



Écrans dans la vie quotidienne



Ressources

DOCUMENTS ET SOURCES DE RÉFÉRENCES

MÉTHODOLOGIE

- › **Techniques d'animation en éducation pour la santé.** CRES LANGUEDOC-ROUSSILLON, 2009.
- › **Éducation à la santé en milieu scolaire. Choisir, élaborer et développer un projet.** SANTÉ PUBLIQUE FRANCE, 2006.
- › **Guide des CESC inter-degré ou inter établissement. Objectifs, instances de pilotage et appui méthodologique.** MILDECA, 2015.
- › **Le cartable des compétences.** IREPS PAYS DE LA LOIRE.

ÉDUCATION À L'UTILISATION DES ÉCRANS

- › **Faire le tour des écrans en promotion de la santé... en 180 minutes (ou presque).** IREPS BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ, 2018.
- › **Éducation aux médias et à l'information. École, collège, lycée. Ressources 2019-2020.** CENTRE DE LIAISON DE L'ENSEIGNEMENT ET DES MÉDIAS D'INFORMATION (CLEMI), 2020.
- › **Projet expérimentation primaire : Les enfants devant les écrans.** ACADÉMIE DE CAEN, s.d.
- › **Intervenir en promotion de la santé sur les écrans auprès des 12- 25 ans. Document interactif sur le repérage et le partage de pratiques en Auvergne Rhône-Alpes.** IREPS AUVERGNE RHÔNE-ALPES, ÉMERGENCE, 2020-05
- › **Éducation médias/Internet.** MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE, ÉDUSCOL, s.d.
- › **Les écrans, un danger pour la santé ?** FRANCE TÉLÉVISIONS, 2018.
- › **Les écrans : les usages des jeunes - Les clefs pour comprendre.** CRIPS ILE-DE-France, 2025
- › **Coopérer autour des écrans.** YAPAKA, 2018.
- › **Huit interventions prometteuses pour réduire l'impact des écrans chez les jeunes.** PROMOSANTE, 2025
- › **Jeunes et médias : évolution, révolution, mutation ? [Dossier].** ACTIONS SANTÉ, 2013.
- › **Pour un accompagnement à l'usage des écrans. Référentiel à destination des intervenants dans et hors milieu scolaire.** AGENCE REGIONALE DE SANTE (ARS) NORMANDIE, PROMOTION SANTE NORMANDIE, 2024
- › **Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique.** MEDIA ANIMATION, 2015.
- › **Les jeux vidéo : la passion et ses limites.** LA SANTÉ EN ACTION, 2014.



SITES WEB DE RÉFÉRENCES

- › <https://www.3-6-9-12.org/>
- › Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)
- › Institut d'éducation médicale et de prévention (IEMP)
- › Pan european game information (PEGI)
- › Conseil supérieur de l'audiovisuel
- › Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA)
- › E-enfance
- › Union nationale des associations familiales (UNAF)
- › Éducation aux médias
- › Éducation aux écrans

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES POUR ABORDER LES DIFFÉRENTS THÈMES LIÉS AUX ÉCRANS

Une animation ne s'improvise pas. Voici quelques ressources qui permettront aux étudiant.e.s de préparer leur action. Pour chaque outil d'intervention proposé, les objectifs pédagogiques ainsi que le public cible sont indiqués, ce qui permettra aux étudiant.e.s de choisir le ou les outils les plus adaptés.

Ces ressources pédagogiques sont disponibles en ligne ou au format numérique sur demande (doc.rouen@promotion-sante-normandie.fr ; doc.herouville@promotion-sante-normandie.fr).

LES ÉCRANS, LE CERVEAU ET... L'ENFANT [CD-ROM]

  enfant

► Objectif pédagogique :

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 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.

TÉLÉ, ORDI, TABLETTE, TÉLÉPHONE... TIM ET LILA NOUS QUESTIONNENT

  parent, enfant

► Objectif pédagogique :

Ce jeu qui 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.

ÊTRE ADOLESCENT, VIVRE, AIMER, SÉDUIRE À L'ÈRE NUMÉRIQUE. ADOPTONS LE NETCODE

  adolescent

► Objectif pédagogique :

Cette exposition sur l'éducation aux médias reprend sous forme de panneaux le netcode établi par l'association Action Innocence et qui définit des règles à respecter pour surfer en toute responsabilité, prudence et citoyenneté. Harcèlement, humiliation, pornographie, mauvaises rencontres, protection de son image et respect de celle des autres... autant de sujets abordés dans cette exposition pour que les adolescents profitent pleinement des nouvelles technologies sans danger.

RÉSEAUX SOCIAUX OÙ EN ÊTES-VOUS ? QUELQUES CLÉS POUR MIEUX MAÎTRISER LES RÉSEAUX AU QUOTIDIEN

  adolescent, adulte

► Objectif pédagogique :

Cette exposition a pour objectif de sensibiliser l'ensemble des jeunes et des adultes-parents aux usages des réseaux sociaux et favoriser les échanges avec l'équipe éducative, d'animation ou la famille. L'identité numérique, le respect de la vie privée, l'image de soi, la protection des données personnelles, les stratégies commerciales sont les sujets abordés et qui pourront être complétés sous forme d'ateliers d'expérimentation et des temps de débat.

NUM ET RIC ET CIE: DES DÉBATS EN FAMILLE

2018  parent, enfant

► Objectif pédagogique :

Cet outil (version numérique) a pour objectif d'appréhender et de débattre de différents aspects des usages numériques dans l'environnement quotidien du jeune enfant et de permettre à chacun, parent et/ou professionnel, de faire émerger des solutions adaptées à son contexte et à ses préoccupations. Il s'agit de proposer un temps d'échanges et de réflexion, avec des adultes référents de jeunes enfants (familles, professionnels) pour construire collectivement des repères afin de promouvoir un usage réfléchi du numérique, en particulier avec les jeunes enfants.

LES ÉCRANS ET NOUS

2017  adulte, adolescent, enfant

► Objectif pédagogique :

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.

MEDIA SMART PLUS. LA DÉMARCHE D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À LA PUBLICITÉ DESTINÉE AUX COLLÉGIENS

2013  adolescent

► Objectif pédagogique :

Ce kit s'adresse aux collégiens et à leurs enseignants. Il propose des axes de recherche et de réflexion, des sujets de discussion, des ateliers de mise en pratique autour des médias et de la publicité. Il a pour objectifs de développer l'esprit critique des adolescents et de les aider à adopter une consommation plus réfléchie.

L'INTERNET ÇA S'APPREND... AVEC VINZ ET LOU SUR INTERNET

2012  enfant

► Objectif pédagogique :

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

C'EST PAS POUR MOI... C'EST POUR UN AMI

-  adolescent

► Objectif pédagogique :

Cet outil d'éducation à la pornographie par le biais de l'éducation aux médias pour les jeunes ados a été créé par quatre étudiantes de l'Institut des hautes études des communications sociales (IHECS) de Bruxelles. Elles ont décidé s'intéresser à la problématique de la pornographie sur internet. Outre son omniprésence, elles ont été frappées par les idées reçues qui entourent la consommation de pornographie chez les jeunes adolescents. Cet outil est composé de 6 vidéos qui répondent aux questionnements les plus fréquents des jeunes. Il propose également des exemples de questions pour relancer le débat lors des animations.

NOS ÉCRANS ET LES ENFANTS. LES GRANDES QUESTIONS

2014  parent, enfant

► Objectif pédagogique :

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.

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS EN 10 QUESTIONS

2012  enfant, adolescent, adulte

► Objectif pédagogique :

L'objectif de cet outil est d'aider à mieux comprendre et mieux appréhender l'éducation aux médias et au numérique dans différents contextes. Il est composé de 10 fiches, élaborées selon le même schéma, une première partie donnant de l'information en rapport avec 1 des 10 questions et une deuxième partie proposant une activité pour amener les enfants (à partir de 6 ans), les adolescents et les jeunes adultes à s'interroger et à poser un regard critique sur les médias, à apprendre à décoder leur langage et à en connaître les tendances et les enjeux

J'ARRÊTE QUAND JE VEUX! COMMENT ABORDER LES JEUX VIDÉO EN CLASSE?

2012  enfant

► Objectif pédagogique :

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

SENSIBILISER À UNE UTILISATION DES RÉSEAUX SOCIAUX

2015  adolescent

► Objectif pédagogique :

Ce guide propose quatre ateliers à mener individuellement ou à la suite auprès de jeunes de 12 à 18 ans. Ces ateliers axés sur l'usage des réseaux sociaux sont intitulés comme suit : les enjeux de la réputation en ligne ; les outils pour mieux maîtriser sa réputation en ligne ; les techniques pour sécuriser sa navigation ; les réflexes pour gérer une situation de crise.

I RESPECT - RESSOURCE PÉDAGOGIQUE POUR LES JEUNES CONCERNANT LA VIE PRIVÉE EN LIGNE : POUR DES ÉLÈVES DE 10 À 14 ANS

2014  enfant, adolescent

► Objectif pédagogique :

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

INTERNET CITOYEN. GUIDE ÉDUCATION

2016  enfant, adolescent

► Objectif pédagogique :

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

JEUX VIDÉO, INTERNET, RÉSEAUX SOCIAUX... RESTONS CONNECTÉS EN TOUTE SÉCURITÉ!

2019  préadolescent, adolescent

► Objectif pédagogique :

Ce document donne des conseils pour permettre aux lecteurs d'utiliser au mieux les écrans.
Disponible sur demande

AVEC LES ÉCRANS, COMMENT JE M'Y PRENDS ? TÉMOIGNAGES ET REPÈRES SUR L'USAGE DES ÉCRANS

2017  tout public

► Objectif pédagogique :

Ce livret destiné principalement aux parents a pour objectif de leur permettre d'être bien informés pour faire des choix éclairés en matière d'éducation aux écrans. Agrémenté de quiz 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.

SOIS FUTÉ, ÉCRAN FERMÉ! UNE INITIATIVE VISANT À DIMINUER LE TEMPS D'ÉCRAN À DES FINS RÉCRÉATIVES ET À AUGMENTER LE NIVEAU D'ACTIVITÉ DES ÉLÈVES. GUIDE DE L'ENSEIGNANT

2014  préadolescent, adolescent

► Objectif pédagogique :

Lancé à l'automne 2013, Sois futé, écran fermé ! est un programme canadien clés en main destiné aux enseignants et aux professionnels de la santé en milieu scolaire. Cette initiative vise à outiller et sensibiliser les élèves de la maternelle à la 6e année en les encourageant à diminuer leur temps d'écran et à choisir des activités physiques ou récréatives saines telles que le sport, la bicyclette, la lecture, le bricolage, etc.

DANS LA TOILE. PROGRAMME LUDO-ÉDUCATIF QUI FAIT COMPRENDRE AU JEUNE PUBLIC LE FONCTIONNEMENT D'INTERNET ET LUI INDIQUE LES BONNES PRATIQUES À ADOPTER.

2017  enfant

► Objectif pédagogique :

Cette série ludo-éducative donne aux plus jeunes les clés pour s'orienter dans le monde numérique. Du nuage de données aux réseaux sociaux, elle explore de fond en comble le World Wide Web pour comprendre comment ça marche et sensibiliser aux bonnes pratiques d'Internet et aux pièges à éviter.

LE NUMÉRIQUE SANS EMBROUILLE. GUIDE PRÉSENTANT LES ENJEUX ET LES RISQUES D'INTERNET.

 **adulte, enfant**

► Objectif pédagogique :

Ce guide pour que les adultes (parents, éducateurs, professeurs...) puissent disposer d'un support informatif et pédagogique qui contribuera à nourrir les discussions avec les plus jeunes.

LES ÉCRANS, UN TEMPS POUR TOUT

 **parent, enfant**

► Objectif pédagogique :

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.

JEUX VIDÉO, ALCOOL, TABAC. JE DIS NON AUX ADDICTIONS !

 **enfant, adolescent**

► Objectif pédagogique :

Ce livret d'information et de prévention des addictions est destiné aux 10-13 ans et leurs parents. Sous la forme d'une petite bande dessinée, il propose 3 mises en situation autour de 3 produits : les jeux vidéo, l'alcool et le tabac. L'occasion de donner aux jeunes les informations utiles, les clés pour comprendre ces comportements, de réduire les risques de tels usages et de donner aussi des conseils pour savoir faire face à une incitation. Le livret propose également des conseils pour les parents pour les aider à aborder le sujet avec leurs enfants.

CAPSULE SANTÉ. L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

 **enfant, adolescent**

► Objectif pédagogique :

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".

CRITIC : REGARD SUR LES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

 **adolescent**

► Objectif pédagogique :

CritiC permet d'explorer, à travers des cartes illustrées, les mécanismes à l'œuvre derrière l'omniprésence des technologies de l'information et de la communication, et d'éclairer les changements qu'elles produisent dans notre quotidien ainsi que dans notre façon de nous comporter et de voir le monde.

ÉDUCOMÉDIAS. CLASSEUR DE 16 ATELIERS D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET AU NUMÉRIQUE

 **enfant**

► Objectif pédagogique :

Classeur présenté sur Netpublic et édité par Les petits débrouillards de Bretagne dans lequel on trouve des scénarios pédagogiques avec des jeux et activités créatives sur la thématique de l'éducation aux médias.

LA FAMILLE TOUT-ÉCRAN

 **adulte, enfant**

► Objectif pédagogique :

Ce guide a pour vocation de fournir des éclairages utiles et des conseils pratiques aux familles, mais aussi à l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs. Les illustrations présentent l'univers de la famille Tout-Écran avec Erwan et Myriam, des parents connectés mais parfois un peu dépassés dans la gestion des écrans avec leurs trois enfants.

SÉRIE « LA FAMILLE TOUT-ÉCRAN » SAISON #2

 **tout public**

► Objectif pédagogique :

La web série "Famille Tout-Écran", réalisée par la CNAF (Caisse nationale d'allocations familiales) en partenariat avec le Clemi et France Télévisions, propose une saison #2. Sur un ton humoristique et surtout pas moralisateur, les 10 petits épisodes de la série délivrent des astuces et des conseils pour mieux maîtriser les usages du numérique en famille.

LES ÉCRANS, LES RÉSEAUX... ET VOS ADOS !

 **parents**

► Objectif pédagogique :

Ce guide, réalisé par Internet Sans Crainte et les Ceméa, aide les parents à accompagner leurs adolescents dans leur vie numérique avec des conseils concrets pour en discuter, protéger et adopter de bons réflexes en ligne.

INFO/INTOX : LES ÉCRANS.

2022  **adolescent, tout public**

► Objectif pédagogique :

Ce jeu permet d'aborder la thématique du numérique sous de nombreuses dimensions : écrans (type, temps d'usage, habitude), motivations à utiliser les écrans, usages problématiques/dépendance, etc. Il s'adresse à un public de scolaires (collégiens, lycéens), d'étudiants, de jeunes en insertion. Par le biais d'affirmations auxquelles on peut répondre par "info" (vrai) ou "intox" (faux), il permet d'amener le débat et les échanges, d'acquérir des connaissances, de travailler sur les représentations en délivrant des informations complètes et en développant l'esprit critique. L'outil est accompagné d'une fiche pédagogique comprenant des conseils d'utilisation et des éléments de réponse pour chaque question.

MA VOIX EST PLUS FORTE QUE LA HAINE

2022  **enfant, préadolescent, adolescent**

► Objectif pédagogique :

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.

L'ÉCOLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

2020  **enfant**

► Objectif pédagogique :

L'objectif de ce programme est d'offrir des contenus éducatifs à destination des enfants d'école primaire, sur l'utilisation des réseaux sociaux de manière sécurisée et responsable en les faisant interagir et expérimenter. Il propose des dossiers pédagogiques pour les parents et les enseignants, un site internet interactif et un jeu de cartes questions/réponses pour les enfants.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION : ÉCOLE, COLLÈGE, LYCÉE

2021  **tout public**

► Objectif pédagogique :

Cette édition s'est enrichie de nouvelles fiches pédagogiques, pour le 1^{er} comme pour le 2nd degré. Des informations pratiques (socle commun, textes réglementaires...) et les dispositifs du CLEMI (Semaine de la presse et des médias dans l'école, Concours Médiatiks, #ZéroCliché, etc.) sont proposés afin de promouvoir les enjeux de l'Éducation aux médias et à l'information. Le focus, Déclic' Critique, présente des exemples

d'ateliers proposés en classe par le CLEMI et explique comment utiliser ces séquences pour développer l'esprit critique des élèves. Dans la partie 1^{er} degré, deux nouvelles fiches pédagogiques sont organisées en séquence sur le dessin de presse et la liberté d'expression. La partie 2nd degré s'intéresse elle aussi à la liberté d'expression et son expérimentation en classe, ainsi qu'à la question du complotisme, à l'évaluation des discours scientifiques sur YouTube, aux biais cognitifs, ou encore la représentation des datas en photo et vidéo.

LES JEUNES ET LE NUMÉRIQUE. DES CLEFS POUR LES ACCOMPAGNER. DES RÉPONSES D'EXPERT POUR AIDER LES PROFESSIONNELS À COMPRENDRE LES ENJEUX, GUIDER LES JEUNES, CONSEILLER LES PARENTS

2021  **parents**

► Objectif pédagogique :

Ce guide vise à répondre aux besoins des professionnels sur les enjeux éducatifs liés au numérique et ses usages chez les jeunes. Il est construit autour de leurs questionnements sur le sujet (temps d'écran, réseaux sociaux, jeux-vidéo, santé mentale, etc.), auxquels des experts répondent avec pertinence et clarté. L'objectif est de permettre de mieux comprendre tous les enjeux de ce phénomène, et d'apporter aux jeunes et à leurs parents, des conseils, des repères et des outils simples pour mieux maîtriser le numérique, ses pratiques et ses contenus.

JEU DE CARTES POUR RESTER NET SUR INTERNET !

2022  **Enfant, Préadolescent, Adolescent**

► Objectif pédagogique :

Ce jeu de carte permet d'aborder les différentes problématiques sur la protection de la vie privée en lien avec l'Internet et d'ouvrir le dialogue entre tous les joueurs, peu importe leur âge.

FANNY, C'EST MOI

2022  **Préadolescent, Adolescent**

► Objectif pédagogique :

Cette vidéo est un outil de prévention éditée en Belgique autour de la problématique de la porno-divulgateur et plus spécifiquement du "revenge-porn" (vengeance pornographique). Elle se compose d'une courte vidéo à regarder avec les élèves (à partir de la 4^{ème}/3^{ème}) et d'un carnet pédagogique qui permettra aux adultes animant le débat d'amener les bonnes informations aux élèves.

CAHIER ENGAGÉ : ÉCRANS ET RÉSEAUX SOCIAUX

2023 🧑🏫 Préadolescent, Adolescent

► Objectif pédagogique :

Ce cahier est à destination des jeunes de 16 à 25 ans ayant envie de se renseigner et de mieux comprendre les enjeux liés aux usages des écrans. Ceux-ci se situent à la croisée de plusieurs thématiques telles que la santé mentale, la lutte contre les discriminations et la prévention liée aux addictions.

PARENTS DANS UN MONDE D'ÉCRANS. PETIT GUIDE À DESTINATION DES PARENTS POUR ACCOMPAGNER LEURS ENFANTS SUR LES ÉCRANS

2022 🧑🏫 Parent, Educateur pour la santé

► Objectif pédagogique :

Ce guide a pour objectif d'accompagner les parents (et les professionnels travaillant avec des enfants et adolescents) à l'utilisation des écrans. Il fournit des conseils de manière simple et positive, pour faire en sorte que l'accompagnement des écrans devienne un temps d'enrichissement mutuel. Il se compose en 4 parties : connaître ; comprendre ; accompagner et protéger.

RÉSOTUTO. VIDÉOS POUR SENSIBILISER LES JEUNES À L'UTILISATION RESPONSABLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

2023 🧑🏫 Adolescent

► Objectif pédagogique :

Résotuto est une série impertinente et drôle, deviens un utilisateur éclairé des réseaux sociaux. 20 tutos sur des sujets comme le b.a.-ba des réseaux, la publication, les algorithmes, les fake news, s'informer sur les réseaux, les pièges, dangers et arnaques... et autant d'occasions d'apprendre à profiter de tes réseaux en toute sécurité.

SAFER INTERNET DAY. KITS 2023

2023 🧑🏫 Parent, adulte, enfant

► Objectif pédagogique :

Des kits scolaires ou périscolaires clés en main pour préparer et animer facilement un atelier d'éducation au numérique pour le Safer Internet Day et des kits famille pour échanger avec ses enfants et ses ados.

INFO/INTOX : LES ÉCRANS.

2024 🧑🏫 Préadolescent, Adolescent, Personne handicapée

► Objectif pédagogique :

Ce jeu de carte est à destination des collégiens, lycéens, étudiants, jeunes en insertion et au public en situation de handicap. Par les affirmations des cartes, ce jeu aborde les écrans (types, temps d'usage, habitude), les motivations d'utilisation,

les usages problématiques, la santé mentale et physique, le bien-être (émotions, plaisir, besoin), les risques et bénéfices des écrans. Il a ainsi pour objectif, d'acquérir des connaissances sur la thématique du numérique et de développer un esprit critique par rapport aux fausses croyances et représentations sur celles-ci.

CHILL & PLAY : QUAND LES ADOS FONT GENRE

2024 🧑🏫 Préadolescent, Adolescent

► Objectif pédagogique :

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.

PHOTOBLABLA SUR LÉZÉCRANS

2022 🧑🏫 Enfant, Adolescent

► Objectif pédagogique :

Le Photoblabbla sur lézécrans est un outil de photoexpression qui permet d'échanger autour des représentations du numérique et des écrans. Il se compose d'illustrations réparties en plusieurs catégories : Enfance, Adolescence, Santé, Société.

ET POUR VOUS, LE DÉFI DU JOUR, C'EST QUOI ?

2022 🧑🏫 Préadolescent, Parent, Enfant

► Objectif pédagogique :

Le programme Mpedia propose de réaliser 10 défis en 10 jours en lien avec 10 situations du quotidien.

NON AU CYBERHARCÈLEMENT

2024 🧑🏫 Enfant, Préadolescent, Adolescent

► Objectif pédagogique :

Ce livret, à destination des enfants et adolescents, est constitué de 3 histoires, illustrées en bandes dessinées : "j'ai propagé une rumeur sur le groupe de sport", "ma grand sœur est victime de moqueries sur les réseaux", "on m'insulte en ligne sur mon jeu préféré". Chacune est complétée par des conseils sur des actions ou des attitudes favorables à la lutte contre le cyberharcèlement, ainsi que des rappels à la loi. Il mentionne également le numéro et l'appli 3018, et apporte des précisions sur le vocabulaire propre au numérique (nude, picto, etc...).

RESSOURCES À DESTINATION DES PUBLICS

- › PÉDAGOJEUX. LE JEU VIDÉO EXPLIQUÉ AUX PARENTS
- › ACTION INNOCENCE
- › E-ENFANCE
- › MUTUALITÉ FRANÇAISE NORMANDIE
- › ÉDUCNUM : UNE ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE POUR TOUS
- › VINZ ET LOU
- › CENTRE DE LIAISON DE L'ENSEIGNEMENT
ET DES MÉDIAS D'INFORMATION (CLEMI)
- › CEMÉA
- › LE BON USAGE DES ÉCRANS
- › CYBERPREV
- › INTERNET SANS CRAINTE