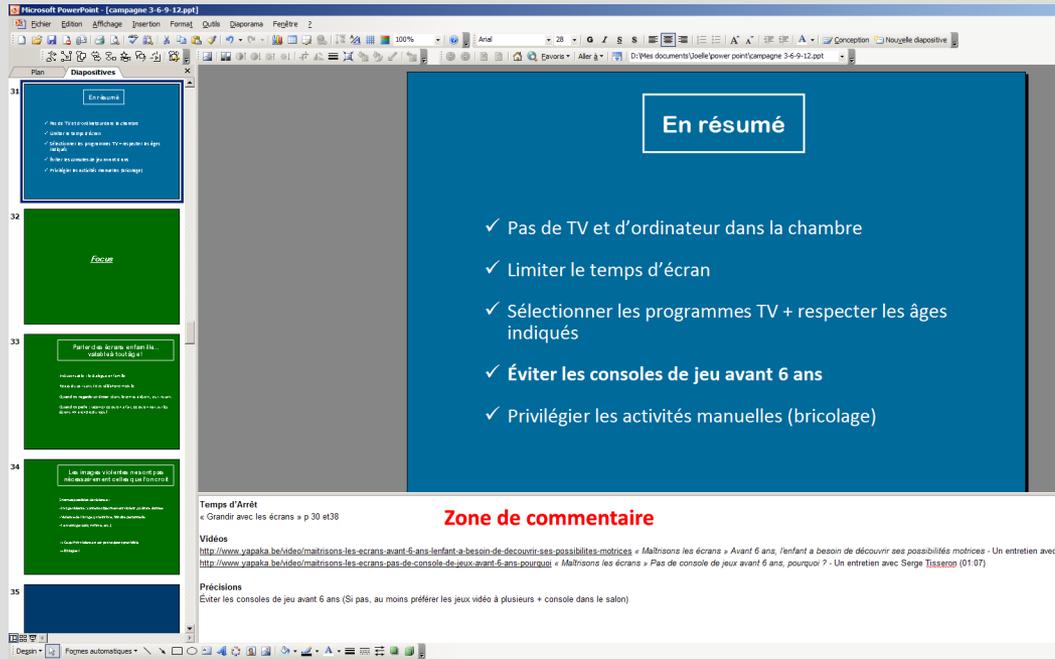


Mode d'emploi

- L'idée est de comprendre quelle utilisation des écrans est la plus appropriée à chaque stade du développement de l'enfant.
- N'hésitez pas à modifier le powerpoint en fonction de vos besoins et de votre public : sélectionnez les dias utiles, agrémentez les d'illustrations, de vidéos, etc.
 - Les dias bleues posent les **bases** et sont plus essentielles. Elles abordent pour chaque tranche d'âge : le développement de l'enfant ; les écrans ; une proposition de cadre à poser.
 - Les dias vertes (« les focus ») abordent des points plus particuliers. A vous de choisir celles dont vous désirez parler. Ces dias se trouvent à la fin de ce power point. **Déplacez** celles que vous utiliserez à l'endroit souhaité dans l'exposé.
 - Les dias oranges (« les discussions de groupes ») se trouvent au début de chaque tranche d'âge. Elles vous permettent de commencer chaque partie en stimulant la **réflexion** de votre public. La réponse se trouve dans le contenu qui suit. N'hésitez pas non plus à créer vos propres questions /interactions avec le public.
 - Les dias grises font office de mode d'emploi. Elles sont à **masquer** lors de l'exposé. A la fin de chaque partie, vous trouverez des propositions de focus.

Dia à masquer durant la présentation

- Vérifiez que le power point s'affiche bien comme ci-dessous. Si la **zone de commentaire** ne s'affiche pas, il est conseillé d'ouvrir le document avec Microsoft Powerpoint ou OpenOffice.
- Pour masquer une dia : cliquez droit sur la dia concernée dans la colonne de gauche et sélectionnez «Masquer la/les diapositive(s)» (également accessible via le menu principal en cliquant sur « Diaporama »)



Microsoft PowerPoint - [campagne 3-6-9-12.ppt]

En résumé

- ✓ Pas de TV et d'ordinateur dans la chambre
- ✓ Limiter le temps d'écran
- ✓ Sélectionner les programmes TV + respecter les âges indiqués
- ✓ Éviter les consoles de jeu avant 6 ans
- ✓ Privilégier les activités manuelles (bricolage)

Zone de commentaire

Temps d'arrêt
« Grandir avec les écrans » p 30 et 38

Vidéos
<http://www.yapaka.be/video/maitrison-les-ecrans-avant-6-ans-lenfant-a-besoin-de-decouvrir-ses-possibilites-motrices> « Maitrison les écrans » Avant 6 ans, l'enfant a besoin de découvrir ses possibilités motrices - Un entretien avec
<http://www.yapaka.be/video/maitrison-les-ecrans-pas-de-console-de-jeu-avant-6-ans-pourquoi> « Maitrison les écrans » Pas de console de jeu avant 6 ans, pourquoi ? - Un entretien avec Serge Tisseron (01-07)

Précisions
Éviter les consoles de jeu avant 6 ans (Si pas, au moins privilégier les jeux vidéo à plusieurs « console dans le salon)

Pour comprendre la matière

- La matière vue dans cet exposé se base en particulier sur deux Temps d'Arrêt :
 - « Grandir avec les écrans : la règle 3-6-9-12 »
 - « Les dangers de la télé pour les bébés »
- Il est préférable de les avoir à coté de soi au moment de la préparation de l'animation. Les pages y faisant référence sont mentionnées dans **la zone de commentaire**.
- Ces ouvrages peuvent être demandés gratuitement par mail à yapaka@yapaka.be
Ils sont également disponibles en téléchargement sur notre site.
- Des **interviews-vidéo d'experts** ont également été ajoutées dans les commentaires. Ces vidéos permettront de mieux saisir la matière et peuvent être visionnées lors de l'animation (moyennant une connexion internet ou le téléchargement de ces vidéos sur le site de Yapaka).
- N'hésitez pas à nous faire part de votre avis ou de vos questions concernant ce powerpoint !

Appropriiez-vous cet outil

- Ajoutez des illustrations, des vidéos interviews...
- Simplifiez les dias si nécessaire, n'ayez pas peur d'aller directement à l'essentiel si vous pensez que la matière est trop dense pour votre public
- Prévoyez des exemples concrets à donner pour faciliter la compréhension de la matière et la mettre en lien avec la vie quotidienne de chacun
- Pensez à des moments d'interaction avec votre public (comment attiser sa réflexion, le faire participer, etc.)



La campagne 3-6-9-12 : maîtrisons les écrans

Une initiative de

yapaka.be

Programme de prévention à la
maltraitance à l'initiative du Ministère
de la Fédération Wallonie-Bruxelles
de Belgique



- ✓ Combien d'heures par jour laisser un enfant devant la télévision ou l'ordinateur ?
- ✓ A partir de quel âge offrir à l'enfant une console de jeux ou un premier téléphone ?
- ✓ Quel cadre lui fixer?
- ✓ ...

La règle « 3-6-9-12 »

pose des repères

permet de répondre à ce questionnaire

Pourquoi 3-6-9-12 ?

Des repères faciles qui correspondent à des changements dans la vie de l'enfant :

- ✓ Entrée en classe maternelle à 3 ans.
- ✓ Entrée en classe primaire à 6 ans.
- ✓ Entrée dans la préadolescence à 9 ans.
- ✓ Début de l'adolescence à 12 ans.

La règle 3-6-9-12

→ Pas de TV avant 3 ans

→ Pas de console de jeu individuelle avant 6 ans

→ Pas d'internet seul avant 9 ans

→ Pas de réseaux sociaux avant 12 ans



Plan



Avant 3 ans

Entre 3 et 6 ans

Entre 6 et 9 ans

Entre 9 et 12 ans

Après 12 ans

Le développement de l'enfant

Les écrans

Les écrans

Les écrans

Les écrans

Les écrans

En résumé

En résumé

En résumé

En résumé

En résumé

Focus au choix

AVANT 3 ANS



AVANT 3 ANS
 LA MEILLEURE ÉMISSION,
 CELLE QU'IL CRÉE LUI-MÊME

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

-3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

Avant 3 ans, l'enfant a d'abord besoin de connaître ses repères.
 Dans l'espace, à travers toutes les interactions sensorielles et motrices avec l'environnement.
 Dans le temps, à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Le bébé captivé par le rythme rapide des couleurs et des sons qui se succèdent sur l'écran risque d'émouvoir ce rythme au-delà de son potentiel en langage.
 Des repères clairs sur www.yapaka.be/écrans

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSÔLE DE JEU AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS

yapaka.be

Les programmes télé/DVD adaptés aux moins de 3 ans
ont un intérêt éducatif....

Qu'en pensez-vous ?

Le développement de l'enfant

Construction des repères :

- dans l'**espace**
- dans le **temps**

Important :

1. Interagir avec les 5 sens dans son environnement
2. Être acteur de son monde
3. Apprendre à être seul
4. Recevoir des stimulations adaptées à son âge
5. Développer une relation d'attachement

1/5 - Interagir avec ses 5 sens dans son environnement

- Être en mouvement dans un espace en trois dimensions
- Interagir avec les objets qu'il rencontre, les manipuler
- Travailler ses 5 sens

Pour construire ses repères, découvrir le monde...

Impossible derrière **une télévision**

2/5 - Être acteur de son monde

Pour établir une relation satisfaisante au monde qui l'entoure :

- Percevoir qu'il peut le transformer
- Manipulation des petits objets

Risque en étant derrière **un écran** :

- Diminuer son sentiment de pouvoir agir sur le monde
- Statut de spectateur

3/5 - Apprendre à être seul

Petit à petit...

faire face à l'absence, se séparer de ses parents

Passe par l'ennui, être seul dans ses activités,
sans source d'excitation extérieure

La télévision empêche d'appivoiser la solitude

4/5 - Recevoir des stimulations adaptées à son âge

Stimulations qui

- Correspondent à ses capacités du moment
- Peuvent être assimilées
- Respectent son propre rythme

Rythme des couleurs et des sons qui se succèdent sur **l'écran**

- Trop rapides pour un enfant en développement
- Ne peuvent faire sens chez lui
- Vont accroître son instabilité

5/5 - Développer une relation d'attachement

Tout humain = être de relation

La relation d'attachement se construit avec l'entourage

→ Sentiment de sécurité

Possible relation d'attachement avec la **télévision**

→ Absence d'écran : sentiment d'insécurité

Les tablettes tactiles

Elles peuvent être intégrées dans ses apprentissages

MAIS ne peuvent se substituer aux jouets traditionnels

4 conditions :

- ✓ Périodes courtes (10'/jour)
- ✓ Toujours accompagné par un adulte
- ✓ Sans autre objectif que jouer
- ✓ Avec des logiciels adaptés

A cet âge, les écrans n'ont pas d'avantages à être utilisés

Les écrans non-interactifs

- Pas d'interaction avec l'environnement
- Spectateur
- Empêche d'appivoiser la solitude
- Sur-stimulation pour l'enfant
 - ne supporte plus l'absence de stimulation, le silence...
- Relation d'attachement envers la télévision

=> Possibles troubles du développement :

Passivité, retard de langage, agitation, trouble du sommeil, trouble de la concentration, dépendance aux écrans, prise de poids...

Des programmes **adaptés** aux moins de 3 ans?

⇒ intérêt éducatif pas démontré

Au contraire,

les études montrent un ralentissement dans les apprentissages linguistiques chez les enfants de 8 à 16 mois

AUCUN programme TV n'est adapté aux bébés...

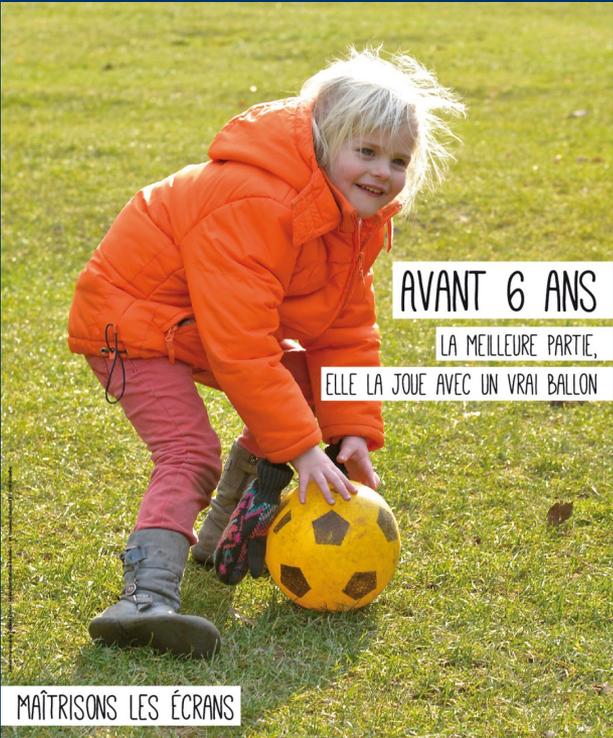
En résumé

- ✓ Eviter la télévision et les DVD
- ✓ Utiliser les tablettes tactiles sous certaines conditions
- ✓ Privilégier les jouets traditionnels qui impliquent les 5 sens de l'enfant

Suggestion de focus à insérer ici

- L'impact des télévisions à la maternité
- La télévision au sein des crèches
- Pourquoi la tablette numérique ne remplacera jamais un jouet traditionnel ?
- Les émissions parents-bonheur (vidéo)
- Le mythe des programmes TV adaptés

ENTRE 3 ET 6 ANS



AVANT 6 ANS
LA MEILLEURE PARTIE,
ELLE LA JOUE AVEC UN VRAI BALLON

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

3 PAS DE TV AVANT 3 ANS **6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS** **9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS** **12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS**

FÉDÉRATION WALLONIE-ÉCARTELLE yapaka.be

Avant 6 ans, l'enfant a besoin de séculos pour développer ses capacités. Il est préférable qu'il joue avec un vrai ballon, qui l'engage et l'active, et surtout sans écran.

Il est important dès lors d'offrir des alternatives à l'écran, de privilégier les jeux dans la nature, de privilégier les jeux sociaux qui favorisent le lien et le plaisir.

Des règles claires sur l'usage des écrans et des jeux vidéo aident à protéger l'attention, tout son temps.

Des règles claires sur l'usage des écrans et des jeux vidéo aident à protéger l'attention, tout son temps.

Entre 3 et 6 ans,
quel(s) problème(s) pourrait poser
l'usage de la console de jeux ?

Le développement de l'enfant

Développement moteur important

Importance des activités engageant les dix doigts

+ développement intellectuel, social, langagier...

L'écran interactif

Peut développer :

1) l'intelligence intuitive

2) l'intelligence hypothético-déductive

Ex : Jeux de stratégie et d'aventure

Observation ; hypothèse ; manipulation du réel ; à nouveau observation.

L'écran interactif

MAIS certains risques...

- accaparement de toute leur attention
- fuite du monde concret

Seuls quelques doigts mobilisés et automatismes
>< **motricité fine et créative**

La télévision

3-12 ans : 80% des programmes regardés ne leurs sont pas destinés

Caractère traumatique :

- Sensations et émotions + grandes (//quotidien)
- Impossibilité d'y donner du sens, surtout si non accompagné d'un adulte

=> Insécurité

Parler des écrans en famille... valable à tout âge !

Indispensable : le dialogue en famille

Repas du soir sans écrans

- **Quand on regarde un écran :**
dans l'instant présent, plongé dans l'image
- **Quand on parle :**
raconter ce qu'on a fait, ce qu'on voit sur les écrans

=> On prend du recul

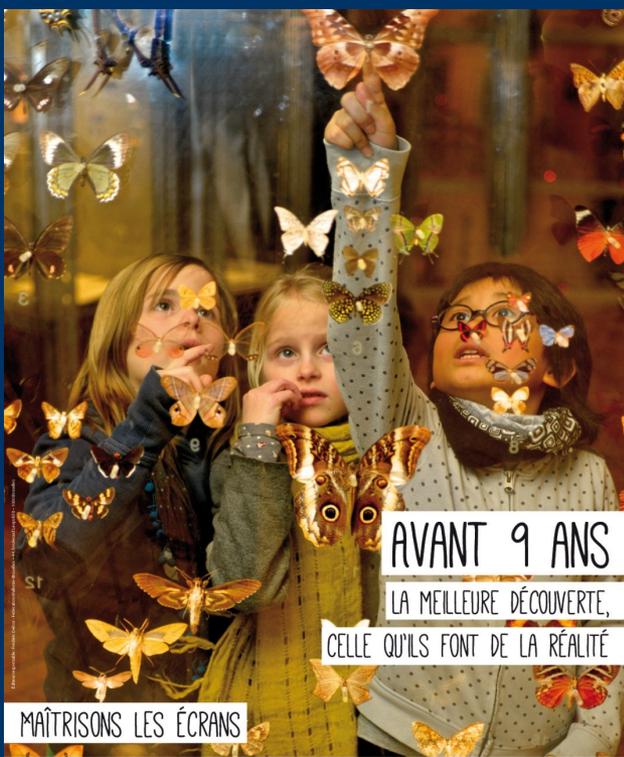
En résumé

- ✓ Pas de TV et d'ordinateur dans la chambre
- ✓ Limiter le temps d'écran
- ✓ Dialoguer à propos de ce qui est vu à l'écran
- ✓ Sélectionner les programmes TV + respecter les âges indiqués
- ✓ **Éviter les consoles de jeu avant 6 ans**
- ✓ Privilégier les activités manuelles (bricolage)
- ✓ A l'école : Introduire la dimension du virtuel via l'apprentissage du « faire semblant » (Jeu des 3 figures)

Suggestion de focus à insérer ici

- Les images violentes ne sont pas nécessairement celles que l'on croit
- Jeu des 3 figures : un projet pour les maternelles (2 dias)

ENTRE 6 ET 9 ANS



AVANT 9 ANS
LA MEILLEURE DÉCOUVERTE,
CELLE QU'ILS FONT DE LA RÉALITÉ

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

Avant 9 ans, l'enfant continue à mettre en place les différentes formes de son identité. Internet risque de brouiller les repères qu'il est en train de se construire. Pour éviter les pièges du web, l'enfant doit être accompagné d'un adulte en discussion entre espaces privés et publics.

Il est important d'introduire les écrans dans le cadre, et d'insister sur ce qui se passe et d'établir des règles claires sur le temps d'écran. Soyez attentif à l'état de leur bien-être.

Des repères clairs sur comment utiliser les écrans sont disponibles sur www.yapaka.be/parents

FÉDÉRATION WALLONNE BRUXELLES
yapaka.be

PAS DE TV AVANT 3 ANS **PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS** **PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS** **PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS**

Entre 6 et 9 ans,
l'enfant est capable de naviguer seul sur
internet

Qu'en pensez-vous?

Le développement de l'enfant

Différentes formes de son intelligence en développement continu

Important :

- activités impliquant son corps
- relations avec ses camarades

2 autres repères en construction :

- L'intimité (vers 7-8 ans)
- La notion de point de vue

Les jeux vidéo

Jeu de stratégie : stimulation de l'apprentissage de certaines compétences :

- Capacité de concentration
- Capacité d'innovation
- Capacité de décision rapide
- Capacité de résolution collective des problèmes et des tâches

Console de salon => échanges familiaux

MAIS temps limité ; logiciels adaptés ; ne peut se substituer aux autres activités !!!

La télévision

- Violence très présente
- Attention aux âges indiqués
- DIALOGUER
- Journal télévisé à éviter avant 6 ans
- À partir de 6 ans avec accompagnement parental

Internet

Internet peut brouiller certains repères :

- 1) Distinction entre espace intime et espace public
- 2) Notion de point de vue

Ces repères sont indispensables pour éviter les pièges du web

En résumé

- ✓ Ecrans dans les lieux communs
- ✓ Temps limité + autogestion entre les différents écrans
- ✓ Compte sur l'ordinateur familial + paramétrer la console de jeux
- ✓ Se familiariser avec les jeux vidéo, films... => **Dialoguer en famille !**
- ✓ **Éviter l'internet seul avant 9 ans**
- ✓ Notions d'espace intime/public et de droit à l'image
- ✓ Activités impliquant le corps et les relations avec ses camarades
- ✓ A l'école : Informer les enfants sur la culture informatique, les dangers / bienfaits des écrans

Suggestion de focus à insérer ici

- Pourquoi mettre l'ordinateur familial dans un espace commun?

ENTRE 9 ET 12 ANS

AVANT 12 ANS
LA MEILLEURE CONNEXION,
CELLE QU'IL A EN VRAI AVEC SES COPAINS

MÂTRISONS LES ÉCRANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS

Avant 12 ans, l'enfant a besoin d'explorer le monde en toute sécurité. Il a besoin d'apprendre ses relations sociales, de tester ses compétences et ses réflexions qu'il réussisse, sans la distance créée par un écran.

Il est important de privilégier les jeux en famille et entre amis, sans la pression, d'imiter les écrans dans le salon et de privilégier à l'école, des échanges directs sur le terrain d'activités. Surtout, ne pas se fier aux limites. Des règles claires sur www.yapaka.be/parents

3 PAS DE TV AVANT 3 ANS **3 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS** **3 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS** **3 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS**

FÉDÉRATION WALLONNE-BRUXELLES yapaka.be

Entre 9 et 12 ans,
l'enfant est capable de regarder
des images violentes sans risque particulier

Qu'en pensez-vous ?

Le développement de l'enfant

Découverte de la complexité du monde réel

Éprouver ses relations sociales

Tester ses comportements et les réactions qu'ils suscitent

Âge où importe l'originalité et le rattachement à un groupe

Les écrans

À cet âge :

- Le 1^{er} téléphone mobile
Quelles règles d'usage en société?
- Internet
Quelles règles pour éviter les pièges ?
- La découverte des jeux vidéo en réseau

Internet

Important : 3 règles de base

- Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public
- Tout ce que l'on y met y restera éternellement
- Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses

Les images violentes

Influence : Inhibition des conduites d'entraide et de coopération dans les relations sociales

Observation des conduites des autres

Pas le même effet pour tous en terme d'identification :

- agresseur
- victime
- sauveur

+ les effets de groupe

En résumé

- ✓ Éviter la télévision et l'ordinateur dans la chambre
 - ✓ Temps limité + autogestion entre les différents écrans
 - ✓ Déterminer avec l'enfant l'âge du 1^{er} GSM et les règles d'usage pour tous
 - ✓ Dialogue
 - ✓ Internet : lui rappeler
 - Le droit à l'image et à l'intimité
 - Ne jamais écrire ce qu'il ne pourrait pas dire en face à face
 - Pas de webcam
 - Pas de Facebook avant 13 ans
 - Les 3 règles de bases
- ✓ À l'école : Adapter l'enseignement aux changements d'esprit des élèves

Suggestion de focus à insérer ici

- Le rapport de l'ado aux jeux vidéo
- L'usage problématique des jeux vidéo (2 dias)
- Internet : que penser des filtres parentaux ?
- Les avantages de l'anonymat sur internet

ET APRÈS 12 ANS ?

À cet âge,
il est possible de devenir « addict »
aux jeux vidéo

Qu'en pensez-vous ?

Le développement de l'enfant

Importance de l'expérimentation sociale
pour se définir et définir le monde qui les entoure

Préoccupation pour leur image
Vulnérabilité face aux mauvais conseils

Désir d'échapper au contrôle parental
Interdit « Tu es trop jeune » >< Dialogue « Tu deviens grand »

Les jeux vidéo

Jeux en réseaux

- Le travail en équipe, l'entraide, la coopération
- La curiosité vis-à-vis des autres
- L'altruisme
- La réciprocité sociale

Jeux de tirs : ↗ attention et perception rapide

Transfert dans la vie réelle

Les jeux vidéo

- « Addiction » pas démontrée

Contrôle des impulsions seulement vers 25 ans

- Problèmes souvent sous-jacents :

Dépression, déficit d'estime de soi, anxiété sociale, divorce, deuil, violence scolaire...

- Usages passionnels et enrichissants \neq usages pathologiques et appauvrissant

Les réseaux sociaux

- Nouvel espace d'expérimentation sociale
- Assouvit le besoin de divertissement, de communication, d'amitié...
- Rencontres selon les intérêts

Les réseaux sociaux

Possible usage problématique

Si sentiment de solitude important et/ou faible estime de soi

Trop de temps / infos personnelles

Danger pour le futur (recherche d'emploi...)

USA 8-18 ans : + de 7h30/jour derrière un écran

En résumé

- ✓ Internet seul mais horaires à respecter
- ✓ Éviter une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre
- ✓ Discuter avec lui du téléchargement, des plagats, de la pornographie, du harcèlement,...
- ✓ Pas de Facebook avant 13 ans
Après cet âge, éviter d'« espionner »
Refuser d'être son «ami» sur les réseaux
- ✓ Le meilleur signe d'alarme : les résultats scolaires
- ✓ A l'école : Encourager et valoriser les productions des adolescents

Suggestion de focus à insérer ici

- Internet, les jeux vidéo...et les identités plurielles
- Comment protéger les enfants des images pornographiques ?
- "Addiction" aux jeux vidéo, une mauvaise formulation
- « Ami » avec son enfant sur les réseaux sociaux ?
- « Ami » avec ses élèves sur les réseaux sociaux ?
- Se rencontrer sur Internet ?
- Internet et les pédophiles
- Internet et les conduites suicidaires chez les jeunes

Focus

Les émissions parents-bonheur



L'impact des télévisions à la maternité

En appui sur le sein pour téter, le bébé plonge dans le regard de sa maman...qui a les yeux tournés vers la télévision...

Préoccupation maternelle primaire : nourriture ET attention

=> Effet distracteur de la TV

La télévision au sein des crèches

Aucune réglementation

Pourtant, la TV n'a QUE des inconvénients à cet âge là

(voir 5 points)

Pourquoi la tablette numérique ne remplacera jamais un jouet traditionnel ?

Repères du monde réel

Apprentissage nécessaire :

- Irréversibilité
- Temps qui passe
- Mouvements nécessaires à la réalisation d'une action

Repères du monde numérique

- Réversibilité
- Instantané
- Mouvements réduits

=> Elle ne permet pas la création des repères **temporels et spatiaux du monde réel**

Le mythe des programmes TV adaptés

Une emprise en 4 épisodes :

- Transformer les enfants en consommateurs le plus vite possible
- L'invention des produits dérivés
- Aider les enfants à manier le caprice
- Créer des émissions pour promouvoir des produits dérivés déjà existant

=> Ces programmes ne sont pas là pour le bien être des enfants, mais pour l'argent qu'ils peuvent rapporter !

Les images violentes ne sont pas nécessairement celles que l'on croit

3 formes possibles de violence :

- Image violente : contenu objectivement violent // culture
- Violence de l'image // vie intime, histoire personnelle
- Le montage (sons, rythme, etc.)

Ce qui fait violence n'est pas toujours prévisible

=> **Dialoguer !**

Pourquoi mettre l'ordinateur familial dans un espace commun?

- Pas « dénigrer » mais dialoguer !
- Intérêt des parents => interlocuteurs possibles
- Plaisir de parler du jeu
- Émotions intenses, s'en donner des représentations
- Agressivité >< stress
- Valable aussi pour la télévision dès le plus jeune âge !

Jeu des 3 figures : un projet pour les maternelles (1/2)

Réduire la violence scolaire autrement que par la punition

Augmenter l'empathie :

rendre sensible les agresseurs à la souffrance des victimes

Cinéma, télévision... 3 figures :

La victime / L'agresseur / Le sauveur

Jeu des 3 figures : un projet pour les maternelles (2/2)

Permet aux enfants de :

- Prendre du recul par rapport aux images qu'ils voient
- S'imaginer dans les 3 postures d'une situation agressive
(Encourage la capacité d'empathie plutôt que la violence)
- Apprend à imiter « pour de faux » plutôt que « pour de vrai »

Programme efficace contre le harcèlement entre élève

Excellente préparation au monde virtuel

Le rapport de l'ado aux jeux vidéo

Deux usages différents :

(+) Usage qui privilégie le contenu

Espace possible pour construire son rapport au monde

(-) Usage qui privilégie le mode d'interaction avec la machine

au détriment du contenu

< fragilité relationnelle

usage souvent intensif

L'usage problématique des jeux vidéo (1/2)

Que recherchent les joueurs qui privilégient le mode d'interaction avec la machine ?

1. Construire une relation d'attachement avec un avatar

Dans l'histoire personnelle du jeune : possibles formes d'attachement défailantes, sentiment d'abandon

Avatar : sentiment de sécurité, pas d'abandon possible

2. Rechercher les excitations pour les maîtriser

Par le passé : bombardé d'excitation, parents intrusifs

Jeux vidéo : possibilité de les maîtriser

L'usage problématique des jeux vidéo (2/2)

Que recherchent les joueurs qui privilégient le mode d'interaction avec la machine ?

3. Rechercher un miroir d'interaction

Dans le cas où l'adulte ne se fait pas miroir d'interaction :
Jeux type Wii = possible miroir d'interaction

4. Construire une figure idéalisée de soi via un personnage

Forme pathologique du narcissisme

Internet, les jeux vidéo...et les identités plurielles

- Avatar : créature qui permet d'entrer dans un monde virtuel et d'y interagir (// pseudo)
- Aujourd'hui, multiplication des identités : jeux vidéo, chat, forum...
- Époque des identités plurielles (≠ plusieurs personnalités)
- Différentes facettes (blogs, avatars) d'une MÊME personnalité, parfois sombres, parfois positives

Internet : que penser des filtres parentaux ?

Solution à double tranchant : rassurante mais dangereuse

Va diminuer 30-40% des sites à éviter MAIS

- jamais 100% protégé
- contournés par les ados
- parents rassurés // absence de dialogue

=> Ne peut se substituer au dialogue !

« Ami » avec son enfant sur les réseaux sociaux ?

Avant 13 ans : risque d'y mettre beaucoup de son intimité

Après 13 ans : vouloir être son ami, tentation d'« espionner »

⇒ Respect de la vie privée

⇒ Le dialogue en face à face

« Ami » avec ses élèves sur les réseaux sociaux ?

- Question de l'intimité
- Brouille le regard que l'enseignant porte sur les élèves et vice versa
- Possibilité de créer un espace sur un réseau social MAIS cadre rigoureux

Comment protéger les enfants des images pornographiques ?

- Vidéos, revues...publicités dans la rue
Pas toujours prévisible
- Via les amis aussi
- Dialoguer, expliquer que ces images ne sont pas le reflet de la réalité mais des constructions

Se rencontrer sur Internet ?

2 problèmes :

- chercher une personne semblable en tous points
- décalage entre les émotions échangées dans le virtuel (ex : confidences) et le corps (essentiel)

=> Se rencontrer « en vrai » le plus vite possible

Internet et les pédophiles

Risque faible mais nécessite quelques règles éducatives :

- **Respecter l'anonymat sur internet**
- **Ne rien communiquer d'intime**
notion de l'intimité de moins en moins claire
Apprentissage dès 4 ans
- **Soutenir une éducation à Internet**
- **Ne pas dissuader l'enfant de rencontrer « en vrai »
les personnes qu'il rencontre sur internet (sain)**
mais en étant accompagné !
Si interdit, risque de le faire en secret

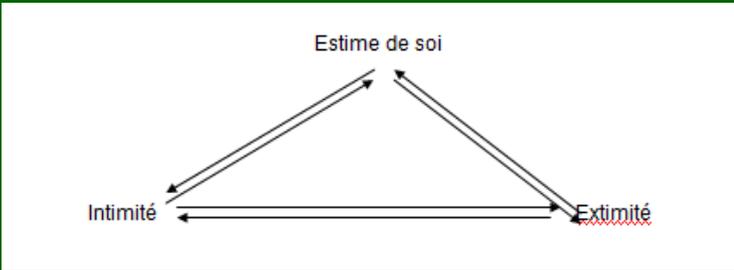
Les avantages de l'anonymat sur internet

Blogs, forums....

Possibilité d'extérioriser des fragments de son intimité non encore validés auprès des autres.

= désir *d'extimité*

Participe au développement psychique, au renforcement de l'image de soi



"Addiction" aux jeux vidéo, une mauvaise formulation

- Pas de définition consensuelle
≠ consommation de substance toxique
- Utilisation excessive parfois passagère
- Mot stigmatisant ,
risque d'enfermer l'adolescent en quête d'identité.

Internet et les conduites suicidaires chez les jeunes

- web 2.0 , web des communautés
- Problème si ne côtoie que des communautés de personnes à tendance dépressive
- Appels à l'aide sur internet, pas spécialement de passage à l'acte, politique de l'extrême

Affiches et cartes postales



AVANT 3 ANS
LA MEILLEURE ÉMISSION,
CELLE QU'IL CRÉE LUI-MÊME

© 2014 YAPAKA - Fédération Wallonie-Bruxelles - All Rights Reserved

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

-3 PAS DE TV
AVANT 3 ANS

Avant 3 ans, l'enfant a d'abord besoin de construire ses repères.
Dans l'espace, à travers toutes les interactions sensorielles et motrices avec l'environnement.
Dans le temps, à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Le bébé captivé par le rythme rapide des couleurs et des sons qui se succèdent sur l'écran risque d'intérioriser ce rythme nocif pour sa personnalité en formation.
Des repères clairs sur www.yapaka.be/ecrans

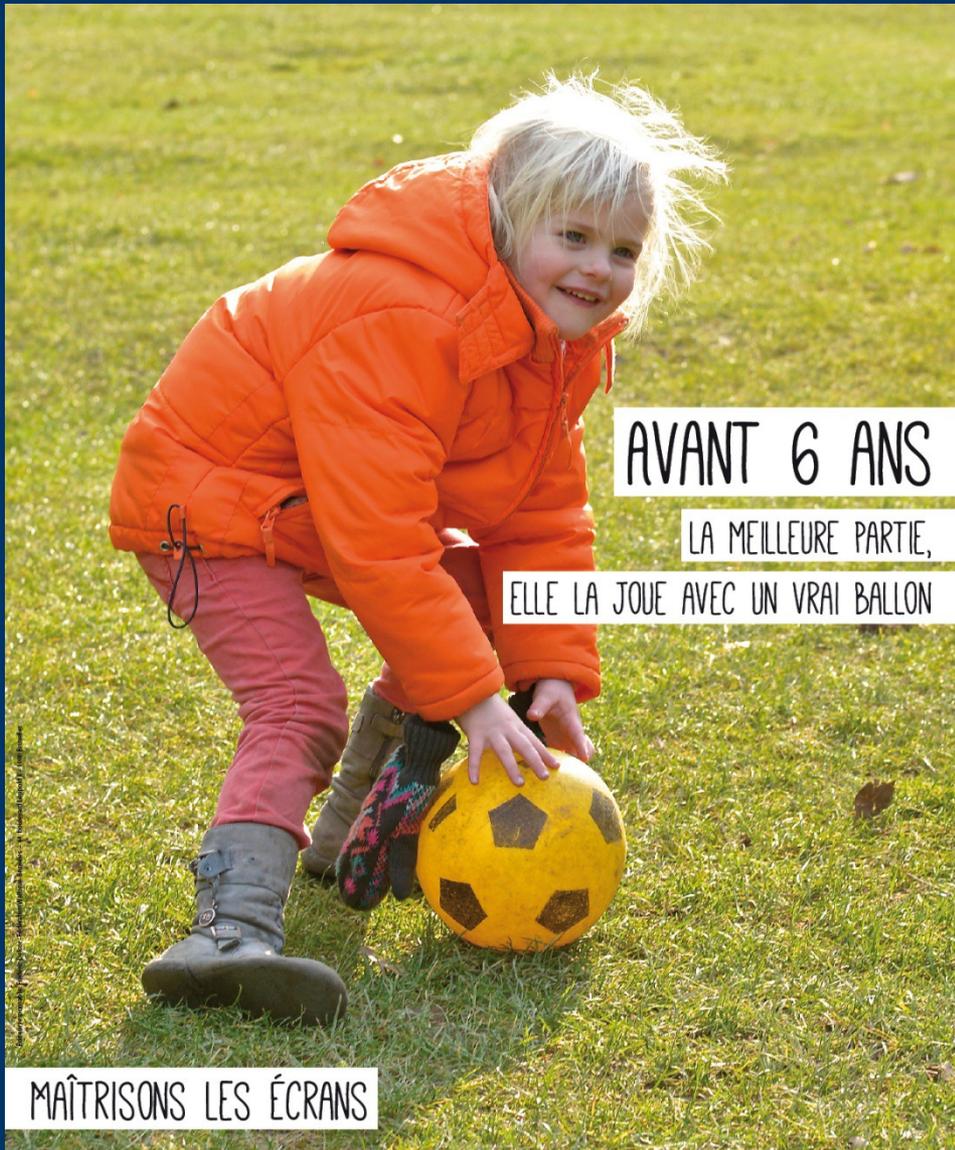
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
yapaka.be

3 PAS DE TV
AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU
AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL
AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL
AVANT 12 ANS



AVANT 6 ANS

LA MEILLEURE PARTIE,

ELLE LA JOUE AVEC UN VRAI BALLON

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

-6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

Avant 6 ans, l'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités: il est prioritaire qu'il aie des activités engageant ses dix doigts, pour développer son habileté motrice, et surtout son cerveau.

Il est important dès lors d'établir des règles claires sur le temps d'écrans, d'installer les écrans dans le salon, de privilégier les jeux vidéo que l'on joue à plusieurs. Sentez-vous le droit de fixer des limites.

Le risque des écrans est en effet qu'ils accaparent toute son attention, tout son temps.

Des repères clairs sur www.yapaka.be/ecrans



yapaka.be

3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS



AVANT 9 ANS
 LA MEILLEURE DÉCOUVERTE,
 CELLE QU'ILS FONT DE LA RÉALITÉ

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

-9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

Avant 9 ans, l'enfant continue à mettre en place les différentes formes de son intelligence.
 Internet risque de brouiller les repères qu'il est en train de se construire. Pour éviter les pièges du web, l'enfant doit notamment assimiler la distinction entre espaces intime et public.

Il est important d'installer les écrans dans le salon, de dialoguer en famille sur ce qui s'y passe et d'établir des règles claires sur le temps d'écrans.
 Sentez-vous le droit de fixer des limites.
 Des repères clairs sur www.yapaka.be/eccrans



3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS



AVANT 12 ANS

LA MEILLEURE CONNEXION,
CELLE QU'IL A EN VRAI AVEC SES COPAINS

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL
AVANT 12 ANS

Avant 12 ans, l'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde réel.

Il a besoin d'éprouver ses relations sociales, de tester ses comportements et les réactions qu'ils suscitent, sans la distance créée par les écrans.

Il est important de privilégier les jeux en famille et entre amis, dans le même pièce, d'installer les écrans dans le salon et de continuer à établir des règles claires sur le temps d'écrans. Sentez-vous le droit de fixer des limites.

Des repères clairs sur www.yapaka.be/ecrans



3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS

Ressources



- Serge Tisseron. *Grandir avec les écrans « La règle 3-6-9-12 »*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2013.
- Serge Tisseron. *Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2011.
- Serge Tisseron. *Les dangers de la télé pour les bébés*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2013 (2^e édition).
- Dominique Ottavi et Dany-Robert Dufour. *L'enfant face aux médias*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2006.
- Pascal Minotte. *Cyberdépendance et autres croquemitaines*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2012.
- Pascal Minotte. *Qui a peur du grand méchant WEB ?*, Coll. Temps d'arrêt/Lectures, Yapaka, Fabert, 2012.
- Dominique Texier (sous la direction de), *L'enfant connecté*, Coll.1001 et + -, Erès Editions, 2014