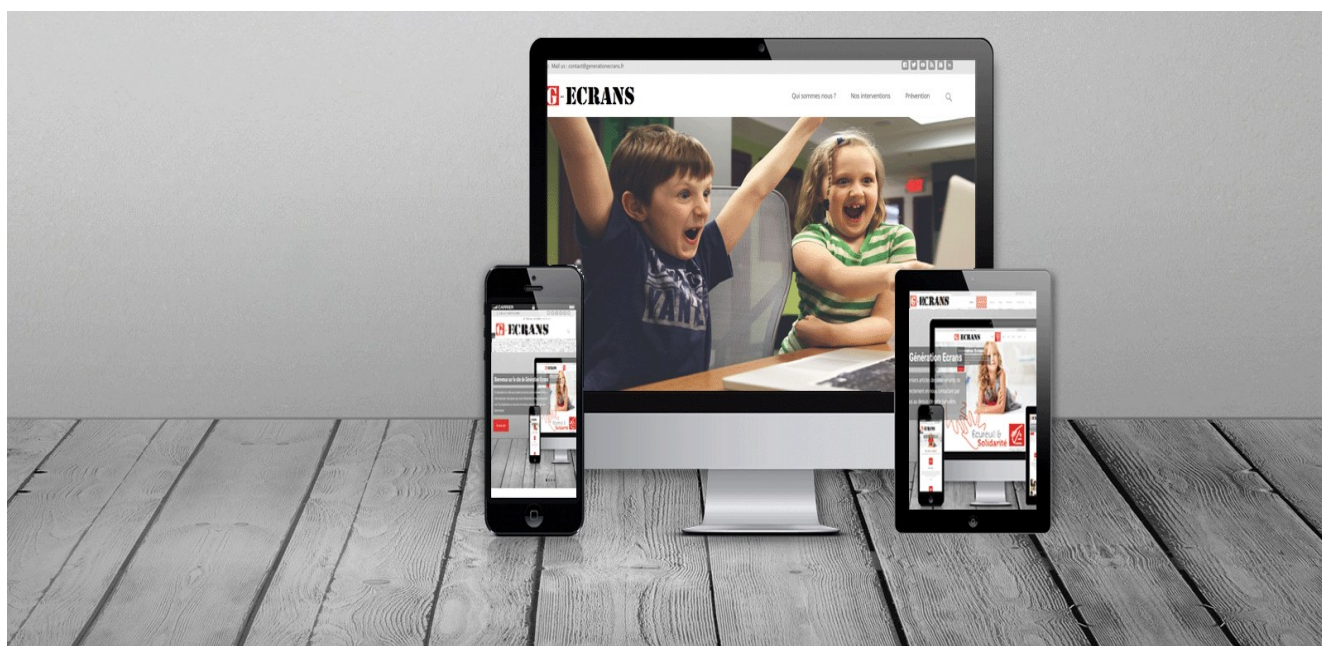


Bibliographie

Prévention et usage des écrans



Atelier de présentation d'outils pédagogiques

Le Jeudi 8 Octobre 2020

Dans le cadre du Dispositif Régional de Soutien aux Politiques et aux Interventions en Prévention et Promotion de la Santé

Mme MAUREL Valérie
Assistante de gestion, Chargée de documentation

Cette bibliographie sélective a été réalisée à l'occasion de l'atelier de présentation d'outils sur la prévention et l'usage des écrans organisé dans le cadre du Dispositif Régional de Compétences en Education pour la Santé.

Pour permettre à chacun(e) de disposer de données contextuelles, de connaissances actuelles, de repères et de ressources pédagogiques pour mener des actions de sensibilisation à l'usage des écrans, des réseaux sociaux et d'éducation aux nouveaux médias, le Centre de ressources documentaires vous propose un dossier bibliographique constitué d'une sélection de documents (ouvrages, dossiers, rapports, articles, outils pédagogiques, brochures).

Cette bibliographie se décompose de la façon suivante :

- Les ouvrages, dossiers, rapports, articles..... P. 3
- Les outils pédagogiques..... P. 11
- Brochures..... P. 24
- Sitographie/Webographie.....P.26
- Sites : Ecoute / Signalement.....P. 28

Ouvrages, dossiers, rapports, articles

Internet, travail, écrans, consommation. Se défaire de l'emprise. Dossier

DORTIER Jean-François

Référence : *Sciences humaines*, n° 304, 2018-06, pp. 34-55

Ecrans : comment sortir de l'emprise ?

OLANO Marc

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

La surexposition des enfants de 0-6 ans aux écrans

IVASSENKO Valérie

Référence : *IREPS Auvergne Rhône-Alpes*, 2018-03, 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. [Résumé auteur]

http://ireps-ara.org/actualite/action_dl.asp?action=999&idz=6e41405f845155bb5e311d41af217bca

Le temps d'écran et les jeunes enfants : promouvoir la santé et le développement dans un monde numérique

Société canadienne de pédiatrie, groupe de travail sur la santé numérique

Référence : *Paediatrics & Child Health*, vol. 22 n° 8, 2017-11, pp. 469-477

Le paysage numérique évolue plus rapidement que les recherches traitant des effets des médias sur écran sur le développement, l'apprentissage et la vie familiale des jeunes enfants. Ce document porte sur les bienfaits et les risques potentiels de ces médias chez les enfants de moins de cinq ans. Il s'attarde sur la santé développementale, psychosociale et physique. Les conseils fondés sur des données probantes en vue d'optimiser et de soutenir les pratiques des jeunes enfants à l'égard des médias reposent sur quatre principes : limiter le temps d'écran, en atténuer les effets négatifs, être attentif à l'utilisation des écrans et donner l'exemple d'habitudes positives. Les connaissances sur l'apprentissage et le développement des jeunes enfants éclairent les dispensateurs de soins quant aux stratégies en matière de pratiques exemplaires. [Résumé auteur]

<https://academic.oup.com/pch/article/22/8/469/4668341#112236326>

Petite enfance. Les dangers de la surexposition aux écrans. Dossier

Référence : *L'Ecole des parents*, n° 625, 2017-10, pp. 29-58

Enfants et écrans, des pistes pour s'y retrouver. Un projet local à destination des parents

REUTER Sylvie

Référence : *Education santé*, n° 336, 2017-09, pp. 11-13

<http://questionsante.org/assets/files/BS/BXLSante87interact.pdf>

Les images terroristes. La puissance des écrans, la faiblesse de notre parole

LACHANCE Jocelyn

Référence : *Erès, Fédération nationale des écoles des parents et des éducateurs*, n° 624, 2017-07, 164 p.

Cet ouvrage présente comment lutter contre l'impact des images véhiculées par le terrorisme, passé maître en la matière. Il rappelle le contexte, la vulnérabilité des jeunes dans une culture de l'image et de l'instantané. Il y oppose une éducation à la lecture et la production des images avec les enfants et les adolescents.

A l'épreuve du virtuel et des écrans. Dossier

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

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

Ce dossier aborde l'impact des imageries virtuelles sur la construction de soi des adolescents, l'utilisation de jeu vidéo dans le soin, les psychopathologies liées au virtuel.

Les écrans s'invitent au berceau ? Dossier

RUBIO Marie-Nicole, TISSERON Serge, DESCHAMPS Emmanuelle (et al.)

Référence : *Le Furet*, n° 74, 2014-08, pp. 15-39

Coopérer autour des écrans

MINOTTE Pascal

Référence : Yapaka.be, 2017-06, 34 p.

Cet ouvrage a pour objectif d'aider les adultes à accompagner les enfants et les adolescents dans leurs usages des écrans. Il analyse les représentations liées à l'univers du numérique, les modifications des relations intergénérationnelles induites par les écrans, leur place dans la vie familiale et donne des éléments pour se positionner dans une posture compréhensive tout en explicitant ses valeurs. Il insiste enfin sur l'importance de l'éducation aux médias hors du milieu scolaire.

http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta_96_web_def_0.pdf

La famille tout écran. Conseils en éducation aux médias et à l'information

MERRIAUX Jean-Marc

Référence : Centre pour l'éducation aux médias et à l'information, 2017, 93 p.

Cet ouvrage rédigé par le Centre pour l'éducation aux médias et à l'information apporte des réponses pour accompagner les parents et sensibiliser les enseignants sur les pratiques médiatiques des élèves. Au travers de 5 chapitres "apprendre à vos enfants à s'informer", "conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux", maîtriser le temps dédié aux écrans en famille", "protéger vos enfants des images violentes" et "s'engager et s'impliquer en tant que parents", il fournit des conseils utiles et pratiques aux familles et à l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs.

http://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/guide_emi_la_famille_tout_ecran.pdf

Jeunes et addictions

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

Référence : OFDT, 2016-12, 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.

<http://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/JAD2016comp.pdf>

Le temps d'écran, une autre habitude de vie associée à la santé

PIGEON Etienne, BRUNETTI Vanessa

Référence : Topo, n°12, 2016-09, 8 p.

Ce numéro de Topo, réalisé par l'Institut national de santé publique du Québec aborde les effets du temps passé devant n'importe quel type d'écran sur la santé des enfants et des adultes. Il interroge son impact sur le développement des enfants, le sommeil, la sédentarité et l'obésité. Des recommandations sont proposées pour mieux encadrer l'utilisation des écrans aux différents âges de la vie.

https://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/2154_temps_ecran_habitudes_vie.pdf

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.

Les enfants et les écrans. Usages des enfants de 0 à 6 ans, représentations et attitudes de leurs parents et des professionnels de la petite enfance

FASTREZ Pierre, DE SMEDT Thierry, MATHEN Marie

Référence : ONE, 2015-09, 310 p.

En Belgique, l'Office de la naissance et de l'enfance (ONE) s'est associé au Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) pour mener une enquête sur l'usage des écrans numériques chez les jeunes enfants. Celle-ci a pour objectif de soutenir la réflexion des parents et des professionnels et de les outiller afin qu'ils développent un regard critique sur la place et les rôles des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation des enfants. Les recommandations issues de l'étude s'articulent autour de 5 axes : identifier l'environnement de l'enfant, trouver l'équilibre, privilégier le dialogue, être positif et poser un cadre.

http://www.one.be/fileadmin/user_upload/one_des/Recherches/RapportEnfantsEcransONE_web.pdf

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

ROMANO Hélène

Référence : Dunod, 2015, 215 p.

Conçu à partir du témoignage 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.

Ecrans 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

OBRADOVIC Ivana, SPILKA Stanislas, PHAN Olivier (et al.)

Référence : Tendances, n° 97, 2014-12, 6 p.

Menée auprès de plus de 2 000 élèves de la région parisienne (de la 4^e à la 1^{ère}) 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, la revue de l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), en présente les premiers résultats. [Extrait résumé auteur]

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

Cyberdépendances ? Comprendre les usages des nouvelles technologies. Dossier

LEMAITRE Alain, ZARBO Arnaud, TISSERON Serge (et al.)

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

<http://www.prospective-jeunesse.be/-Cyberdependances-Comprendre-les->

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.

Les ados pris dans la Toile. Des cyberaddictions aux techno-dépendances

LARDELLIER Pascal, MOATTI Daniel

Référence : 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.

Adolescences aux risques de l'addiction. Manuel de réflexion et d'action à l'usage des professionnels

BORNAND Kathia, CATTIN Michel, CHARPENTIER Patrice (et al.)

Référence : GREA, 2014, 50 p.

Ce document a été écrit et édité par la Plateforme Adolescents du Groupement Romand d'Étude des Addictions (GREA) en Suisse. Il a pour objectif d'apporter des pistes de réflexion et d'intervention aux professionnels qui accompagnent des adolescents en consommation active de psychotropes ou en usage abusif d'écrans afin qu'ils puissent adapter leur expertise à ce public spécifique ou, dans le cas des milieux de la pédiatrie, de la pédopsychiatrie et de l'éducation, afin qu'ils puissent ajouter la dimension supplémentaire de "l'addiction" à la prise en charge "classique" de l'adolescent. Après une définition de la période adolescente, ce guide s'articule autour de trois axes : le travail avec la famille, l'aide thérapeutique sous contrainte et le travail sans exclusion.

http://www.federationaddiction.fr/wp-content/uploads/2015/03/brochure_ados.pdf

Le développement de l'enfant au quotidien. De 6 à 12 ans

FERLAND Francine

Référence : Editions du CHU Sainte-Justine, 2014, 178 p.

Cet ouvrage est un guide destiné aux adultes qui accompagnent les enfants au quotidien. Il est divisé en 6 chapitres qui présentent l'ensemble des caractéristiques de l'évolution des enfants de 6 à 12 ans : motricité, langage, cognition, aspects affectifs et sociaux, l'école, les jeux et activités quotidiennes... ainsi que l'impact des diverses influences (parents, enseignants, pairs, écrans, publicité...) qui les façonnent. L'auteur aborde également les différences entre fille et garçon, le concept de popularité, d'estime de soi, la question de l'intimidation et de la violence, les situations qui peuvent faire partie de la vie scolaire. Pour finir, il propose des activités.

L'enfant et les écrans

BACH Jean-François, HOUDE Olivier, LENA Pierre (et al.)

Référence : Académie des sciences, 2013-01, 123 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.
<http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf>

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.

<http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta-64-ecrans-tisseron-web.pdf>

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 oeuvre.

Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique. Rapport 2012 consacré aux droits de l'enfant

BAUDIS Dominique, DERAÏN Marie

Référence : Le défenseur des droits, 2012-11, 152 p.

Le rapport du Défenseur des droits dresse un état des lieux des apports des nouvelles techniques de communication. Il pointe l'apport bénéfique de ces nouvelles technologies mais également les dangers auxquels les mineurs sont exposés. Le rapport « Enfants et écrans » formule 10 propositions de nature à rendre l'usage des tablettes, ordinateurs et téléphones plus sûrs pour les enfants.

<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics/124000617.pdf>

Internet, TV, jeux vidéo. Les écrans rendent-ils idiots ? Dossier

SUSSAN Rémi

Référence : Sciences humaines, n° 239, 2012-07, pp. 24-29

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

NADEAU Louise, ACIER Didier, KERN Laurence (et al.)

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.

<http://www.santecom.qc.ca/bibliothequevirtuelle/CDC/9782981090324.pdf>

Prévenir et traiter les addictions sans drogue. Un défi sociétal

VENISSE Jean-Luc, GRALL-BRONNEC Marie

Référence : Elsevier Masson, 2012, 340

Les addictions sans produit sont étudiées depuis une vingtaine d'années. Le risque addictif chez des individus aux facultés d'auto-régulation 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.

Les addictions sans drogue : prévenir et traiter. Un défi sociétal

VENISSE Jean-Luc, GRALL-BRONNEC Marie

Référence : Elsevier Masson, 2012, 340 p.

Cet ouvrage est le compte-rendu des travaux du Congrès international francophone d'addictologie qui s'est tenu à Nantes à l'automne 2010. Il traite des addictions sans drogue comme les conduites de jeu problématiques, les excès alimentaires et sportifs mais également les addictions sexuelles et les dépendances affectives et sectaires.

Le jeu des trois figures en classes maternelles

TISSERON Serge

Référence : Yapaka.be, Fabert, 2011, 55 p.

Le jeu des trois figures (ainsi appelé par allusion aux trois figures : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts) est un protocole de jeu de rôles destiné à la fois à poser les bases de l'empathie et à permettre le développement du sens moral. Son objectif étant de prévenir les attitudes violentes chez les jeunes enfants et réaffirmer la place du jeu face à la surconsommation d'écrans.

http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/TA_46-troisFigures-Web.pdf

Ecrans @ plat : regards croisés sur les cyberconsommations, de l'enfant au jeune adulte

BRACCI Raffaella, TILLIEUX Anicée

Référence : Education santé, n° 258, 2010-07, pp. 14-16

Cet article relate les échanges lors d'une journée consacrée aux relations entre les jeunes et les écrans. Cette journée a mobilisé des acteurs professionnels autour d'une préoccupation de plus en plus importante : comment agir et prévenir les comportements problématiques que les jeunes entretiennent avec les écrans.

<http://www.educationsante.be/es/article.php?id=1280>

L'éducation aux écrans

Référence : La Lettre. Eduquer à la non-violence et à la paix, n° 17, 2010-05, 28 p.

Ce numéro de la Lettre Eduquer à la non-violence et à la paix est consacré à l'éducation aux écrans, en tant que processus formalisé et structuré visant la transmission de connaissances relatives aux médias et aux technologies numériques. Elle couvre plusieurs dimensions : le décryptage et l'analyse de contenus ; les savoirs relatifs au contexte de production ; et une réflexion sur les usages et les manières d'utiliser et de s'approprier le contenu. Des récits d'expériences, des fiches pédagogiques et des fiches outils composent le document.

<http://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2012/12/Lettre-13-mars09.pdf>

L'enfant et les écrans

BOURCIER Sylvie

Référence : Editions de l'Hôpital Sainte-Justine, 2010, 169 p.

Cet ouvrage fait un point sur l'influence des écrans sur la santé mentale et physique de l'enfant. Il rappelle en premier lieu les conséquences d'abus d'écran sur la santé physique de l'enfant en terme de sédentarité et de conséquences sur le sommeil, avant de traiter de l'addiction aux écrans. Les images violentes sont également décryptées. Enfin, l'ouvrage termine en proposant un aspect positif des écrans sur l'éducation de l'enfant et l'utilisation de l'écran dans les apprentissages.

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.

Adolescents et écrans, des pratiques excessives à la cyberdépendance

FISCHER Annette

Référence : Revue du soignant en santé publique, n° 34, 2009-11, pp. 26-29

Les écrans. Grandeur et dépendance

Référence : Non-Violence actualité, 2009, 112 p.

Cet ouvrage reprend des articles publiés dans la revue "Non-Violence Actualité" autour du développement des écrans dans la communication, l'information, la culture et le mode de vie en général. Différentes expériences d'usage limité et éclairé de cet outil média sont relatées.

Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?

TISSERON Serge

Référence : Journal des professionnels de l'enfance, n° 47, 2007-07, pp. 56-59

La cyberdépendance en 60 questions

NAYEBI Jean-Charles

Référence : 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 défaillante, notamment chez les adolescents. Il ne s'agit pas pour autant d'éluider les risques d'addictions mais de mieux comprendre ce que sont les mondes virtuels sans les diaboliser et d'éduquer à l'image.

Epidémiologie et déterminants sociaux des inégalités de santé

GOLDBERG Marcel, MELCHIOR M., LECLERC Anne

Référence : Revue d'épidémiologie et de santé publique, vol. 51 n° 4, 2003-09, pp. 381-401

Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?

TISSERON Serge

Référence : Armand Colin, 2002, 175 p.

Cet ouvrage explore la dimension individuelle mais aussi la dimension collective de l'impact des images sur les enfants et les adolescents. La méthodologie mise en place est double : entretiens individuels et jeux de rôles entre plusieurs enfants. Ces recueils de données s'effectuent après le visionnage d'images «violentes» et «neutres» par les enfants. La conclusion est qu'il n'existe pas une seule forme de violence des images, mais deux : l'une agit en réveillant des traumatismes passés enfouis, l'autre bouscule les repères et menace les possibilités de penser indépendamment des expériences personnelles. Dans les deux cas la violence des images prépare à la violence des groupes et la violence des groupes aggrave celle des images. Pour faire face à cette situation, l'auteur propose une éducation aux images à l'école et par les parents.

Les écrans rendent-ils les jeunes violents ? Entretien avec le Dr Serge Tisseron

Référence : Cahiers de l'enfance et de l'adolescence, n° 11, 2001-01-01, p. 21-24

Education à l'image : dompter les écrans

Dossier action[Article] Nicolas Schiavi in: Le journal de l'animation, n°186, 2018/02, p. 42-53 Permalien : http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=62055

Résumé : Salle de cinéma, télévision, tablette, téléphone portable : l'audiovisuel envahit constamment le quotidien des enfants, des adolescents et des adultes. Dans un environnement hyperconnecté qui délivre un flot ininterrompu d'images et de sons, il est indispensable de ralentir le rythme de ce flux incessant et d'interroger son public sur ce qu'il voit et entend. En se refusant à la passivité face aux écrans et en prenant du recul sur la matière audiovisuelle visionnée, jeunes et moins jeunes sont invités à reprendre le contrôle et à manipuler eux-mêmes les outils. Les propositions d'activités présentées dans ce dossier permettront aux animateurs de décrypter le sens d'une séquence fictionnelle, de vérifier la véracité d'une vidéo diffusée ou de détourner le sens premier d'une image. L'objectif est d'exercer sa pensée critique dans une ambiance ludique et en faisant preuve de créativité.

Quel est l'impact des réseaux sociaux sur le moral des jeunes ?

MarineDitta,LucilePozzodiBorgoin: Sudouest.fr, 31/05/2017

Résumé : Une étude britannique intitulée #StatusofMinda répertorié les effets à long terme de l'utilisation des réseaux sociaux sur l'état psychologique des 14-24 ans.

En ligne

Addiction, concentration, performances... ce que l'on sait (ou pas) des effets du smartphone

Céline Mordant in: Lemonde.fr, 10 janvier 2017

Résumé: La recherche est encore balbutiante sur les effets de l'hyperconnexion aux smartphones, un phénomène récent à l'échelle de l'histoire de l'humanité. Pour faire le point, l'article explore un certain nombre d'interrogations : -Peut-on devenir dépendant à son smartphone ? -Le téléphone portable rend-il plus performant ? -La multiplication des écrans amoindrit-elle notre capacité de concentration ? -Peut-on faire face à la surcharge d'informations et de sollicitations ?

En ligne

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

Lionel Dany, Laure Moreau, Clémentine Guillet, et al. in: Santé Publique, vol.2, n°5, 2016/09-10, p. 569-579.

Permalien : http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60333

Résumé : Les « pratiques d'écrans » s'inscrivent progressivement comme un enjeu de santé publique en particulier pour les jeunes. Une étude observationnelle descriptive locale a été réalisée auprès de 11 collèges du département des Bouches-du-Rhône. Chaque collégien devait répondre à un questionnaire comprenant des questions sur leurs caractéristiques sociodémographiques, leurs pratiques d'écrans (Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux), leurs usages problématiques (jeux vidéo et réseaux sociaux), leur estime de soi et leur qualité de vie. Au total, 950 collégiens (âge moyen 12,96 ans) ont participé à la recherche. Les résultats montrent un niveau important et une réelle diversité des pratiques. Les garçons jouent plus fréquemment et les filles vont plus fréquemment sur les réseaux sociaux. Les niveaux d'usages problématiques sont relativement faibles pour l'ensemble des collégiens. Le niveau d'usage problématique des jeux vidéo est significativement plus important chez les garçons, celui concernant les réseaux sociaux est plus important pour les filles. Conclusion : Les différences observées concernant l'usage des jeux vidéo ou des réseaux sociaux renvoient plus globalement à une réflexion sur les différences de genre dans l'ensemble de la société. [...] En ligne

Place d'internet et du numérique dans la vie relationnelle et sexuelle des jeunes : Dossier de synthèse documentaire et bibliographique

[Etude / Rapport] CRIPS (Centre Régional d'Information et de Prévention du Sida) Provence-Alpes-Côte d'Azur. -2017/11. -24 p. Permalien : http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61552

Résumé : Parce qu'il offre un accès massif à l'information, un terrain de divertissement et de communication beaucoup plus vaste que les autres médias, Internet fait désormais partie intégrante de la vie des adolescents et jeunes adultes. Les nombreux supports qui permettent d'y être connecté, la multiplication des réseaux sociaux et leur place grandissante dans les pratiques de communication interpersonnelle en font le premier média consommé par les moins de 25 ans. Les actions d'éducation à la vie affective et sexuelle, qui doivent prendre en compte l'environnement culturel des jeunes, ne peuvent ignorer cette réalité et faire l'impasse sur la place et les pratiques du numérique dans la vie des jeunes. Il s'agit donc de mieux appréhender le sens que revêtent ces pratiques pour les jeunes afin de les aider à développer une utilisation responsable et critique des médias.

Public : Professionnel ; Etudiant

En ligne

Socialisation adolescente et usages du numérique

[Etude / Rapport] Claire Balleys. -Marly-le-Roy: INJEP (Institut national de la Jeunesse et de l'Education populaire) -2017/06. -65 p. Permalien :

http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60981

Résumé : Cette revue de la littérature présente les résultats d'une sélection de travaux récents sur les usages adolescents des médias sociaux, en sciences sociales et en particulier en sociologie. L'objectif 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. Adoptant une perspective internationale, l'enjeu est d'englober les perspectives micro et macrosociologiques, afin de comprendre ce qui se joue tant entre les individus, au fil des interactions quotidiennes, que vis-à-vis des enjeux de société plus globaux, impliquant les clivages de classe et de genre. Les usages adolescents du numérique engendrent de nouvelles formes de préoccupations sociales ainsi que de nouveaux espoirs en termes de participation politique et citoyenne des jeunes. L'auteur propose un regard nuancé sur ces représentations contemporaines, en les inscrivant dans leur contexte sociologique.

En ligne

Baromètre du numérique 2016: #usages, #équipements #administration en ligne

Sandra Hoibian (dir.), Croutte Patricia, Sophie Lautié; CGE (Conseil Général de l'Economie), France; ARCEP (Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes), France. -Paris: CREDOC (Centre de Recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de Vie), 2016/11. -244 p.

Résumé : La 14^{ème} enquête annuelle sur la diffusion, en France, des technologies de l'information et de la communication, réalisée en juin 2016 par entretiens en face-à-face auprès d'un échantillon de 2 213 personnes représentatif de la population française de 12 ans et plus révèle plusieurs enseignements :

-L'équipement en téléphonie mobile progresse et dépasse de 5 points celui de la téléphonie fixe (93 vs. 88)-Le multi-équipement en téléphonie est la norme en France avec plus de huit personnes sur dix équipées d'un fixe et d'un mobile-L'équipement en ordinateur est relativement stable depuis 2012 (82%) tandis que la proportion de connexion à internet à domicile affiche une progression continue (85%, +2 points). Ce sont surtout les équipements nomades, tablettes tactiles et smartphones, qui se démocratisent à un rythme soutenu. Le temps passé sur internet est presque aussi important que celui passé devant la télévision : 87% d'utilisateurs d'internet au sein des 12 ans et plus (+3 points en un an). Au sein des individus âgés de moins de 40 ans, la proportion d'internautes atteint 100%. Le plus souvent, les usages sont quotidiens : 74% des personnes interrogées disent se connecter à internet tous les jours, quel que soit le lieu où le mode de connexion (+6 points par rapport à 2015). En moyenne (en intégrant toute la population, qu'elle soit internaute ou pas), un Français passe 18 heures par semaine sur le web (5 heures de plus qu'en 2012), soit presque autant que la télévision (20 heures) dont la consommation n'a pas évolué sur la période. Une très nette intensification des usages numériques en 2016 (+6 points d'internautes quotidiens, +9 points de recours à l'e-administration, +7 points d'envois de messages via les messageries instantanées, +6 points d'achat en ligne, etc.).

En ligne

Mon enfant devant l'écran

Régie du cinéma, Québec, 2009.-82 p.

Résumé : La présence des images à l'écran (dites images médiatiques) dans l'univers des enfants de 8 à 12 ans les amène très vite à développer certaines habiletés qui leur permettent de comprendre les messages que ces images transmettent. A l'âge de 8 ans, votre enfant peut en partie décoder les images qu'il voit, mais il fait encore face à certaines barrières. Souvent, ces limitations tiennent à sa méconnaissance des dangers associés à une consommation abusive ou à des contenus « traumatisants » qu'il n'est pas préparé à recevoir, par manque d'expérience ou par ignorance des techniques utilisées pour rendre les images attrayantes. Les jeunes apprennent avec les images, s'enrichissent avec les images, découvrent le monde grâce aux images : elles sont une source incontournable de leur devenir ; mais elles peuvent aussi entraîner des dérives. Il est possible d'aider vos enfants à faire face aux images. Pour cela, il s'agira essentiellement d'établir une bonne communication avec eux, dans l'ambiance la plus propice qui soit.[...]En ligne

Grandir connectés : les adolescents et la recherche d'information

[Ouvrage] Anne Cordier. -Caen : C&F Editions, 2016/01. -304 p. -(Les enfants du numérique). Permalien : http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60329

Résumé : Rencontrer les élèves des collèges et lycées, mettre au jour leur imaginaire de l'internet : Anne Cordier veut se confronter au réel pour éviter les préjugés et les discours marketing sur les jeunes et les réseaux. Loin des mutants annoncés par certains auteurs médiatiques, elle a croisé des jeunes qui ont besoin de comprendre ce qui se joue derrière les écrans. Leur savoir-faire est évident, mais il masque des difficultés à construire une image mentale de l'information numérique. Les nombreuses paroles d'élèves, recueillies patiemment au sein de l'école dessinent un paysage contrasté, qui devrait aider parents, enseignants et professionnels de l'information à accompagner les adolescents pour qu'ils deviennent des acteurs et des citoyens du numérique.

Grandir avec les écrans: la règle 3-6-9-12

Ouvrage] Tisseron Serge, Delcor Frédéric.-Bruxelles : Yapaka, 2013.-57 p.-(Temps d'Arrêt).

Résumé: A partir desquels âge offrir à l'enfant une console de jeux ou un premier téléphone ? Combien d'heures le laisser au quotidien devant la télévision ou l'ordinateur ? Quels cadres lui fixer ? C'est le but de la règle « 3-6-9-12 » de répondre à ces questions, aussi bien pour l'usage des écrans en famille qu'à l'école, et pour tout âge. Mais on se tromperait si on croyait qu'elle ne vise qu'à fixer des limites. L'homme a inventé l'écriture, puis le livre et l'imprimerie, pour prendre en relais et augmenter certaines de ses possibilités mentales et psychiques, mais il a aussi inventé les écrans et la culture numérique pour prendre en relais et augmenter d'autres possibilités que la culture du livre laisse de côté. Autant dire que ce ne sont pas les écrans qui sont un problème, mais leur mauvaise utilisation. Et, bien souvent, c'est en développant les bonnes pratiques qu'on peut le mieux s'opposer aux mauvaises.

En ligne

Outils pédagogiques

Ouvrage

TISSERON Serge, AZAM Jacques, **Guide de survie pour accros aux écrans... ou comment garder ton ordi et tes parents**, Nathan, 2015

Public : Adolescent, Préadolescent, Enfant

Thème : Addiction, Approche psycho-sociale, Relation familiale

Résumé : Cet ouvrage, destiné aux enfants de 9 ans et plus, fait le point sur l'utilisation massive d'Internet, réseaux sociaux, jeux vidéos et téléphones portables chez les plus jeunes. Le livre est découpé selon 15 questions ou affirmations balayant divers domaines, et propose pour chacune d'entre elles un quizz, une explication avec vocabulaire à connaître et des conseils. Il aborde les notions essentielles liées à l'éducation aux médias et à l'information : droit à l'image, identité numérique, réseaux sociaux, pistage et publicités. Les quizz, textes courts et sites proposés peuvent servir de supports lors de séances avec des élèves dès la 6ème. D'autres conseils ou mises en garde concernent les dangers de l'addiction aux jeux vidéos et de leur violence, mais aussi les images choquantes qui peuvent être mises en ligne.

Collation: 95 p., ill. en coul.

Ouvrage

DE SAINT MARS Dominique, BLOCH Serge, **Lili regarde trop la télé**, Calligram, 1999

Public : Enfant, Adolescent

Thème : Divers

Résumé : Ce livre montre que la télévision peut être un des moyens les plus agréables de ne rien faire, de ne plus être seul et d'oublier la réalité ! Mais c'est aussi un formidable outil de découverte et de communication, à condition de rester actif, d'être capable de choisir entre le bon et le moins bon et de savoir s'arrêter pour jouer, travailler ou... dormir !

Collation: 45 p.

Ouvrage

DE SAINT MARS Dominique, BLOCH Serge, **Max est fou de jeux vidéo**, Calligram, 1992

Public : Enfant, Adolescent

Thème : Divers

Résumé : Ce livre parle des jeux vidéo et il peut aider l'enfant à en parler, à comprendre qu'il ne faut pas en abuser, à chercher des solutions pour mieux gérer ton temps.

Collation: 43 p.

Jeu

Ecole des parents et des éducateurs (EPE), BAGNULO Adriana, JARRY Bruno (et al.), **L'éduc'écrans. Pour accompagner nos enfants à grandir avec les écrans !**, Valorémis, 2018

Public : Enfant

Thème : Addiction, Relation familiale, Santé mentale

Résumé : 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.

Collation: 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

DVD

Ensemble pour un nouveau regard sur les cancers, INCa, 2008

Public : Tout public

Thème : Cancer

Résumé : La campagne nationale de l'INCa « Nous sommes 2 millions de héros ordinaires » a donné la parole à 40 représentants des « 2 millions de héros ordinaires » que sont les personnes qui vivent en France aujourd'hui avec, ou après un cancer. Ce DVD rassemble ces témoignages, à travers les films et les affiches de la campagne. Ce DVD peut être utilisé dans le cadre de réunions d'information, de débats, sur des écrans

dans un lieu de passage ou encore pour permettre de signaler une opération de communication à venir ou en cours.

Collation : DVD 110 mn avec livret

Mallette pédagogique

Union nationale des associations familiales (UNAF), Confédération des organisations familiales de l'Union européenne (COFACE), APTE, les écrans, les médias et nous (et al.), **Nutri-médias**, UNAF, 2012

Public : Enfant, Préadolescent

Thème : Alimentation

Résumé : Destiné aux associations familiales, écoles, associations de parents..., cet outil vise à faciliter le développement d'actions de sensibilisation et de formation sur les liens existant entre médias et alimentation, en se focalisant sur un aspect particulier : l'impact que peuvent avoir les médias sur les habitudes alimentaires des enfants (7 à 14 ans). L'objectif est de stimuler la réflexion et d'inciter les participants à poser des questions, d'inciter les parents à accompagner leurs enfants devant les écrans, la presse écrite, les affichages urbains..., de favoriser le développement du sens critique des enfants en dévoilant les mécanismes et techniques marketing utilisés pour influencer les habitudes alimentaires. La clé USB contient un document de présentation de 40 diapositives et un guide de l'animateur [Résumé Ireps Pays-de-la-Loire].

Collation : Clé USB

Jeu

Bureau information jeunesse (BIJ) de l'Orne, **@h... Social ! Prévention et usages des réseaux sociaux**, Abeilles éditions, 2013

Public : Adolescent, Enfant, Adulte

Thème : Addiction, Approche psycho-sociale, Citoyenneté

Résumé : 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.

Collation : 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

DVD

LEFEUVRE Françoise, **Abus d'écrans chez les adolescents ?** Mairie de Paris, 2011

Public : Educateur pour la santé, Tout public

Thème : Addiction

Dans un monde tout écran, les adolescents naviguent facilement : connexions, réseaux sociaux, SMS, jeux vidéo, films sur l'Internet. Les parents peuvent se sentir démunis face à ce phénomène de société. Ces 5 films livrent des témoignages d'experts, de parents, de jeunes afin d'aider à mieux comprendre les intérêts et les risques, les enjeux, à aider à poser les limites et à conseiller des lieux et numéros de téléphone utiles lorsqu'il y a abus.

Collation : DVD composé de 5 films, durée : entre 4 et 5 mn chacun

DVD

LEMOINE Alexandre, **Over Game**, 2A PROD, 2008

Public : Adolescent, Tout public

Thème : Addiction, Relation familiale

Résumé : 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.

Collation : 1 DVD 14 mn, 1 livret pédagogique 6 p

Ouvrage

PASQUINELLI Elena, ZIMMERMANN Gabrielle, BERNARD-DELORME Anne (et al.), **Les écrans, le cerveau...et l'enfant. Un projet d'éducation à un usage raisonné des écrans pour l'école primaire. Guide du maître cycles 2 et 3**, Fondation la main à la pâte, 2013

Public : Enfant

Thème : Citoyenneté

Résumé : Ce guide pédagogique est destiné à travailler avec les enfants du primaire sur l'utilisation des écrans. L'originalité de ce programme réside dans le fait qu'il met avant tout l'accent sur les fonctions cérébrales mises en jeu, tout en ayant une approche sur les règles de bon usage des écrans en termes de civisme et de santé. L'objectif est d'amener l'enfant à découvrir lui-même les particularités, les avantages et les risques des écrans. Le guide comprend entre autres, un éclairage scientifique qui décrit ce qui est compris par "écrans" et rappelle quelques connaissances de bases sur le cerveau et propose 22 séances pour les élèves.

Collation : Guide 179 p.

Mallette pédagogique

Réseau d'échanges en matière d'assuétudes (RéZéa), WILLEMS Eric, GHERROUCHA Jérôme (et al.), **Ecrans@plat**, FARES, 2014

Public : Adolescent, Adulte

Thème : Addiction, Approche psycho-sociale

Résumé : Ce kit comprend deux outils qui traitent des relations entre les adolescents et les écrans. Un DVD propose des interviews d'intervenants spécialisés, des saynètes illustrant des propos de jeunes, des avis recueillis auprès d'adultes. Un ouvrage intitulé « L'invasion des nouvelles technologies : pour mieux la comprendre et l'animer », permet d'aborder avec les jeunes l'éducation aux cyberconsommations et propose des pistes d'animation.

Collation : 1 double-DVD, 1 guide d'utilisation du DVD, 1 ouvrage "L'invasion des nouvelles technologies : pour mieux la comprendre et l'animer" contenant des références théoriques et 8 animations (papier - crayon - jeu), 16 cartes, 1 plateau de jeu, 20 séries de petites cartes

Matériel de démonstration

BRUYAS Dorie, **Nos écrans et les enfants. Les grandes questions**, Fréquence Ecoles, 2014

Public : Adulte, Enfant

Thème : Relation familiale

Résumé : Ce poster-guide a pour objectif d'accompagner les parents et leurs enfants dans leurs relations aux écrans en favorisant la discussion. Il se présente sous la forme d'un poster de type "Questions-Réponses" à déplier. Il permet de voir en quoi les écrans influencent les enfants, donne quelques conseils et pistes d'action et de discussion.

Collation: 1 poster

Lien Internet: <http://frequence-ecoles.org/2014/03/21/un-poster-guide-pour-accompagner-les-familles/>

DVD

CIVEYRAC Jean-Paul, **Des filles en noir**, Les films Pelléas, 2010

Public : Adolescent, Adulte

Thème : Suicide, Violence

Résumé : Ce film de fiction sorti en 2010 sur les écrans raconte le parcours de 2 adolescentes en quête d'absolu qui, nourries de la même violence et du même rejet de l'avenir, décident de se suicider ensemble.

Collation : 1 DVD avec le film de 85 mn + 1 court-métrage du même réalisateur, 1 livret d'accompagnement réunissant des articles et un entretien inédit avec le réalisateur. Attention le prêt de ce DVD est soumis à la réglementation en vigueur pour la diffusion des œuvres de fiction. Le visionnage ne peut se faire que dans un cadre privé.

DVD

TRIER Joachim, **Oslo, 31 août**, Memento Films, 2011

Public : Adolescent, Adulte

Thème : Suicide, Approche psycho-sociale

Résumé : Ce film de fiction sorti en 2011 sur les écrans suit 24 h de la vie d'Anders, jeune homme tout juste sorti de cure de désintoxication, alors qu'il se rend à la ville pour trouver du travail et renouer avec sa famille et ses amis. Une lutte intérieure s'engage en lui, entre un profond sentiment de gâchis face aux occasions manquées et l'espoir, peut-être, d'un nouveau départ...

Collation: 1 DVD avec le film de 106 mn + interview du réalisateur, revue de presse, filmographie du réalisateur, bande-annonce.

Attention le prêt de ce DVD est soumis à la réglementation en vigueur pour la diffusion des œuvres de fiction. Le visionnage ne peut se faire que dans un cadre privé.

Mallette pédagogique

Les écrans et nous, Mutualité française Normandie, 2017

Public : Tout public

Thème : Relation familiale, Rythme biologique

Résumé : Ce dossier pédagogique sensibilise sur la présence des écrans dans la vie courante. Conçu pour les familles, il compare les attitudes et habitudes des familles Agogo et Patro. Le but est de questionner les familles sur leur utilisation des écrans, afin de limiter le temps d'exposition des enfants.

Collation : Livret "les écrans et nous ! Avec les familles Agogo et Patro, observez les différences !", bib., ill. en coul., quiz, 8 p. ; livret "les écrans... et nous ! En famille, préservons notre santé!", bib., ill. en coul., 16 p. ; 4 affiches "les écrans... et nous!", 40x60 cm, ill. en coul. ; mon carnet personnel "les écrans... et nous!", 16 p. ; poster à colorier "les écrans... et nous!", 49x65 cm

Lien Internet: <https://normandie.mutualite.fr/outils-et-documents/theme/les-ecrans-et-nous/>

Jeu

J'aide mon enfant à... faire bon usage des écrans, Bioviva éditions, 2016

Public : Enfant

Thème : Addiction, Relation familiale, Approche psycho-sociale

Résumé : Cet outil propose aux parents 10 activités ludiques, pour parler des écrans avec les enfants de 3 à 10 ans et les aider à en faire bon usage. L'outil est construit autour d'un livret pour les parents qui apporte les informations sur le rapport des enfants aux écrans et de 10 cartes proposant une activité à faire avec les enfants. Ces activités visent à permettre aux parents de : mettre en place une stratégie numérique pour réguler le temps passé devant les écrans et mieux l'organiser ; favoriser la découverte des ressources offertes par le numérique ; protéger des risques et rendre les enfants autonomes et responsables ; développer leurs compétences et leur créativité face aux écrans ; favoriser la communication et le partage entre parents et enfants sur la question des écrans...

Collation : 10 fiches d'activités, 1 livret, 2 planches d'autocollants, 4 crayons de couleur

Ouvrage

PRUHOMME Muriel, GUITON Amaelle, PENITOT Aline (et al.), **Questions d'ados**, Au diable Vauvert, 2013

Public : Adolescent

Thème : Vie affective et sexuelle, Violence

Résumé : Ce livre illustré en couleur est destiné aux collégiens et aborde tous les thèmes liés à l'adolescence. Il traite de la puberté, de l'amour, de la sexualité, des risques de grossesse, des relations amicales, familiales, des réseaux sociaux, des écrans, mais aussi des différents types de violence : harcèlement, mutilations, mariage forcé, pornographie, violences sexuelles.

Collation : 132 p., ill. en coul.

Ouvrage

Office de la naissance et de l'enfance (ONE), **L'enfant et la télévision. Pour en savoir plus**, ONE, 2016

Public : Adulte

Thème : Relation familiale, Rythme biologique

Résumé : Cette brochure est destinée aux jeunes parents. Elle a pour objectif de les aider à gérer le temps passé devant la télévision de leurs enfants. Il comporte des conseils pratiques et des repères sur les avantages et les inconvénients des écrans, et sur les habitudes favorisant la santé et le développement.

Collation: 20 p., ill. en coul.

Lien Internet

<http://www.one.be/parents/publications-parents/detail-publication/l-enfant-et-la-television-pour-en-savoir-plus/>

Jeu

@miclik. Le jeu sérieux pour l'éducation aux réseaux sociaux pour les 9-12 ans, DSDEN du Loiret, 2014-09

Public : Enfant, Adolescent

Thème : Divers, Citoyenneté, Approche psycho-sociale

Résumé : 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.

Collation: Jeu en ligne, notice enseignants, documentation famille, aide au jeu

Lien Internet: <http://tice45.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/>

DVD

DE HOLLOGNE Vincent, BLANOT Xavier, DE HASCHKA Sophie (et al.), **Derrière la porte. Le film interactif**, Netécoute, 2011

Public : Adolescent, Educateur pour la santé, Adulte

Thème : Prise de risques, Relation familiale, Divers

Résumé : Ce film interactif aborde les risques liés à l'utilisation d'internet. Il propose aux adolescents de s'identifier à une jeune fille ou à un jeune garçon et d'effectuer des choix au sein des possibilités proposées afin de terminer l'histoire. Ce film a pour objectifs de permettre aux jeunes de réfléchir à leur propre utilisation d'internet, de les aider à prendre conscience des dangers et des conséquences d'une mauvaise utilisation, et de susciter les échanges sur ces sujets en famille.

Collation: Film dont la durée est modifiée selon les choix effectués par le spectateur

Lien Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=PN1Tq-4Stqs>

Mallette pédagogique

Internet sans crainte.fr, **2025 ex machina. Un serious game d'éducation critique à internet**, Tralalere, 2010

Public : Préadolescent, Adolescent

Thème : Divers

Résumé : 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...

Collation: 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

Lien Internet: <http://www.2025exmachina.net/>

Jeu

BLUFF ! BLUFF !, Commission des jeux de hasard, 2006

Public : Adolescent

Thème : Ce jeu de plateau est destiné aux jeunes de 14 à 18 ans. Il 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 et qu'est-ce que l'accoutumance au jeu ? Ce jeu est extrait de la mallette du même nom.

Collation: 1 plateau de 30 cases (10 jaunes, 10 oranges, 10 rouges), 6 pions, 2 dés, 1 série de 22 questions "connaissances" portant sur le hasard et les jeux de hasard, 1 série de 18 cartes : 9 actions, 9 vérités

Mallette pédagogique

BLUFF! BLUFF!, Commission des jeux de hasard, 2006

Public : Adolescent

Thème : Addiction

Résumé : 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.

Collation : 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

Ouvrage

Vinz et Lou sur Internet, Tralalere, 2007

Public : Enfant, Préadolescent, Adolescent

Thème : Divers

Résumé : Au travers de cette BD, Vinz (12 ans) et Lou (6 ans), apprennent à être des internautes responsables quant à la protection des données personnelles, la recherche d'information, les droits de publication, les messages et vidéos à caractères choquant et autres mauvaises rencontres...

Collation: np, ill. en coul., BD

CD-Rom

Les écrans, le cerveau et... l'enfant, Fondation la main à la pâte, INPES, s.d.

Public : Enfant

Thème : Education aux médias, Compétences psycho-sociales, Citoyenneté

Résumé : Ce CD-Rom rassemble les données d'un projet d'éducation à un usage raisonné des écrans (ordinateur, Internet, télévision, téléphone portable...) destiné aux enfants du primaire. Ce programme met avant tout l'accent sur les fonctions cérébrales mises en jeu, tout en ayant une approche sur les règles de bon usage des écrans en termes de civisme et de santé. L'objectif est d'amener l'enfant à découvrir lui-même les particularités, les avantages et les risques des écrans et de lui faire prendre conscience à quel point son cerveau est sollicité lorsqu'il est devant un écran. L'outil est composé de 22 séances pour les élèves construites autour des thématiques suivantes : la perception sensorielle, l'attention, les émotions, vivre ensemble, la perception du temps, le sommeil, la mémoire, l'imagination, les mouvements volontaires, un regard sur le cerveau. Chaque séance ne décrit pas à pas les activités menées en classe, les réactions des élèves, les investigations entreprises, les documents étudiés, le matériel nécessaire. Des fiches documentaires à utiliser en classe sont mises à disposition des professionnels. Enfin, l'outil est complété par un glossaire et une bibliographie.

Collation: 1 CD-Rom, 22 séances d'activités

Exposition

Réseau Morphée, **1-2-3 sommeil. Pour apprendre à bien dormir**, Ligue contre le cancer Comité de Paris, 2018

Public : Enfant

Thème :: Rythme biologique

Résumé : 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.

Collation: 9 affiches

Lien Internet: https://www.ligue-cancer.net/sites/default/files/expo_sommeil_vf.pdf

DVD

Association nationale de prévention en alcoologie et addictologie (ANPAA) de l'Oise, **Adolescences**, ANPAA de l'Oise, 2012

Public : Adolescent, Parent, Professionnel de santé

Thème :: Addiction, Vie affective et sexuelle, Prise de risques

Résumé : Ce coffret destiné aux parents, adolescents et professionnels en lien avec les adolescents est un outil de promotion de la santé permettant d'aborder différentes thématiques questionnées par l'adolescence : être adolescent, être en lycée professionnel, être interne, les relations parents-adolescents, la clope, le cannabis, l'alcool, les écrans, l'amour et la sexualité, le bonheur.

Collation: 1 DVD de 1h22, 1 DVD de 1h59, un livret d'accompagnement à télécharger

Lien Internet: <http://adolescences.fr/>

Ouvrage

L'enfant et la télévision. Pour en savoir plus, ONE, 2016

Public : Parent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce document est destiné aux jeunes parents. Il a pour objectif de les aider à gérer le temps passé devant la télévision de leurs enfants. Il comporte des conseils pratiques et des repères sur les avantages et les inconvénients des écrans, et sur les habitudes favorisant la santé et le développement.

Collation: 20 p., ill. en coul.

Ouvrage

PRUHOMME Muriel, GUITON Amaelle, PENITOT Aline (et al.), **Questions d'ados**, Au diable Vauvert, 2013

Public : Adolescent

Thème :: Vie affective et sexuelle, Violence

Résumé : Ce livre illustré en couleur est destiné aux collégiens et aborde tous les thèmes liés à l'adolescence. Il traite de la puberté, de l'amour, de la sexualité, des risques de grossesse, des relations amicales, familiales, des réseaux sociaux, des écrans, mais aussi des différents types de violence : harcèlement, mutilations, mariage forcé, pornographie, violences sexuelles.

Collation: 132 p., ill. en coul.

Jeu

Télé, ordi, tablette, téléphone... Tim et Lila nous questionnent, Réseau parentalité 62, 2016

Public : Parent

Thème :: Education aux médias, Relation familiale

Résumé : Ce jeu pose la question des écrans au sein de la famille. Comment les éviter, éviter les conflits et les dangers ? Inspirées de la règle "3-6-9-12" de Serge Tisseron, ces questions-réponses permettent de mieux cerner quel usage adopter en fonction de l'âge de l'enfant.

Collation: 14 p. (jeu à assembler soi-même)

Lien Internet: <http://www.parent62.org/du-bon-usage-des-nouvelles-technologies-fsm/#>

Jeu

Le jeu des connectés, Ligue contre le cancer, 2019

Public : Enfant, Parent, Adolescent

Thème :: Education aux médias, Rythme biologique, Relation familiale

Résumé : Ce jeu permet de façon ludique de sensibiliser la famille à un meilleur usage des écrans en faisant réaliser par chaque membre de la famille des actions "connectées" ou "déconnectées" adaptées à 4 tranches d'âge : dès 4 ans, dès 7 ans, dès 12 ans et aux parents. Toutes les actions se succèdent pendant 1 mois à l'aide du planning des connectés. Ce jeu a pour but de favoriser des alternatives à l'usage des écrans.

Collation: 1 "planning des connectés", 36 cartes "actions connecté", 36 cartes "actions déconnecté", 9 cartes "événement", 1 "grille des émotions"

Lien Internet: <https://lig-up.net/junior/contenus/276/le-jeu-des-connectes>

Mallette pédagogique

Unplugged. Programme européen de prévention des conduites addictives en milieu scolaire, European drug addiction prevention trial (EU-DAP), 2010

Public : Adolescent

Thème :: Addiction, Compétences psycho-sociales, Education aux médias

Résumé : Ce programme a pour objectif la prévention en milieu scolaire des conduites à risque liées à l'usage de substances psychoactives. Destiné à des adolescents de 12 à 14 ans, il met particulièrement l'accent sur l'alcool, le tabac et le cannabis, les écrans. Plus largement, il permet d'agir sur le climat scolaire et les conditions d'enseignement. Basé sur le développement des compétences psychosociales, le travail proposé porte d'abord sur des aptitudes intra-personnelles, la confiance en soi, l'expression de soi et le respect des autres. Il invite également à décrypter les attitudes positives et négatives à l'égard des produits, les influences et attentes du groupe, les croyances et la réalité sur les produits et leurs effets, tout en ayant un œil critique (sur ce que disent les uns, la publicité...). Il s'agit enfin de développer les habiletés interpersonnelles, de communication, d'affirmation et de conciliation.

Collation: 1 guide pédagogique, 1 introduction au guide pédagogique, 1 livret élève, 1 livret des 12 séances simplifiées, 1 guide d'animation

Lien Internet: <https://otcra.fr/outils/college/unplugged/>

Mallette pédagogique

CAPSule santé. L'éducation aux médias, FRAPS-IREPS Centre-Val de Loire, 2020-05-01

Public : Enfant

Thème :: Compétences psycho-sociales, Education aux médias

Résumé : CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie). 14 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation aux écrans permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi un écran ?" ; "moi et les écrans" ; "moi, les écrans et les autres".

Collation: 1 guide d'utilisation, 14 fiches d'activités, 1 photo-expression

Lien Internet: <http://frapscentre.org/outil-capsule/#1590655243887-e7726e95-d6aa>

Exposition

TISSERON Serge, **3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir. Les affiches**, Erès, 2019

Public : Enfant

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce lot de 12 affiches présente les balises du 3-6-9-12 établies par Serge Tisseron à destination des parents et des pédagogues. Ces affiches illustrent, les balises pour découvrir à petits pas les usages des écrans, selon les âges successifs du développement de l'enfant : éviter de mettre un enfant de moins de 3 ans devant les écrans, ne pas offrir une console de jeu personnelle avant 6 ans, entre 9 et 11 ans accompagner l'enfant sur internet, à partir de 12 ans ne pas le laisser se connecter de façon illimitée. L'objectif est de donner aux parents, aux éducateurs, aux pédagogues des repères pour accompagner et favoriser le bon usage des écrans et d'apprendre ainsi aux enfants à s'auto-gérer et s'auto-protéger. Les affiches sont éditées en plusieurs langues (français, anglais, arabe, italien, allemand, turc, albanais, japonais, portugais, corse, espagnol, vietnamien). Cet outil propose également un flyer pouvant être décliné en exposition.

Collation: 12 affiches, 2 flyers

Lien Internet: <https://www.3-6-9-12.org/nos-campagnes-daffiches/>

Jeu

Association Française de Pédiatrie Ambulatoire (AFPA), **Les écrans, un temps pour tout**, AFPA, 2019

Public : Parent

Thème :: Education aux médias, Relation familiale

Résumé : Ce jeu permet de sensibiliser les parents de jeunes enfants (0-6 ans) à l'usage des écrans en famille. Il s'utilise dans le cadre de groupes de parole. Il permet d'évoquer 10 situations du quotidien dans lesquelles interviennent les écrans, de proposer des alternatives et d'informer sur les enjeux en termes de développement de l'enfant.

Collation: 1 guide d'animation, 1 règle du jeu, 10 cartes situations, 1 carte Défi du jour, 1 affiche "Effets néfastes d'une mauvaise utilisation des écrans"

Lien Internet: <https://www.mpedia.fr/outil-jeu-pedagogique-ecrans-temps-pour-tout/?lo=47427>

Jeu

Je gère mon temps d'écran, Prévention et promotion de la santé du département prévention et santé mentale du CPAS de Charleroi, s.d.

Public : Enfant

Thème :: Education aux médias, Compétences psycho-sociales

Résumé : A l'instar de l'argent de poche que l'enfant apprend à gérer, cet outil pédagogique a été conçu afin de permettre à l'enfant de réguler son temps de consommation des écrans. Cet outil va permettre, grâce à la négociation et la relation de confiance, la régulation et ensuite l'autorégulation de la consommation quotidienne des écrans chez les enfants.

Collation: 12 billets de 5 grignots, 12 billets de 10 grignots, 12 billets de 20 grignots, 12 billets de 30 grignots, 1 boîte "banque à grignots", 1 boîte "mes grignots utilisés", 1 carnet de grignotage des grignots, 1 fiche pédagogique, 1 panneau rappel de la règle

Lien

Internet:<https://www.cpascharleroi.be/fr/sante-mentale/pour-les-professionnels/promotion-de-la-sante/outils-en-promotion-de-la-sante>

Mallette pédagogique

PédaGoJeux. Le jeu vidéo expliqué aux parents, Union nationale des associations familiales, s.d.

Public : Parent, Educateur pour la santé

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce site internet propose de nombreuses ressources pour accompagner les parents autour de la place des écrans dans le cercle familial. Il propose des connaissances pour mieux comprendre les jeux vidéos et leurs nuances, des conseils pour choisir et débattre des jeux et des critères pour protéger les enfants / jeunes des dérives des jeux vidéos. Il propose également une salle de presse qui recense les actualités croisées entre médias et santé (tables rondes, etc.) et un espace pour encourager les structures qui le souhaitent à devenir "ambassadrice" afin que l'éducation aux médias soit relayée au plus près des enfants. Les membres fondateurs du collectif PédaGoJeux sont le Ministère des solidarités et de la santé, l'Unaf, Internet sans crainte, l'Union européenne, SELL et JeuxOnLine.

Collation: Site internet

Lien Internet: <http://www.pedagojeux.fr/>

Ouvrage

Avec les écrans, comment je m'y prends ? Témoignages et repères sur l'usage des écrans, Mairie de Toulouse, 2017-09

Public : Parent, Adolescent, Tout public

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce livret a été réalisé par la Mairie de Toulouse avec des parents, adolescents et professionnels des quartiers Bagatelle, la Faourette et les Arènes de Toulouse. Destiné principalement aux parents, il a pour objectif de leur permettre d'être bien informés pour faire des choix éclairés en matière d'éducation aux écrans. Agrémenté de quizz permettant au lecteur de faire le point sur ses connaissances en début et fin de lecture, le document donne dans un premier temps quelques repères généraux sur les écrans et indique leurs effets sur l'Homme. Il explique ensuite comment naviguer sur internet en sécurité, ce qu'il est possible de faire "ensemble" devant les écrans, que faire sans écran et enfin, précise quel est l'intérêt de parler de ce que l'on fait devant les écrans.

Collation: 26 p., bib., fig.

Lien Internet:

https://www.toulouse.fr/documents/106907/10818856/livret_AvecLesEcrans/632abd08-0f0d-4a55-865d-868bd4c2677e

DVD

VANDELOISE Bertrand, **Nuit Bleue**, Centre vidéo de Bruxelles, 2019

Public : Tout public

Thème :: Education aux médias

Résumé : Nuit bleue est un film outil permettant d'aborder l'hyperconnectivité nocturne et le sommeil des jeunes et de les sensibiliser sur le mauvais usage des écrans et leurs abus menant à la dépendance. Il s'adresse aux professionnels (professeurs, équipes éducatives, comités de parents) confrontés à la problématique liée aux troubles du sommeil en classe. Ce film met en scène un groupe d'adolescents réuni pour mener une expérience sans écran afin de poser un regard et un constat personnel sur le sujet.

Collation: 1 DVD 35 min., 1 cahier d'animation 20 p.

DVD

JOCHUM A., **Génération connectée : comment l'accompagner ?**, Films préparons demain, 2017

Public : Educateur pour la santé, Parent, Adolescent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce support DVD présente sous forme de documentaire, un état des lieux de la pratique du numérique, expliqué par des interventions de professionnels et agrémenté de témoignages de jeunes ados ou enfants. Il aborde l'usage et le mésusage des appareils connectés : téléphones, ordinateurs, consoles, tablettes... et l'impact sur le développement des enfants : alors comment les accompagner, poser un cadre d'utilisation...? A travers différentes capsules vidéo de 5 à 10 minutes, les intervenants, professionnels et "témoins", abordent plusieurs thématiques : la notion de temps d'utilisation chez l'enfant, le harcèlement via les réseaux sociaux, l'impact sur le sommeil, le respect de l'intimité chez l'ado, quand l'ado ou l'enfant est confronté à un problème, les balises 3-6-9-12, la concentration, la télé le matin, une appli pour les parents autour des écrans.

Collation: 54 min.

Lien Internet: https://www.youtube.com/watch?v=jIVHkdc_wU4

Exposition

Et vous, à quoi ressemble votre identité numérique ?, IREPS Nouvelle-Aquitaine, 2018

Public : Tout public

Thème :: Education aux médias

Résumé : Cette exposition, de la collection Porteur de paroles, permet d'aborder la question de sa relation aux écrans. Cet outil permet d'aller à la rencontre d'un large public dans des lieux peu enclins à l'échange et à la discussion (rue, marchés, forums...).

Collation: 20 panneaux

Exposition

Mon enfant et les écrans, UNAF, s.d.

Public : Parent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Cette exposition, à destination des parents d'enfant de 0 à 13 ans, présente des conseils pratiques sur la gestion des écrans, la violence, les jeux vidéo, les risques et les bonnes pratiques dans l'utilisation d'internet, les problèmes de vision liés aux écrans...

Collation: 12 affiches

Jeu

DAURES Dominique, SARRAZIN Magali, JEGOUSSE Guillaume (et al.), **Pionce à Donf. Un jeu à dormir debout. Apprentis**, Chambre des métiers et de l'artisanat du Morbihan, Douar Nevez, ARS Bretagne, Amien. santé au travail, 2019-04

Public : Adolescent

Thème :: Hygiène, Alimentation, Addiction

Résumé : Ce jeu de plateau a été conçu pour les apprentis afin de les sensibiliser à l'importance de leur sommeil. Outre la règle du jeu, le livret pédagogique comprend des apports de connaissances sur l'adolescence et l'apprentissage, le sommeil de l'adolescent et les éléments le perturbant ou l'influençant (écrans, addictions, alimentation...) et les conseils pour l'améliorer. L'animation doit être assurée par un animateur formé à la thématique du sommeil. A partir de 6 joueurs répartis en 2 à 4 équipes. Le jeu dure 1h minimum.

Collation: Livret pédagogique (49 p.), 1 plateau de jeu principal et 2 petits plateaux complémentaires, cartes bleues « plus près du but » (10), « débat mouvant » (12), « ping pong » (6), cartes roses « nanana » (7), « pantin » (4), « mime » (5), cartes violettes « dessin les yeux fermés » (11), « faire deviner en dessinant » (13), cartes turquoise (23), cartes beiges (21), 5 pions, 2 dés, une clé usb contenant : la communication du Dr Daures aux journées Présance sur l'outil, le livret pédagogique du jeu, 4 fiches SO MA LI TRA du Dr Daures pour les salariés, le programme de formation de formateurs à l'outil, un support de formation, le questionnaire de satisfaction

Jeu

Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé Nouvelle Aquitaine, **Nos enfants et les écrans**, IREPS Nouvelle-Aquitaine, 2019

Public : Parent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Cet outil est un support d'expression destiné aux parents sur le thème des écrans. Il a été conçu pour sensibiliser les parents et les familles aux enjeux du numérique. Il se compose de 3 types de cartes qui permettent d'apporter de l'information et des repères sur l'usage du numérique, de favoriser les échanges entre parents sur leurs préoccupations, leurs expériences, leurs connaissances et savoir-faire, et de valoriser les compétences parentales.

Collation: Le livret d'animation de l'animateur, 1 plateau de jeu 50x50 cm, 34 cartes Repères, 26 cartes Trucs et astuces de parents, 40 cartes Qu'en pensez-vous ?, 6 pions, 1 dé

Jeu

VANHOUTTE Carole, LEROUGE Florence, JOB-PIGEARD Elsa, **Ma pause sans écran**, Mango, 2018-08

Public : Enfant, Parent

Thème :: Education aux médias, Relation familiale

Résumé : Afin de permettre une reconnection entre les parents et leur(s) enfant(s), ce coffret propose 30 idées d'activités simples et à portée de tous pour consacrer chaque jour, un temps en famille, loin des écrans. Chaque carte correspond à une activité adaptée selon l'âge de l'enfant allant de 0 à 6 ans.

Collation: 30 cartes, Ill., 1 livret d'accompagnement pour les parents

Jeu

BARTHELEMY Lise, LEBOUTEILLER Emeline, **J'aide mon enfant à... bien gérer les écrans**, Bioviva éditions, 2018-01-01

Public : Parent, Enfant

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce jeu a pour objectif d'accompagner les enfants à partir de 6 ans dans l'exploration des nouvelles technologies (télévision, ordinateur, smartphone, tablette, console...) pour une utilisation modérée, adaptée à leur âge et n'empiétant pas sur leurs besoins fondamentaux ; de les protéger des risques qu'elles peuvent représenter ; leur faire prendre conscience du temps qu'ils y consacrent et leur donner des outils pour se responsabiliser. Il propose 10 activités ludiques à utiliser en famille.

Collation: 1 guide parental, 1 poster, 10 livrets d'activités, 96 autocollants, 2 dés en bois

Jeu

Le numérique en famille, UNAF, 2018

Public : Parent, Enfant, Adolescent

Thème :: Education aux médias, Relation familiale

Résumé : Ce jeu de questions/réponses porte sur quatre thématiques : les écrans et la santé, les usages responsables, mes écrans et mon enfant, les dérives des écrans. Il a pour objectif de favoriser l'échange entre parents et enfants en partant des "idées reçues" autour du numérique, et d'apporter des conseils sur le bon usage des écrans. (Selon l'animation, possibilité d'emprunter un kit complet avec affiches et brochures en complément.)

Collation: 25 cartes questions illustrées, une carte d'information sur le jeu, un livret d'animation

Mallette pédagogique

Trésor de parents. Quand les parents réfléchissent aux prises de risques de leurs adolescents, ANPAA Hauts-de-France, 2017

Public : Parent, Adolescent, Préadolescent

Thème :: Relation familiale, Prise de risques, Addiction

Résumé : 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...

Collation: 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 parentalités, 1 carte "à la place de ", 1 pion, 1 coffre au trésor, 100 magnets "fondements de la parentalité", 1 livret de l'animateur

Mallette pédagogique

DEWAELE Julie, COULON Nathalie, MORISOT Laurine (et al.), **Une communauté autour d'un bébé,** Grafper, 2015

Public : Parent, Enfant

Thème :: Relation familiale

Résumé : Cet outil de soutien à la parentalité a été conçu pour faciliter la participation et la mise en confiance à partir d'une simulation de résolution de problèmes. Il aborde 11 thématiques du quotidien avec un jeune enfant (la vie pendant la grossesse, le suivi de grossesse, les ajustements après l'arrivée de l'enfant, s'occuper d'un enfant, les changements dans la famille, le sommeil, la toilette et les accidents domestiques, les jeux, la télévision et les autres écrans, les bêtises, l'apprentissage de la propreté). Ce kit peut être utilisé par tout professionnel souhaitant mettre en place des actions collectives sur des thématiques concernant l'accueil et le quotidien avec un jeune enfant. Les outils peuvent aussi être un support d'échange lors d'entretiens individuels.

Collation: 1 pochette contenant 13 vignettes recto/verso représentant les images au format A4, 1 jeu de cartes constitué de 36 images (recto/verso) soit 18 cartes, 1 guide d'utilisation dans lequel la méthode utilisée est présentée, ainsi que des aides pour préparer et animer l'action thématique.

Mallette pédagogique

Gérer les médias numériques dans la famille, Femmes-Tische, 2014

Public : Parent, Educateur pour la santé

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce set d'animation suisse sur la gestion des médias et des écrans contient des outils didactiques pour animer des tables rondes avec les parents. Les outils informent sur l'usage des médias par des enfants de différents âges, sur les différents médias numériques ainsi que sur les réseaux sociaux. Les formateurs d'adultes pourront ainsi aider les parents à différents égards, en : les informant sur les chances et les risques des médias numériques ; leur faisant prendre conscience de leur rôle de modèle ; les incitant à s'intéresser à l'usage que leurs enfants font des médias ; leur montrant comment se renseigner et comment nouer un dialogue avec leurs enfants ; leur apprenant à imposer des règles adaptées à l'âge de leurs enfants.

Collation: 1 photo-expression "appareils et utilisation" de 13 photographies, 1 photo-expression " utilisations dans le quotidien des familles" de 26 photographies, 4 cartes d'animation, 10 cartes "suggestions", 1 guide d'animation, 1 fiche "questions d'animation", 1 fiche "animatrice", 1 fiches "listes de liens pour les parents"

Mallette pédagogique

ROUSSEL Vincent, **Apprendre à gérer les relations et les conflits,** Non-violence actualité, 2010

Public : Préadolescent, Adolescent, Educateur pour la santé

Thème :: Compétences psycho-sociales, Violence, Citoyenneté

Résumé : Cette mallette pédagogique comprend un livret "Apprendre à gérer les relations et les conflits. Livret pédagogique pour le collège" qui propose des activités en relation avec les affiches de la série n° 2 "ça s'apprend tôt" de Non-Violence Actualité. L'ensemble permet d'aborder 8 compétences psychosociales : l'estime de soi, l'égalité filles-garçons, la communication, la responsabilité face aux écrans, l'écoute active, les règles pour bien vivre ensemble, la coopération et la gestion non-violente des conflits. Pour chaque compétence, 1 affiche et 2 séances d'animation sont proposées. L'ensemble peut être également utilisé en cycle 3 des écoles primaires.

Collation: 1 guide pédagogique 56 p. et 8 affiches couleurs 40x60 cm

Mallette pédagogique

SCHEIBLING Luc, CARPENTIER Catherine, **Les carnets du Pr Zoulouck. Les pratiques alimentaires**, Laisse ton empreinte, 2009-06

Public : Adolescent, Adulte

Thème :: Alimentation, Activité physique

Résumé : Cet outil permet d'aborder, avec un groupe d'adultes ou d'adolescents, la question des pratiques alimentaires et de l'activité physique de façon conviviale et humoristique. Le public ciblé est amené sur le choix des aliments et la façon de s'alimenter ; la manière de faire les courses et les stocks de nourriture ; la question des règles autour des repas (et des repas en famille), du temps passé devant les écrans, son rapport à la frustration ; et plus largement, le poids de la culture, le rapport au corps, mais aussi la question de la mobilité et de l'activité physique. L'outil est composé d'un carnet autour des aventures du Pr Zoulouck auxquelles les parents peuvent s'identifier, d'un mode d'emploi à destination du professionnel dans lequel il peut trouver des points de repères sur la thématique et sur la méthodologie, et d'un DVD qui met en scène et en perspectives le thème de l'alimentation dans le but d'interpeller les participants.

Collation: 32 p., ill., mode d'emploi 28 p., DVD 19 min

Matériel de démonstration

Kakémonos "Les écrans ...et nous !", Mutualité française Normandie, 2017

Public : Parent, Enfant, Tout public

Thème :: Education aux médias, Relation familiale

Résumé : Ces kakémonos sur les thèmes "Ecran et santé" et "Ecran et parentalité" ont été réalisés en 2017 par la Mutualité Française Normandie et le comité de pilotage normand "Promotion d'un usage raisonné des écrans". Chaque thème comprend 2 kakémonos : sensibiliser les familles sur l'impact des écrans sur la santé de l'enfant ou sur les relations familiales ; observer les différences en passant une journée dans les familles AGOGO et PATRO.

Collation: 4 kakémonos de format 85cm X 200cm

Ouvrage

JEGOUSSE Guillaume, POMMEREUIL Laurent, POMMEREUIL Rémi, **Jeux vidéo, Internet, réseaux sociaux... Restons connectés en toute sécurité !**, Département du Morbihan, 2019

Public : Préadolescent, Adolescent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce guide a été écrit par des collégiens pour aider les adolescents à avoir un usage responsable des écrans. Il donne des conseils simples pour qu'ils puissent profiter des écrans en toute sécurité.

Collation: 30 p., ill. en coul.

Ouvrage

DIEU OSIKA Sylvie, **Les écrans. Mode d'emploi pour une utilisation raisonnée en famille**, Hatier, 2018-09-01

Public : Parent, Tout public, Enfant

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce guide à destination des parents propose des solutions pour mieux gérer les écrans en famille et à la maison. Après avoir donné des éclairages et des chiffres sur l'impact des écrans sur les apprentissages et le développement cérébral des enfants, l'auteure propose 10 clés pour utiliser sans abus et de manière constructive les écrans à la maison.

Collation: 63 p., ill. en coul., sitographie

Ouvrage

LECARON Agathe, GABET Sylvia, **Maman, papa, on joue à quoi ?**, JC Lattès, 2018

Public : Parent

Thème :: Relation familiale

Résumé : Cet ouvrage propose 70 activités éducatives et ludiques, classées en 9 thèmes, qui vont du jardinage au yoga, en passant par le sport ou le bricolage. Il a été élaboré pour les parents en recherche d'alternatives aux écrans, et rappelle l'importance du jeu dans la construction psychique de l'enfant.

Collation: 159 p., ill. en coul.

Ouvrage

DAYE Marie-Anne, **Les écrans & toi. Guide pratique sympathique pour devenir un utilisateur cyberfuté**, Midi trente, 2018

Public : Préadolescent, Adolescent

Thème :: Education aux médias

Résumé : Ce guide pratique destiné aux adolescents et aux préadolescents a pour objectif de les accompagner dans leur utilisation des ordinateurs, tablettes, smartphones et consoles de jeux vidéo et ainsi

les conscientiser sur certains dangers qui peuvent être générés par ces derniers. Ce livre leur fait d'abord prendre conscience des avantages que représentent les technologies de l'information et de la communication, mais également de leur évolution très rapide, de sorte qu'il devient difficile pour eux de prendre le temps de bien comprendre les conséquences de tous leurs clics. Comment s'assurer ainsi que sa vie privée soit protégée, que les réseaux sociaux n'aient pas un impact négatif sur l'estime personnelle, que l'on ne publie pas un contenu prohibé, qu'on ne soit pas trompé par de fausses nouvelles, que les publicités ne nous influencent pas de façon détournée ou qu'on ne devienne pas cyberdépendant ? En définissant l'ampleur actuelle de ces problématiques et en donnant des indications claires sur les manières d'utiliser les écrans de façon responsable, cet ouvrage propose des exercices de réflexion et des rubriques fournissant conseils permettant de mettre en perspective l'impact des appareils électroniques sur le quotidien des jeunes.

Collation: 117 p., ill., sitographie

Ouvrage

ALEMAGNA Béatrice, **Un grand jour de rien**, Albin Michel Jeunesse, 2016

Public : Enfant

Thème :: Education aux médias

Résumé : Cet ouvrage pour enfant montre l'importance de se libérer des écrans pour se connecter au monde. Il raconte la journée d'un enfant plutôt habitué à rester à l'intérieur les yeux rivés sur sa console, qui parvient, après un plongeon accidentel de sa console dans l'eau, à profiter pleinement de l'extérieur et des trésors que la nature offre.

Collation: Illustré, np

Ouvrage

DOLTO Catherine, FAURE-POIREE Colline, MANSOT Frédéric, **La télévision**, Gallimard jeunesse, 2009

Public : Enfant

Thème :: Education aux médias

Résumé : Cet album permet d'aborder l'usage de la télévision et des écrans avec les jeunes enfants. La télévision peut être l'occasion pour les tout-petits de partager un moment agréable en famille à condition de savoir l'utiliser à bon escient.

Collation: Illustré 24 p.

Photoexpression

Parent Riquet, **Photo-langage Inspire4transitions Kids**, Inspire4transitions, 2018

Public : Enfant, Adolescent

Thème :: Education et promotion de la santé, Compétences psycho-sociales

Résumé : Cet outil a pour objectif de faciliter l'expression, au sein d'un groupe d'enfants, sur leurs représentations autour d'un thème.

Collation: 80 cartes cartonnées 10 x 15 cm

Brochures

On a tous des droits en ligne. Respect !

Tralalère, Urcuit. -2013. -4 p

Résumé : 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

Les jeunes et les réseaux sociaux : Guide pratique

CNIL(Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés), France; Camille Ladousse.-2011. -6 p.

Résumé : Etre parent d'adolescents n'est pas toujours simple... Les parents se disent parfois mal à l'aise ou inexpérimentés vis-à-vis des réseaux sociaux. Ce guide leur propose quelques « bonnes pratiques » afin d'instaurer règles, dialogue et réflexion avec les enfants sur l'utilisation de ces sites.

Public : Parent

En ligne

Enfants et écrans : Reprenez la main ! : Guide pratique parents : Évaluer les habitudes, Réduire le temps, Protéger ses enfants [Brochure]

UNAF (Union Nationale des Associations Familiales), France ; GPG (Groupe de Pédiatrie Générale), France. -2017/10. -2 p. Permalien :

http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61557

Résumé : Smartphone, ordinateur, télévision, console de jeux... Face à la multiplication des écrans dans nos habitudes de vie, il est devenu compliqué de trouver un équilibre familial autour de la question des « écrans » et des contenus auxquels ils donnent accès. Le guide « parents et écrans » vous aide à « reprendre la main » pour trouver votre équilibre.

Public : Parent

En ligne

Guide des bonnes pratiques des jeux vidéo

APLEAT (Association pour l'Écoute et l'Accueil en Addictologie et Toxicomanies), Orléans, 2016. -6 p.

Résumé : 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.

Public : Parent ; Adulte ; Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11

En ligne

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

Tralalère, Urcuit. -2016. -[7] p.

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 ?

Public : Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

En ligne

Surfer en toute sécurité : usage des réseaux sociaux, protection des données, identité numérique, cyber-harcèlement, recherche d'informations

Paul Ducrocq; CRIJ Hauts-de-France. -2016. -[12]p.

Résumé : Usage des réseaux sociaux, protection des données, identité numérique, cyber-harcèlement, recherche d'information...Le CRIJ Hauts-de-France propose dans ce petit guide les conseils essentiels pour la protection de soi et des données personnelles.

Public : Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

En ligne

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

Csapa le Haut de Frêts Gèrbepal, France. -2014. -[10] p.

Résumé : 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 la maison –des informations sur le téléchargement illégal, la diffusion des images et de l'information

Public : Adulte ; Adolescent 12-17

En ligne

Guide pratique pour l'utilisation des réseaux sociaux : vos droits, vos responsabilités expliquées de manière simple

Ellen Wauters, Eva Lievens; Child Focus, Bruxelles. -2014. -12 p

Résumé : Cette brochure rappelle les conditions d'utilisation des réseaux sociaux, les circonstances dans lesquelles les conditions sont applicables et comment accepter les conditions d'utilisation. Le document précise ensuite les conditions qui sont conformes à la loi, les précautions à prendre avant de publier, par rapport la confidentialité.

En ligne

Cyber prévention : Des conseils et des informations sur vos usages numériques !

Collectivité Territoriale de Corse, Ajaccio ; MILDT (Mission Interministérielle de Lutte contre la Drogue et la Toxicomanie), France ; CRIJ (Centre Régional d'Information Jeunesse), Bastia. –2014. -2 p.

Résumé : Ce dépliant vise à sensibiliser par rapport à l'usage des téléphones portables, des ordinateurs et des jeux vidéo. Il offre un ensemble de conseils et d'informations sur les réseaux sociaux et les usages numériques. Un quiz pour faire le point sur ses propres usages numériques et un ensemble de sites ressources sont proposés.

Public : Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25

En ligne

Nos ados et les nouvelles technologies

Harmonie Mutuelle, Paris. -2013. -11 p.

Résumé : Télévision, Internet, réseaux sociaux, jeux vidéo, téléchargements, smartphones : les jeunes entre 8 et 12 ans passent 10 heures par semaine devant les écrans. Les 13-19 ans y passent 30 heures par semaine ! Pour les ados, les écrans sont une priorité, leur principale source de plaisir et possèdent des effets bénéfiques indéniables. Ils permettent notamment le développement de compétences cognitives à travers la recherche d'informations et le développement émotionnel à travers les différentes possibilités de communications. Les avantages des nouvelles technologies pour nos ados sont donc nombreux. En revanche, certaines formes d'utilisation d'Internet, de jeux vidéo et d'écrans en tout genre peuvent se révéler problématiques, voire mener à une dépendance. Environ cinq cent mille personnes en France, essentiellement des jeunes de 14 à 17 ans, seraient "accros" aux jeux vidéo et à Internet.

En ligne

Sitographie / Webographie

	<p>Le bon usage des écrans https://lebonusagedesecrans.fr Site de la campagne d'information de l'Institut d'Education Médicale et de Prévention (IEMP)</p>
	<p>Internet sans crainte www.internetsanscrainte.fr Ce programme national s'inscrit dans le projet européen Safer Internet Plus qui regroupe 27 pays de l'Union européenne. Il a pour vocation de : sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'Internet, leur apprendre à se poser les bonnes questions et développer les bons réflexes ; sensibiliser et informer leurs parents et enseignants afin qu'ils puissent les accompagner ; donner aux animateurs et enseignants des outils pratiques pour créer facilement des ateliers de sensibilisation auprès des jeunes dont ils ont la charge</p>
	<p>Mediapte www.mediapte.fr Site de l'association MEDIAPTE dont l'objectif est de permettre au plus grand nombre d'avoir un regard critique sur les images et les médias.</p>
	<p>Vinz et Lou sur Internet www.vinzelou.net Programme de sensibilisation à l'usage d'Internet en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et le soutien de la Commission européenne. Propose des parcours pédagogiques, des activités interactives, des dessins animés, des conseils et des outils de création.</p>
	<p>Institut Fédératif des Addictions comportementales www.ifacaddictions.fr L'Institut fédératif des addictions comportementales est composé de trois centres : le Centre de référence sur le jeu excessif (CRJE), le Centre de référence sur les excès sportifs et alimentaires (CRESA), le Centre de référence sur les dépendances affectives, sexuelles et sectaires (CRDASS). Les trois centres ont des objectifs et des missions communes.</p>
	<p>Action innocence www.actioninnocence.org Action innocence est une ONG à but non lucratif ayant pour objectifs d'informer et sensibiliser le public, les parents et les enfants des dangers liés à Internet ; de promouvoir une pratique sécurisée et responsable d'Internet ; de lutter contre la pédocriminalité sur Internet.</p>

	<p>Ceméa www.cemea.asso.fr Le site propose un espace ressources pour les éducateurs, des informations utiles sur les enfants, les écrans et les médias.</p>
	<p>Fréquence Écoles https://frequence-ecoles.org Fréquence Écoles est une association d'éducation aux médias. Elle accompagne petits et grands dans la compréhension et le décryptage de la société de l'information. Propose de nombreuses ressources pour intervenir autour: -des réseaux sociaux (droit à l'image, incivilités, identité numérique)-de la recherche d'information-du téléchargement et du streaming de contenus culturels en ligne</p>
	<p>E-enfance www.e-enfance.org Site de l'association E-enfance, dont l'objectif est de permettre aux enfants et adolescents de se servir des nouvelles technologies de communication (Internet, téléphone mobile, jeux en réseau) avec un maximum de sécurité. Le site propose également un espace de conseils jeux vidéo infos parents dédié à la pratique des jeux vidéo et proposant des conseils pour bien choisir le jeu vidéo le plus adapté à l'âge de l'enfant.</p>
	<p>Les écrans, le cerveau et... l'enfant : Fondation Lamap www.fondation-lamap.org/fr/cerveau 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.</p>
	<p>Child Focus www.childfocus.be/fr/prevention Site belge -Portail de prévention de Child Focus pour un usage sûr et responsable d'Internet par les enfants et les adolescents</p>
	<p>CLEMI (Centre de Liaison et d'Enseignement et des Médias d'Information) www.clemi.org Service relevant de l'Éducation nationale, le CLEMI est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif français depuis 1983. Il a pour missions de concevoir des programmes d'éducation aux médias et d'apprendre aux élèves une pratique citoyenne des médias</p>
	<p>Habilo médias http://habilomedias.ca Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique. Il a pour objectif de veiller à ce que les enfants et les adolescents développent une pensée critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés</p>

Ecoute/Signalement

 <p>0 800 235 236 filsantejeunes.com Anonyme et Gratuit</p>	<p>Fil Santé Jeunes 3224- www.filsantejeunes.com Service d'écoute animé par une équipe d'adultes aux compétences professionnelles complémentaires habitués à répondre aux questions de santé des jeunes. Propose également des dossiers thématiques</p>
 <p>internet-signalement.gouv.fr Portail officiel de signalement des contenus illicites de l'Internet MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR</p>	<p>Portail de signalement du ministère de l'Intérieur www.internet-signalement.gouv.fr Pour signaler des contenus ou des comportements illicites sur Internet.</p>
 <p>09 74 75 13 13 de 8h à 2h, appel non surtaxé JOUEURS INFO SERVICE.FR</p>	<p>Joueurs écoute info service 09 74 75 13 13 www.joueurs-info-service.fr Ligne d'écoute Jeux vidéo du ministère de la Santé</p>
 <p>net ecoute 0800 200 000 Appel gratuit et anonyme</p>	<p>Net Ecoute 0800 200000 www.netecoute.fr Service d'assistance téléphonique</p>
 <p>POINT DE CONTACT .NET</p>	<p>Point de contact www.pointdecontact.net Service de signalement en ligne de l'Association Française des Prestataires de l'Internet (AFPI)</p>
 <p>signal spam SIGNALER, C'EST AGIR - WWW.SIGNAL-SPAM.FR</p>	<p>Signal Spam www.signal-spam.fr Plateforme nationale de signalement des spams.</p>