

Sélection d'outils pédagogiques et de supports d'information à destination des adolescents et des parents

Les relations parents/enfants Jeux vidéo – écrans - réseaux sociaux

ETUDES

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 / OBRADOVIC Ivana, SPILKA Stanislas, PHAN Olivier et al.- Saint-Denis : OFDT, Tendances n° 97, 2014, 6 p.

Menée auprès de plus de 2 000 élèves de la région parisienne 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/eftxiouc.pdf>

Adolescents et nouvelles technologies : sont-ils tous addicts ? / JERABEK Sylvain.- Lyon : IREPS Rhône-Alpes, 2010, pp. 5-6

En s'appuyant sur les critères de l'addiction définis par Aviel Goodman, l'auteur remet en question la notion de «cyberdépendance» et invite davantage à se questionner sur les notions d'«addictions comportementales» et de «comportements addictifs» et sur l'influence de l'environnement. Selon lui «c'est aux adultes de travailler les cadres d'accompagnement». Aussi, l'auteur propose une stratégie de prévention tournée vers l'éducation, axée sur le développement des compétences psychosociales, le durcissement de la réglementation des TIC, l'accompagnement des parents et le renforcement des prises de paroles éducatives adultes sur les «composantes de la vie» qui transitent par les nouveaux médias, associée au durcissement de la réglementation des TIC.
http://education-sante-ra.org/publications/2010/revue_ireps_05.pdf

RESSOURCES WEB

Abus d'écrans - Cinq petits films / Fédération Addiction. 2012

La Mairie de Paris a engagé un cycle de conférences-débats ouvert aux parents, aux familles et à l'entourage des jeunes afin de mieux comprendre les conduites à risques à l'adolescence et réfléchir sur un positionnement adapté en tant que parents ... En support au projet, la Fédération Addiction a coordonné la réalisation de cinq films de cinq minutes chacun pour mieux comprendre les conduites à risques chez les adolescents.

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

Action innocence

Organisation non gouvernementale (ONG) à but non lucratif, Action innocence a pour but de promouvoir une pratique sécurisée d'Internet en s'adressant aux enfants, aux adolescents et aux



parents ainsi qu'aux professionnels de l'enseignement, de la santé et du social. De nombreux modules de prévention et d'information sont proposés en ligne.

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

Babel Web. Une exposition interactive sur le web pour les parents par les jeunes / Instance régionale d'éducation et de promotion pour la santé (IREPS) Poitou-Charente.- Poitiers : IREPS Poitou-Charente, 2011

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

<http://fr.calameo.com/read/0009601805799bc1b58d0>

Derrière la porte... L'aventure interactive / Association e-Enfance

Ce film est interactif et met en scène une famille avec deux adolescents (1 fille et 1 garçon), un soir à la maison. Les 5 scénarios proposés mettent en scène des situations auxquelles peuvent être confrontés les jeunes, via leur ordinateur ou leur mobile connectés :

- harcèlement et cyber-harcèlement,
- sexting/dédipix,
- utilisation des réseaux sociaux,
- jeux en ligne,
- happy slapping

<http://www.e-enfance.org/supports-de-prevention.html#180>

EVALUJEU, 2015

Avec ce site, la personne teste son niveau de risque ou celui d'un proche et obtient des conseils personnalisés pour mieux maîtriser son jeu et ne pas basculer dans l'addiction.

<http://www.evalujeu.fr/>

SERIOUS GAMES

ADONAUTES, 2011

Adonautes est un jeu-questionnaire original sur les usages et dangers d'Internet pour les adolescents. Discuter d'Internet avec les adolescents n'est pas facile. Ils sont souvent convaincus de tout connaître à ce sujet et ils réagissent mal devant les initiatives incitant à la prudence et à la limitation de leur activité numérique. L'association de recherche clinique sur l'adolescence (ARCAD, France) a trouvé une méthode intéressante pour les sensibiliser intelligemment avec le jeu Adonautes. En répondant correctement à des questions à choix multiples, le joueur améliore son score. Ce qui différencie Adonautes d'autres quiz, ce sont les récompenses offertes aux joueurs après les bonnes réponses. En effet, avant la partie, l'adolescent choisit un personnage masculin ou féminin inspiré des elfes de la littérature fantasy. Lorsque le score augmente, des vêtements et des accessoires se débloquent pour personnaliser l'avatar. Le jeu en comporte plus d'une cinquantaine répartis dans 4 catégories. En fin de partie, si le score est honorable, le joueur pourra sauvegarder son personnage et son résultat pourra figurer au classement des meilleurs joueurs.

<http://www.adonautes.fr/>



@MICLIK, 2014

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

Le jeu vise des objectifs relatifs au développement : de l'interaction, du raisonnement, d'une attitude de responsabilité vis-à-vis de ces outils interactifs, de l'estime de soi, du respect de l'intégrité des personnes y compris de la leur, de la connaissance des risques liés à l'usage d'internet, de l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui, de l'importance de la règle de droit dans l'organisation sociale (la société dans laquelle les enfants vivent, dont l'internet).

<http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/index.php>

2025 ex machina. Un serious game d'éducation critique à internet / Tralalère. 2010

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...

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

SUPPORTS D'INFORMATION

Problèmes sur internet ? Appelle / NET ECOUTE

Affiche de prévention des dangers sur les réseaux sociaux

http://www.e-enfance.org/protection-enfance/affiche_40x60_300dpi_copie_copie.jpg

info-familles.netecoute.fr / NET ECOUTE

Ce site d'information présente, sous forme de questions-réponses, les interrogations les plus fréquentes des parents au numéro national Net écoute 0800 200 000.

<http://www.info-familles.netecoute.fr/>

Lexique des termes sur Internet / Association e-Enfance

<http://www.e-enfance.org/lexique.php>

Commission nationale de l'informatique et des libertés

La CNIL explique aux jeunes comment utiliser internet en toute sécurité : fiches méthodologiques, pédagogiques et pratiques, animations, questions réponses sur les droits des internautes et les bonnes pratiques à adopter.

<http://www.jeunes.cnil.fr/>



Alcool, cannabis, cocaïne, ecstasy, jeux vidéo, tabac... Pour en parler et faire le point, c'est ici.

Brochure, INPES

<http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/1614.pdf>

