sont : qu'est-ce qu'un jeu de hasard ?, qu'est-ce que l'accoutumance au jeu ?, des questions, des jeux, des activités et d'autres ressources

Contenu : Un DVD, un dossier pédagogique, un jeu de cartes à jouer, un poster de prévention, le jeu "BLUFF!-Do you have a Poker Face ?", un formulaire d'évaluation

Film et dossier pédagogiques disponibles en ligne : <http://bluffonline.be/>



Vinz et Lou – Internet

Editeur : Tralalère, s.d.

Public : Enfant, préadolescent

Ce programme vise à sensibiliser les enfants de 7 à 12 ans à un usage responsable d'internet. Il invite les enfants en cours d'autonomisation dans leur usage d'internet à se poser les bonnes questions et à acquérir les bons réflexes. Il souhaite contribuer à l'éducation critique des 7-12 ans aux nouveaux médias. Le programme propose une série de 15 dessins animés, autant d'activités interactives et fiches pédagogiques et s'adresse à la fois au grand public et au monde de l'éducation.

En ligne : <http://www.internetsanscrainte.fr/organiser-un-atelier/vinz-et-lou-sur-internet-7-12-ans>



L'éducation aux médias au CDI.

Editeur : Tiphane Jourdain, s.d.

Public : préadolescent, adolescent

Le site propose des jeux éducatifs en lien avec l'information-documentation, dans le cadre d'un enseignement d'Initiation à la Recherche Documentaire ou d'Education aux médias et à l'information. Différentes missions sont proposées au joueur, comme « Mission Amity » pour aider Maxime à gérer ses amis et ses publications sur le réseau social Amity, ou « mission soigne ta réputation »

En ligne : <https://sites.google.com/site/irdaucdi/les-missions>



Datak

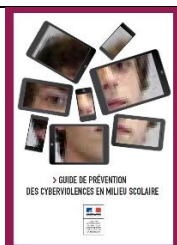
Editeur : Radio Télévision Suisse, s.d.

Public : adolescent

Ce jeu de rôle en ligne destiné aux 15 ans et plus vise à sensibiliser aux enjeux du « big data », tant dans ses aspects positifs que dans ses dangers. Le joueur se retrouve dans la peau d'un stagiaire, fraîchement engagé par le maire afin de gérer les réseaux sociaux pour la ville. Très vite, il est confronté à plusieurs dilemmes du quotidien, non seulement dans vie privée mais aussi pour la collectivité. L'objectif est de former les adolescents aux bonnes attitudes numériques.

En ligne : <https://www.datak.ch/#/play>

Guides pédagogiques



Guide de prévention des cyberviolences en milieu scolaire

Editeur : Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, 2016-11, 47 p.

Public : Enfant, Adolescent

Ce guide est destiné aux équipes pédagogiques et éducatives afin de les aider à prévenir, repérer et traiter dans les établissements et dans la sphère scolaire le phénomène de cyberviolences et du cyberharcèlement.

En ligne : <https://bit.ly/2DcokZi>



Sensibiliser à une utilisation des réseaux sociaux

Editeur : CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et Libertés), 2015

Public : Adolescent

Ce guide propose quatre ateliers à mener individuellement ou à la suite auprès de jeunes de 12 à 18 ans. Ces ateliers axés sur l'usage des réseaux sociaux sont intitulés comme suit :

- 1 Les enjeux de la réputation en ligne
- 2 Les outils pour mieux maîtriser sa réputation en ligne
- 3 Les techniques pour sécuriser sa navigation
- 4 Les réflexes pour gérer une situation de crise

En ligne : <https://bit.ly/2t5j3d6>



Éducation aux médias & jeux vidéo : des ressorts ludiques à l'approche critique

Editeur : Média Animation, 2015

Public : Professionnel

Le jeu vidéo interpelle le monde de l'éducation, qu'elle soit scolaire ou populaire : quelle place pourrait-il y occuper ?

Pour mieux cerner les paramètres à prendre en compte, la première partie de ce dossier de l'éducation aux médias propose de revenir à ce

qu'est le jeu et à ce en quoi jouer consiste. Les conditions qui encadrent et permettent cette activité universelle sont autant de défis lancés aux dispositifs qui mobilisent le jeu pour atteindre des objectifs pédagogiques, militants ou promotionnels. La seconde partie est consacrée à l'application de l'approche de l'éducation aux médias appliquée aux jeux vidéo. Les articles proposent plusieurs portes d'entrée à une réflexion critique sur ce média atypique : de l'analyse des idéologies qui structurent l'expérience du joueur aux technologies qui y sont mobilisées ou à l'articulation entre rentabilité et mécanismes de jeu.

En ligne : <https://bit.ly/2BITRla>



Guide de survie à destination des aventuriers d'internet ou comment protéger ses libertés en milieu numérique "hostile"

Editeur : Association CECIL (Centre d'Etude sur la Citoyenneté, l'Informatisation et les Libertés) ; Ligue des droits de l'Homme, 2016

Public : Adulte, Jeune Adulte, Adolescent

Ce guide imprimé vise à sensibiliser les usagers internautes aux dangers liés au profilage, aux publicités ciblées, et aux différentes mesures restrictives de libertés, à assimiler des bonnes pratiques pour mieux défendre les vies privées et les libertés, à améliorer la maîtrise des outils numériques courants comme le navigateur, les mots de passe ou les cookies et enfin à favoriser l'adoption de mesures et d'outils simples et pratiques pour se protéger, tels que les dispositifs anti-traceurs, les techniques de chiffrement ou le recours aux réseaux « anonymisants ».

Contenu : Le livret composé de 68 pages et la version imprimée de 12 fiches pratiques disponibles sur le site du CECIL : www.lececil.org/fiches Les fiches proposent des pistes pratiques et utiles pour mieux appréhender les problématiques liées à la traçabilité en ligne.

En ligne : www.lececil.org/fiches



iRespect : Ressource pédagogique pour les jeunes concernant la vie privée en ligne : Pour des élèves de 10 à 14 ans

Editeurs : Child Focus, B-CCENTRE, Digital Champion, 2014

Public : Enfant, Adolescent

iRespect : parler de la protection de la vie privée en ligne dans l'enseignement spécialisé.

Le kit iRespect est un outil pédagogique à destination des enseignants pour lancer le débat sur la protection de la vie privée en ligne avec des élèves âgés de 10 à 14 ans. Les élèves, plongés dans des situations concrètes, sont invités à faire des choix. Grâce à son approche inclusive et aux études préalables qui ont été effectuées pour le mettre au point, cet outil convient également aux écoles spécialisées.

Contenu : Le kit contient 10 liens de vidéos Youtube interactives de prévention permettant de travailler de façon créative autour de la protection de la vie privée. Chaque vidéo est accompagnée d'une fiche pédagogique.

En ligne : <https://bit.ly/2SfgEzK>



Internet et citoyen : Guide éducation

Editeurs : Tralalère, Urcuit, 2016

Public : Professionnel

Ce guide pratique vise à accompagner les acteurs éducatifs dans leur mission d'éducation citoyenne au numérique. Il a pour objectif de servir de point d'appui et de donner des premiers repères à tous les acteurs de l'éducation, pour faciliter votre relation aux enfants et aux adolescents. En effet, ceux-ci ont besoin de pouvoir rencontrer des adultes avec qui ils puissent échanger, qui leurs apprennent à profiter du formidable potentiel offert par Internet et les aident à bien grandir dans notre société de l'information.

En ligne :

www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/InternetCitoyen-Guide-JUIL14-DEF.pdf



Ressources pédagogiques autour des usages liés au numérique

Editeur : Fréquence écoles, 2013

Public : Enfant, Préadolescent, Adolescent, Adulte

Fréquence école propose une série de ressources pédagogiques sous licence Creative Commons autour du numérique pour différents publics : des guides d'activités sur l'identité numérique, pour développer l'esprit critique face à la publicité, pour comprendre l'utilisation des données numériques, etc.

En ligne : <https://www.frequence-ecoles.org/ressources-pedagogiques/>



Amour et sexualité 2.0 : La vie affective et sexuelle passe aussi par les réseaux sociaux... : Dossier pédagogique

Editeur : Fédération des Centres de Planning Familial, 2014

Public : Adolescent, Jeune Adulte, Professionnel

Face à l'importance croissante que les réseaux sociaux prennent dans la vie de tout un chacun, la Fédération des centres de planning familial des FPS (Belgique) a lancé une campagne d'information et de sensibilisation sur l'impact de ces nouveaux médias dans la vie affective et sexuelle. Ces médias offrent des opportunités de découvertes, d'innovation dans les modes de relations mais ils favorisent (ou créent) aussi certains abus pouvant avoir des conséquences négatives sur la vie affective et sexuelle, et attenter à l'estime de soi. L'objectif du dossier pédagogique issu de cette campagne est d'aider tout un chacun à vivre sa vie affective et sexuelle de façon épanouie et responsable y compris sur les réseaux sociaux. Il vise à outiller les professionnels de la santé et de l'éducation qui souhaitent aborder la thématique avec des jeunes. Le dossier s'articule autour de 4 chapitres : 1- définition des réseaux sociaux 2- les changements qu'apportent les réseaux sociaux dans la vie affective et sexuelle 3- conseils pratiques et informations juridiques 4- propositions pour une animation à l'aide d'un quiz et de vignettes/situations.

Contenu : - 1 dossier pédagogique, 26 p. 1 questionnaire, 1 p. - 7 vignettes situation, 2 p.

En ligne : <https://bit.ly/TNKEiA>



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

Editeur : Infodrogues, 2012

Public : Enseignant de primaire et secondaire

Ce document propose des questions réponses sur les jeux vidéo, des pistes pédagogiques et des pistes de discussion pour permettre aux enseignants d'aborder le sujet en classe.

En ligne : <https://bit.ly/2GDChnd>

Vidéos en ligne



Et tout le monde s'en fout – les jeux vidéo

Auteur : Fabrice de Boni et Axel Lattuada, janvier 2019

Public : Tout public

Et tout le monde s'en fout est une web série traitant à chaque épisode d'un sujet différent qui mérite que l'on s'attarde dessus... histoire de changer le monde.

En ligne : <https://youtu.be/hyFST8UsRUQ>



La famille Tout-Ecran – la série télé

Auteur : CAF, CLEMI, 2018.

Public : Tout public

Fake news, rumeurs, cyberharcèlement, problèmes de sommeil... 17 mini épisodes d'environ 1 min sur les aventures de Myriam, Erwan et leurs trois enfants dans leur quotidien hyper connecté.

En ligne : <https://bit.ly/2NnXP7z>



#Dans la toile

Auteur : France TV éducation junior, 2018.

Public : Tout public

#DansLaToile est une mini-série d'éducation au web constituée de 20 capsules animées de deux minutes. A chaque fois, une question sur l'usage du web est abordée. Elle raconte l'histoire de Mitzi et Noah, deux enfants, nés une souris dans la main, qui se posent de nombreuses questions sur l'univers du numérique.

Avec leur ami, le Chat, qui a la bonne idée de traverser l'écran, ils vont mener l'enquête. Les sujets traités sont très différents les uns des autres, des réseaux sociaux aux jeux en ligne en passant par les témoins de connexion ou les moteurs de recherches.

En ligne : https://www.youtube.com/results?search_query=%23DansLaToile



Playlist Ecrans / Jeux vidéo / Education aux médias

Auteur : Centre régional de ressources documentaires en éducation et promotion de la santé - La Sauvegarde du Nord, Lille, 2017.

Public : Adulte, Professionnel, Adolescent, Jeune Adulte

Le Centre de documentation vous propose une sélection de vidéos provenant de YouTube sur la thématique Ecrans / Jeux vidéo. Mise à jour régulièrement, cette playlist est alimentée par différentes chaînes de vidéos sur Youtube aussi bien institutionnelles qu'associatives de renom et francophones. Elle est constituée de clips courts ou de films plus longs pouvant être regardés par des publics différents selon le cas.

En ligne : <https://bit.ly/2NjalA3>



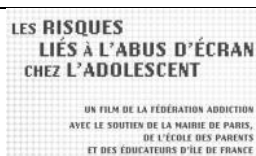
Console Addict

Editeur : Association ACoLJAQ, 2012

Public : Adolescent

Ce film raconte comment le jeune Thibaut est devenu dépendant de sa console de jeu vidéo. Note de contenu : Film réalisé dans le cadre de Ciné-Addict, concours de scénario organisé par Les Rencontres Audiovisuelles, l'ANPAA et Dick Laurent, avec le soutien de l'Agence Régionale de Santé. Ce concours sur le thème de l'addiction s'adressait à des groupes de jeunes de la métropole lilloise. Les équipes lauréates ont pu réaliser leur film avec l'aide de professionnels.

En ligne : <https://vimeo.com/64551022>



Abus d'écrans chez les adolescents

Editeur : Fédération Addiction, 2011

Public : Enfant, Adolescent, Adulte

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 et d'aider à évaluer les intérêts et les risques liés à l'usage des écrans pour les adolescents, cinq films informatifs sont proposés. Ces films donnent la parole à des sociologues, des philosophes, des cliniciens, des membres associatifs et des éducateurs en tant qu'observateurs avertis des rapports des jeunes aux écrans. Les intervenants proposent des repères et des conseils en matière de positionnement éducatif.

Contenu : Ensemble de cinq films : - Bienvenus dans monde tout écran ?, 5min. - Des raisons de s'inquiéter ?, 4min. 40s. - Jeux vidéo : petites minutes pédagogiques, 5min 09s. - Quelques conseils, 4min. 27s. - Paroles d'ados, 4min. 58s.

En ligne : <https://www.federationaddiction.fr/abus-decrans-chez-les-adolescents/>

Over Game

Editeur : 2A PROD, 2008

Public : Adolescent, Tout public

Ce film pédagogique, réalisé en collaboration avec la CPAM de Paris et le Groupement régional de promotion de la santé (GPRS) d'Île de France, traite des addictions aux écrans. Sélectionné pour le Festival de Bischeim (Alsace,) il raconte l'histoire d'un enfant qui, à travers son addiction aux jeux vidéo, abandonne son entourage, se construit des amitiés virtuelles et superficielles et fini par se perdre entre le monde réel et l'imaginaire. Ce film sert de support pour évoquer, dans un groupe classe, les risques pour la santé de l'abus d'écrans mais également le côté positif de ces appareils qui font actuellement partie de notre vie quotidienne et d'aider à prendre conscience du temps passé devant ces appareils.

Contenu : film de 11 minutes

En ligne : <http://www.dailymotion.com/video/x6rvoa>

DOCUMENTS DE DIFFUSION



Blogs et téléphones mobiles [Exposition]

Editeurs : CEMEA, Département Politiques sociales, CRDP (Centre Régional de Documentation Pédagogique), 2009.
Public : Adolescent, jeune adulte

Exposition pédagogique destinée aux jeunes et mise en œuvre par le CRDP de l'Académie de Versailles, en partenariat avec les Ceméa. Chaque panneau illustré mentionne des recommandations d'utilisation, des informations juridiques à propos de la vie privée et de la publication de contenu, des conseils d'utilisation, tout en mettant en valeur l'intérêt de ces médias.

En ligne : <http://enfants-medias.cemea.asso.fr/spip.php?article500>



10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web [Affiche - 40 x 60 cm]

Editeur : CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés), 2015.
Publics : Parent, Adolescent, Enfant

Ce poster propose 10 précautions élémentaires pour protéger sa vie privée en ligne : réfléchir avant de publier, respecter les autres, ne pas tout dire, sécuriser ses comptes, disposer de plusieurs adresses e-mail, faire attention aux photos et vidéos, utiliser un pseudonyme, faire attention aux mots de passe, supprimer les historiques, vérifier ses traces...

En ligne : <https://www.cnil.fr/fr/10-conseils-pour-rester-net-sur-le-web>



Nos écrans les enfants : les grandes questions [Poster guide]

Editeur : Fréquence école, 2014
Public : Parent

Ce poster a pour vocation d'aider les familles sur les sujets qui posent question. L'alimentation, le corps, la sexualité, le sommeil, la violence, l'argent et le réseau social : au recto, les sujets qui font débat. Au verso, quelques pistes pour mieux gérer ces questions au quotidien.

En ligne : <https://bit.ly/2lvMeVu>



Les jeux multijoueurs sur internet, une nouvelle addiction ? [Affiche A3]

Editeur : Infordrogues, 2009

Public : Tout public

Au recto, une question choc pour lancer le débat ; au verso, des pistes de réflexion et une proposition d'animation pour aller plus loin et dépasser les idées reçues.

En ligne :

https://infordrogues.be/affiches/8_Jeux_sur_Internet.pdf



4 temps sans écran = 4 pas pour mieux avancer [Affiche A3]

Editeur : EPS de ville-Evrard, CMP Noisy-le-grand, s.d.

Public : Parent

Cette affiche propose 4 conseils aux parents pour permettre à leurs enfants de s'approprier l'écran sans en devenir captif.

En ligne : <https://bit.ly/2GXlfhR>



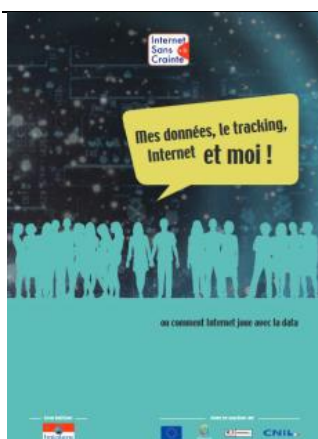
Vie numérique de vos enfants. 10 questions pour un usage responsable d'internet [Dépliant]

Editeur : UNAF, CNIL, 2017

Public : Parent

Ce dépliant est un guide pratique pour les parents. Il propose une série de 10 questions oui/non avec des explications

En ligne : <https://bit.ly/2GX8Xr1>



Mes données, le tracking, Internet et moi ! Ou comment Internet joue avec la data [Dépliant]

Editeur : Tralalère, 2016

Public : tout public

L'objectif de ce dépliant est d'apporter des réponses pratiques aux questions suivantes :

- Comment les données sont-elles collectées et traitées ?
- Quelles sont les conséquences de ce "tracking" ?
- Qu'est-ce que je peux faire ?

En ligne : www.internetsanscrainte.fr/sites/default/files/isc-donnees1217-bdef.pdf



Guide des bonnes pratiques des jeux vidéo

[Dépliant]

Editeur : APLEAT (Association pour l'Écoute et l'Accueil en Addictologie et Toxicomanies), 2016

Public : Parent, Adulte, Adolescent, Enfant

Ce dépliant vise à guider les jeunes et leurs parents sur la bonne pratique des jeux vidéo.

Le document contient :

- un rappel de la signalétique européenne PEGI sur l'âge minimum recommandé
- l'explication des indicateurs (pictogrammes) sur le contenu des jeux vidéo
- des conseils pour les parents afin d'améliorer le dialogue avec les enfants sur l'utilisation des jeux
- un rappel des conditions idéales de jeu
- un quizz pour évaluer la nécessité de faire appel ou non à un professionnel.

En ligne : <https://bit.ly/2XiV8Je>



Le cyber sexisme qu'est-ce que c'est ?

[Dépliant]

Editeur : Centre Hubertine Auclert, 2016

Public : Adolescent, jeunes adulte, adulte

Ce dépliant vise à sensibiliser sur le sexisme sur Internet. Il rappelle que la loi punit le cybersexisme.

En ligne : <https://bit.ly/2Vek96t>



Flyer Online – Surfer sur le net

[Dépliant]

Editeur : Addiction Suisse, 2015

Public : Adolescent

Ce flyer informe les jeunes sur l'utilisation problématique et les risques d'internet.

En ligne : <https://bit.ly/2CiJ174>



On a tous des droits en ligne. Respect ! [Dépliant]

Editeur : Tralalère, 2013

Public : Tout public

Internet est un espace privilégié de liberté pour échanger, s'exprimer, créer, jouer, découvrir le monde... Mais ce n'est pas un espace de non-droits.

Sur Internet comme ailleurs, il existe des lois et des règles. Celles-ci s'appliquent à la fois aux entreprises qui proposent des services en ligne et aux internautes. Si elles sont là pour vous protéger, elles impliquent aussi que vous preniez vos responsabilités.

Que devez-vous faire, que pouvez-vous faire, que devriez-vous faire ? Chaque "clic" est une décision qui mérite réflexion, d'autant qu'Internet est un média puissant, dont les conséquences peuvent perdurer des années.

Voici quelques éléments pour vous aider à mieux vous y retrouver.

En ligne :

www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/Depliant_conseil_12-17_ans.pdf



Parents, enfants et téléphone mobile [Dépliant]

Editeurs : UNAF, Action Innocence, 2012

Public : Parent

Ce guide pratique pour les parents donne des informations et conseils pour mieux comprendre et répondre aux pratiques de leurs enfants.

En ligne :

https://www.unaf.fr/IMG/pdf/triptyque_tel_portable.pdf



Les jeunes et les réseaux sociaux. Pour mieux comprendre et répondre aux pratiques de vos enfants [Dépliant]

Editeurs : UNAF, CNIL, Action Innocence, 2011

Public : Parent

Ce guide donne aux parents des informations sur l'utilisation des réseaux sociaux par les jeunes ainsi que des conseils pour accompagner leurs enfants.

En ligne : <https://bit.ly/2EqgNb8>



Enfants et écrans : reprenez la main [Dépliant]

Editeurs : UNAF, Groupe de pédiatrie générale, s.d.

Public : Parent

Ce guide pratique pour les parents propose de prendre conscience de ses habitudes, de réduire le temps devant les écrans et de protéger les enfants des contenus inadaptés.

En ligne : <https://bit.ly/2tB7sXq>



Le net : soutenir les enfants et les adolescent.es. [Dépliant]

Editeur : Suchtprävention, s.d.

Public : Parent

Ce dépliant propose des recommandations et des idées pour les parents d'enfants de 11 à 16 ans. Il explique les notions importantes concernant le net, présente un test de dépendance et donne quelques règles de protection

En ligne : <https://bit.ly/2Sa2wmw>



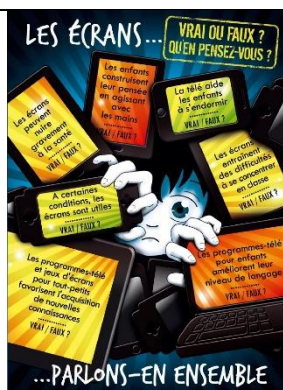
Jeu vidéo info parents [Dépliant]

Editeur : E-enfance, s.d.

Public : Parent

Résumé : Dépliant de promotion de la ligne Net écoute 0800 200 00 et du site internet <www.jeuxvideoinfoparents.fr> qui répondent aux questions des parents sur les jeux vidéo. Le document fournit quelques repères utiles : vérifier si le jeu est adapté, maîtriser le temps de jeu, reconnaître les aspects positifs, repérer les risques et dérives, rester attentif aux jeux d'argent et surveiller les jeux gratuits.

En ligne : <https://bit.ly/2Si8EsY>



Les écrans... parlons-en ensemble @dos-P@rents : parlons net, jeux et enjeux [dépliant]

Editeur : ESOP, URPS, s.d.

Public : parents

Ce dépliant propose une série de vrai/faux sur l'usage des écrans par les enfants et donne une série de recommandations à l'attention des parents.

En ligne : <https://bit.ly/2SPPOhM>

Fiche conseils



En ligne derrière un pseudo. Fiche conseils [dépliant]

Editeur : UNAF, s.d.
Public : parents

Ce dépliant offre des conseils aux parents pour aider leurs enfants à gérer leur vie numérique à travers 4 fiches thématiques : publier des photos en ligne, les mots de passe, les données personnelles, les réseaux sociaux.

En ligne : https://www.unaf.fr/kitnum/Fiches_ecransetusages.pdf



Nos chers écrans [Brochure]

Editeur : Lilavie, 2019
Public : parents

Cette fiche a été réalisée par l'association Lilavie dont l'objectif est d'expliquer l'information avec des mots simples et des dessins afin de faciliter la compréhension de l'actualité. Le sujet de l'utilisation des écrans est abordé sous forme de questions, d'illustrations et de recommandations. Savons-nous vraiment utiliser les nouvelles technologies qui occupent désormais une grande place dans la vie ? Pourquoi les écrans peuvent-ils être un problème ? Les adultes mais aussi les enfants beaucoup trop exposés doivent être protégés.

En ligne : <https://bit.ly/2NkDYWT>



Surfer, jouer, chatter - en parler avec les enfants et les adolescent-e-s [Brochure]

Editeur : Addiction Suisse, 2012
Public : Parent

Informations et conseils destinés aux parents. En soi, Internet n'est ni bon ni mauvais. C'est la manière de l'utiliser qui peut se révéler problématique. L'objectif de cette brochure est de prévenir un usage excessif d'Internet. D'autres risques que la dépendance liés à son utilisation sont évoqués.

En ligne : <https://bit.ly/2SVHcq6>



Information et prévention sur l'usage des jeux vidéo à la maison : Les règles du jeu [Brochure]

Editeur : IFAC (Institut Fédératif des Addictions Comportementales), 2013

Public : Parent

La brochure de prévention d'une utilisation excessive des jeux vidéo. Plus spécifiquement destinée aux parents, cette brochure informe sur les dangers potentiels d'une utilisation excessive des jeux vidéo et en particulier des jeux MMORPG (jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne). Les réalisateurs de cette brochure ont tenté de répondre aux questions que l'on se pose le plus souvent : est-ce qu'il existe une addiction aux jeux vidéo ? Les jeux vidéo peuvent-ils rendre violents ? On y trouvera également la classification européenne PEGI (Pan European Game Information), un lexique et une bibliographie sommaires.

En ligne <https://bit.ly/2sIDK2s>



Surfer en toute sécurité [Brochure]

Editeur : CRIJ Nord pas de Calais, s.d.

Public : Tout public

Cette brochure donne des informations et des conseils sur la protection des données personnelles, l'utilisation des réseaux sociaux, le cyber harcèlement et la recherche d'information sur Internet.

En ligne : <https://bit.ly/2tx9cku>



Du plaisir à l'excès. La question du jeu excessif [Brochure]

Editeur : Institut fédératif des addictions comportementales du CHU de Nantes`

Public : tout public

Destinée au joueur et à son entourage, cette plaquette permet de s'informer sur le jeu excessif. A côté des pratiques de jeu "sociale" et "récréative", il existe des comportements plus problématiques voire excessifs. Toutes les informations sur cette pratique problématique sont disponibles avec un questionnaire pour déterminer ses problèmes de jeu, des lieux ressources de prise en charge et d'information...

En ligne :

https://issuu.com/ifacaddictions/docs/brochure2_jeu_ifac



20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à Internet [Brochure]

Référence : Centre du jeu excessif, avril 2012

Public : Adolescent, adulte

cette Brochure donne des informations sur qui est concerné par la pratique excessive du jeu, quelles sont les conséquences et donne des pistes pour prévenir et agri.

En ligne : <https://bit.ly/2XeJzTk>



@dos-P@rents : parlons net, jeux et enjeux [Brochure]

Editeur : Csapa le Haut de Frêts, 2014.

Public : Adulte ; Adolescent

Cet outil pour les adolescents et leurs parents permet d'aborder Internet, les jeux et les écrans en général. Il présente les savoirs, mots et habitudes des adolescents liés à leurs pratiques en lien avec internet et les jeux vidéo. De façon claire, concise et très visuelle, il propose : – un rappel du vocabulaire en lien avec Internet : «virtuel», «moteur de recherche», «tchatter», «blog», «facebook»... et avec certaines difficultés liées à ces usages : «accro», «agression», «harcèlement»... – l'explication des pictogramme PEGI et des descripteurs présents sur les jeux vidéo – des témoignages de jeunes sur les différents écrans (consoles, PC) qu'ils possèdent à la maison – des informations sur le téléchargement illégal, la diffusion des images et de l'information.

En ligne : <https://bit.ly/2tB8dje>



Cartes net écoute [Format carte de visite]

Editeur : net écoute

Public : Adolescent, jeune adulte

Ces cartes sensibilisent sur la protection de ses données personnelles, le respect en ligne et le droit à l'image.

En ligne : <http://www.e-enfance.org/supports-de-prevention>



Les incollables Qwant Junior [Application]

Editeur : Qwant

Public : Enfant, Préadolescent

Application pour tablettes et mobiles qui propose aux enfants de tester leurs connaissances sur l'univers de l'Internet. 240 quizz

Application à télécharger sur Google Play ou App Store

SITOGRAPHIE

Généralités & informations

E-Enfance, net Ecoute	: http://www.e-enfance.org/
Eduscol, Internet responsable	: http://eduscol.education.fr/internet-responsable/
Internet sans crainte	: http://www.internetsanscrainte.fr/
Yakapa	: http://www.yapaka.be/
Apprivoiser les écrans et grandir	: https://www.3-6-9-12.org/
Internet à la maison	: http://www.internetalamaison.be/
Les écrans, le cerveau et l'enfant	: http://www.fondation-lamap.org/fr/cerveau
Le bon usage des écrans	: https://lebonusagedesecrans.fr/
Habilo Media	: http://habilomedias.ca/

Addictions

IFAC - Institut Fédératif des Addictions Comportementales	: http://www.ifac-addictions.fr/
Fédération Addiction	: https://www.federationaddiction.fr/
DICAdd13	: http://www.dicadd13.fr/
APLEAT – Association pour l'écoute et l'accueil en addictologie et toxicomanies	: http://www.apleat.com/index.php/objets-numeriques-jeux-video-ecrans-en-general

- Addict AIDE, le village des addictions** : <https://www.addictaide.fr/>
- Tests d'addictions (Internet, Facebook, jeux de hasard et d'argent)** : <http://www.addictauvergne.fr/echelle-addiction/>
- Test addiction Internet et jeux d'argent** : <http://stopouencore.be/internet.php>

Le jeu

- ARJEL - Autorité de régulation des jeux en ligne** : <http://www.arjel.fr/>
- Observatoire des jeux** : <https://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux>
- Joueurs Info service** : <http://www.joueurs-info-service.fr/>
- Centre du jeu excessif** : <http://www.chuv.ch/jeu-excessif>
- Centre Expert Régional du Jeu Pathologique en Limousin (CERJeP)** : <http://cerjep.fr/>