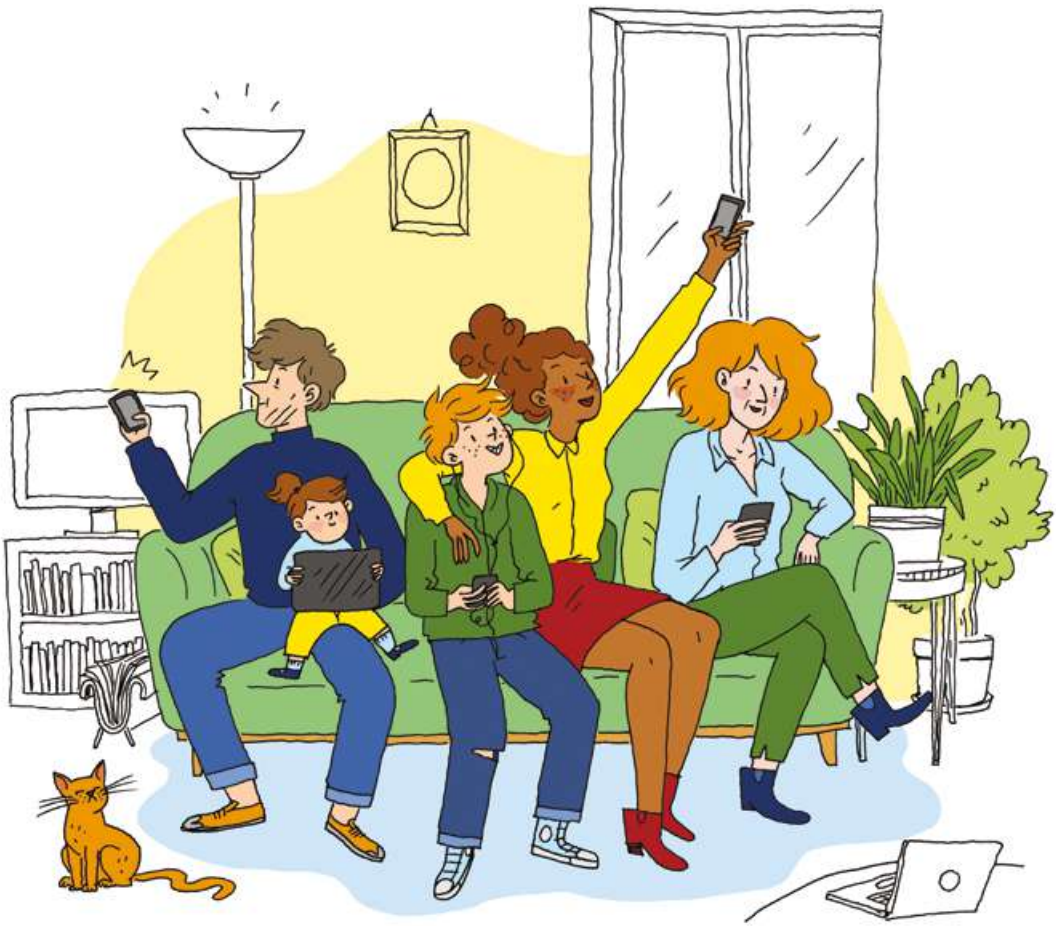


GUIDE PRATIQUE

La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias et à l'information

CLEMI
Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

GUIDE PRATIQUE

La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias et à l'information

REMERCIEMENTS

Nous remercions nos partenaires, inscrits dans une dynamique collective d'une richesse inédite, à la fois interministérielle (ministère de l'Éducation nationale, ministère de la Culture), interinstitutionnelle (France Télévisions, Radio France, CSA, Cnil, collectif Éducnum, CNRS Images, Cnaf) et interassociative (Unaf, Ceméa, Ligue de l'enseignement, Parents 3.0, Icem-Pédagogie Freinet, Jets d'encre).

Nous remercions, pour leur engagement dans le groupe de travail « Pratiques informationnelles des jeunes » (issu du Conseil d'orientation et de perfectionnement du CLEMI), Marie-Anne Bernard, directrice RSE de France Télévisions, Olivier Bourhis, responsable du pôle « Politique scolaire », Ligue de l'enseignement, Anne Brucy, directrice du CNRS Images, Catherine Chabrun, Icem, rédactrice en chef du *Nouvel Éducateur*, revue pédagogique du mouvement Freinet, Carina Chatain-Marcel, collectif Éducnum, chef de cabinet, responsable des relations avec les institutions extérieures à la Cnil, Marie-Alix Filhol, chargée de mission, bureau du régime juridique de la presse, ministère de la Culture et de la Communication, Christian Gautellier, directeur de la publication *Vers l'éducation nouvelle*, Ceméa, Mireille Lamouroux, chargée de mission auprès du directeur du numérique, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, Didier Mathus, président du Conseil d'orientation et de perfectionnement du CLEMI, Christine Menzaghi, programme développement associatif et militant, Ligue de l'enseignement, Fabien Mignet, chargé de mission, Conseil supérieur de l'audiovisuel, Agnès Rico, présidente de l'Association internationale de la presse francophone, Éric Sénécal, coordonnateur de l'Association des centres sociaux de l'arrondissement de Dieppe, Marina Sichantho, responsable de la médiation culturelle et action éducative, Radio France, Jean-Christophe Théobalt, chargé de mission médiation numérique, ministère de la Culture et de la Communication, Stéphane Vincent, directeur territorial Ceméa de Haute-Normandie.

Nous remercions, pour leur implication, Perrine Boutin, enseignante MCF à l'université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, Isabelle Féroc-Dumez, enseignante MCF Éspé de l'université de Poitiers, Sophie Jehel, enseignante MCF à l'université de Vincennes-Saint-Denis-Paris 8, Adeline Masson, enseignante master Solidarités de l'Institut catholique de Paris, ainsi que les 32 étudiants qui nous ont aidés à réaliser l'enquête de terrain : Zoé Barlog, Félix Bleton, Caroline Boesch, Elsa Chasqueira, Hannah Dannoux, Agnès Davy, Lucie Debornes, Florent Delattre, Mathilde Dubot, Chloé Flavigny, Victor Fossat, Noël Giraud, Mylène Julot, Emma Lains, Michaël Leprieur, Redha Malki, Hanae Malovic, Philippine Michaud, Jocelyn Moncomble, K. C. Neetu Moreau, Delphine Morin, Antonia Nègre, Estelle Pihery, Camille Pliska, Clara Pons, Alice Posiere, Alice Quatrepoint, Jedidia Ratefinanahary, Clara Renaudeau d'Arc, Floriane Siby, Pierre Thenon, Marianne Vernet. Nous remercions également la Fédération des conseils de parents d'élèves et la Fédération des parents d'élèves de l'enseignement public.

SOMMAIRE

5 **Éditorial**
Jean-Marc Merriaux, directeur général de Réseau Canopé

6 **Être parent à l'ère numérique**
Virginie Sassoon, CLEMI

8 **Présentation de la famille Tout-Écran**
Kim Consigny, illustratrice

11 **#1 Apprendre à vos enfants à s'informer**

12 **Les *digital natives* n'ont besoin de personne et autres idées reçues sur les jeunes et l'info**
Karine Aillerie, chercheuse, Réseau Canopé,
Anne Cordier et Sophie Jehel, maîtresses de conférences

16 **Comment « muscler » l'esprit critique de vos enfants ou comment réagir face aux théories du complot**
Benjamin Berut, docteur en sciences politiques

22 **Le Décodex, guide pour savoir à qui faire confiance sur Internet**
Samuel Laurent, journaliste, *Le Monde*

26 **Les enfants, cibles privilégiées des publicitaires**
François Saltiel, journaliste, Arte

29 **#2 Conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux**

30 **Hackons nos enfants ou l'art de la bidouille en famille ! Lettre ouverte aux parents**
Laurence Bee, journaliste, auteur et blogueuse

32 **Bien conseiller son ado sur les réseaux sociaux**
Nadya Benyounes, Réseau Canopé et Choukri Kouas, CLEMI

36 **Que risquent nos enfants s'ils tiennent des propos racistes, sexistes ou homophobes sur Internet ?**
Maître Anthony Bem, avocat

38 **Rester net sur le Web. 10 conseils de la Cnil**

41 **#3 Maîtriser le temps dédié aux écrans en famille**

42 **Quiz : Quel parent connecté êtes-vous ?**
Agence emandarine, en collaboration avec Lucie Meunier, psychomotricienne

46 **Gérer le temps d'écran des enfants. Que retenir des conseils des experts ?**
Fanny Morange, Réseau Canopé

50 **Se déconnecter pour mieux manger, dormir et bouger !**
Docteur Arnaud Cocaul, médecin nutritionniste

55 **#4 Protéger vos enfants des images violentes**

56 **Comment adapter le visionnage à l'âge de l'enfant ?**
Comité d'experts du Conseil supérieur de l'audiovisuel

58 **Trousse de secours en cas d'accidents d'images. Quelques conseils express pour aider les parents**
Docteur Serge Tisseron, pédopsychiatre et Isabelle Féroc-Dumez, directrice scientifique et pédagogique du CLEMI

62 **Violence et jeux vidéo : quelle attitude adopter ?**
Collectif PédaGoJeux

67 **#5 S'engager et s'impliquer en tant que parents**

68 **L'éducation familiale aux écrans**
Dorie Bruyas, directrice de Fréquence écoles

70 **Trouver sa place de parent à l'heure du numérique**
Olivier Andrieu-Gérard, Unaf

72 **L'éducation aux médias, ce n'est pas qu'à l'école !**
Christine Menzaghi et Antonin Cois, Ligue de l'enseignement

74 **À la rencontre des Promeneurs du Net**
Daniel Lenoir, directeur général de la Cnaf

76 **Cartographie des initiatives de proximité**
Laurent Garreau, CLEMI

79 **En pratique !**

80 **Fiche ressources 1**
La cité Maya imaginaire du 20 heures de France 2

82 **Fiche ressources 2**
Publicité cachée : le test sponsorisé des *Inrocks*

84 **Fiche ressources 3**
Un pique-nique de migrants dans un cimetière à Calais ?

86 **Bibliographie-sitographie**
91 **Glossaire**

Pourquoi ce guide ?

Depuis sa création en 1983, le CLEMI remplit sa mission pédagogique grâce à un réseau constitué d'une équipe nationale et d'équipes académiques (au sein des rectorats) et travaille en partenariat avec les professionnels des médias pour déployer ses actions et ses projets.

En 2013, la loi du 8 juillet pour la refondation de l'École de la République inscrit officiellement l'éducation aux médias et à l'information (EMI) dans les programmes scolaires. Suite aux attentats qui endeuillent la France, l'EMI devient une exigence républicaine au cœur du Parcours citoyen, un enjeu éducatif et sociétal incontournable dans un environnement où le numérique est omniprésent. Dans un monde globalisé et complexifié, la définition et la compréhension de la source de l'information constituent une priorité pour déjouer les tentatives de manipulation et de désinformation.

Les enjeux sociétaux de l'EMI dépassent les murs de l'école et doivent mobiliser tous les acteurs pour renforcer le continuum entre temps scolaire et hors temps scolaire. Ce guide est le produit de cette mobilisation. Il est né au sein d'un groupe de travail dédié aux pratiques informationnelles des jeunes, composé de membres du Conseil d'orientation et de perfectionnement du CLEMI qui représentent le ministère de l'Éducation nationale, le ministère de la Culture, France Télévisions, Radio France, le CSA, CNRS Images, Ceméa, la Ligue de l'enseignement, Parents 3.0, Jets d'encre et l'Icem-Pédagogie Freinet. Nous remercions chaleureusement tous les membres de ce groupe de travail qui prouvent, par leur implication, que l'enjeu citoyen de l'éducation aux médias transcende les frontières pour rassembler les acteurs de l'éducation, médiatiques, institutionnels et associatifs.

Jean-Marc Merriaux
Directeur général de Réseau Canopé

Être parent à l'ère numérique

Par Virginie Sassoon, responsable du pôle Labo, CLEMI

Un dernier passage en revue des fils d'actualité Facebook et Twitter avant de filer vous coucher, un shot de mails avec votre première gorgée de café. Sur le départ, vous paniquez car vous ne retrouvez plus votre chargeur de smartphone, devenu une denrée rare dans votre foyer familial composé de deux enfants pour neuf écrans !

Si vous vous retrouvez dans cette petite description à peine caricaturale, c'est que vous faites partie des 78 % de Français qui se connectent à Internet avant de s'endormir ou des 75 % qui se connectent dès leur réveil. Comment, dès lors, raisonner nos enfants qui, de 1 à 6 ans, passent en moyenne 4 heures 10 minutes par semaine sur le Web, sans parler des 13-19 ans qui dépassent les 14 heures ? 85,2 % des collégiens ont un téléphone portable dans leur chambre. 42 % des 13-19 ans utilisent Snapchat, 92 % des 15-17 ans ont un profil Facebook[1] et 100 % des parents trouveront des réponses dans le guide que vous tenez entre vos mains… et, rassurez-vous, sa batterie est pleine !

L'explosion de nos pratiques numériques a redéfini les défis de la parentalité et bouleversé les dynamiques familiales. Voilà pour les faits, mais quels réflexes adopter face à la sur- et la mal-information ? Quelles sont les règles à respecter et à inventer dans ce monde d'ultraconnexion dans lequel nos enfants grandissent ? Pour tenter de répondre à ces questions, le CLEMI étend sa mission en éducation aux médias au-delà des murs de l'école pour écouter, comprendre et accompagner les parents, dans toute leur diversité.

Ce guide a pour vocation de fournir des éclairages utiles et des conseils pratiques à tous les parents, mais aussi à l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs intéressés par ces questions. Pour accompagner de manière vivante les ressources proposées, nous avons sollicité l'illustratrice Kim Consigny et lui avons demandé de mettre en images le quotidien de la famille Tout-Écran, une création originale du CLEMI. Une famille attachante, connectée et parfois un peu dépassée dans la gestion des écrans, avec leurs trois enfants de 3, 8 et 16 ans.

Et comme vous allez le découvrir, on est tous un peu Tout-Écran !

À l'écoute des parents : notre approche méthodologique

Témoignages : une enquête nationale

Pendant deux mois (de novembre à décembre 2016), le CLEMI a mené une enquête pour saisir les pratiques et les interrogations des parents sur le

1. Chiffres cités dans « Familles connectées », *Réalités familiales*, Unaf, n° 114-115, 2016.

rapport que leurs enfants entretiennent aux médias et à Internet. Si l'échantillon constitué n'a pas de prétention représentative, cette enquête a le mérite d'offrir une vision de terrain sur l'impact des médias et d'Internet dans nos vies de famille.

86 entretiens qualitatifs

Un guide d'entretien semi-directif a été conçu par le CLEMI. En collaboration avec 32 étudiants des universités Sorbonne Nouvelle-Paris 3, Vincennes-Saint-Denis-Paris 8, l'Institut catholique de Paris et l'université de Poitiers, nous avons réalisé une enquête de terrain pour rendre compte des questionnements des parents, au plus près de leur réalité quotidienne. 86 entretiens qualitatifs, d'une durée variable de 30 minutes à 2 heures 30, ont été réalisés.

Au-delà de la grande hétérogénéité des réalités familiales, cinq axes de questionnements récurrents se sont dégagés de l'ensemble des entretiens et nous ont servi à structurer ce guide :

- Comment apprendre à vos enfants à s'informer ?
- Comment conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux* ?
- Comment maîtriser en famille le temps dédié aux écrans ?
- Comment protéger vos enfants des images violentes ?
- Comment s'engager et s'impliquer en tant que parents ?

2 038 questionnaires en ligne

Nous avons également conçu et diffusé un questionnaire en ligne auquel 2 038 parents ont répondu, la majorité d'entre eux sont adhérents à des associations de parents d'élèves. Fait saillant : leurs attentes de la part de l'école sont extrêmement fortes en terme d'accompagnement, puisque 78 % des parents souhaitent des cours d'éducation aux médias en classe pour leurs enfants et 83 % d'entre eux réclament aux organismes publics une sensibilisation aux dangers d'Internet.

QU'EST-CE QUE L'EMI ?

Promouvoir la liberté d'expression, rechercher et évaluer l'information, forger l'esprit critique des élèves pour en faire des citoyens libres et éclairés, telles sont les missions du CLEMI[2] depuis plus de trente ans. Pour ce faire, le CLEMI et ses coordonnateurs académiques forment chaque année des milliers d'enseignants[3]. Dans le système éducatif français, il n'existe pas de cours spécifique d'éducation aux médias et à l'information (EMI), mais tous les enseignants en écoles primaires, collèges et lycées peuvent aborder les enjeux citoyens de l'EMI en classe, au sein des enseignements disciplinaires ou interdisciplinaires (enseignements pratiques interdisciplinaires – EPI – au collège, par exemple). L'EMI se construit à travers des pratiques de formation plurielles et distribuées entre les enseignants et les parents, en lien avec d'autres partenaires institutionnels et associatifs. Dans plusieurs académies (Dijon et Besançon notamment), les coordonnateurs du CLEMI organisent des événements qui offrent des espaces d'échanges entre les parents et l'école.

* Les mots suivis d'un astérisque dans le texte sont définis dans le glossaire p. 91.

2. Voir présentation du CLEMI p. 95.

3. Si vous êtes enseignant, vous pouvez contacter votre coordonnateur académique et consulter les ressources pédagogiques sur clemi.fr

Présentation de la famille Tout-Écran

Le mot de Kim Consigny, illustratrice

Avec Virginie Sassoon et son équipe, nous avons inventé une famille, qui n'est pas parfaite ni idéale, mais qui ressemble à celles que l'on connaît : recomposée mais soudée, connectée mais parfois dépassée, et surtout joyeuse, pleine de vie et désireuse de trouver des réponses aux questions que pose le monde numérique.

Les parents, Erwan et Myriam, sont connectés mais encore en cours d'apprivoisement des nouvelles technologies. Leurs enfants – Juliette (16 ans), la première fille de Myriam née d'une précédente union, Théo (8 ans) et Mélina (3 ans) – grandissent à l'ère du numérique. S'ils n'ont pas les mêmes usages d'Internet et des médias que leurs parents, l'apprentissage est une aventure commune qui pose des questions différentes à chaque âge et auxquelles ce guide entend fournir des réponses pratiques.

C'est donc pour vous accompagner qu'est née la famille Tout-Écran et dans laquelle (sait-on jamais !) vous vous reconnaîtrez peut-être aussi, un peu !

JULIETTE, 16 ANS
MYRIAM
THÉO, 8 ANS
KIRA, LE CHAT

TÉMOIGNAGES

Latifa, 2 enfants

« Qu'ils lisent sur un écran plutôt qu'un livre, pourquoi pas ? Le problème, c'est la véracité de ce qu'ils lisent et le non-discernement qu'ils ont par rapport à cette information de masse qui est distribuée. »

Alexandre, 4 enfants

« Lors de la séparation du groupe One Direction, l'un de mes fils m'a dit : "Il y a eu 200 suicides, suite à l'annonce de la séparation du groupe. [...] Je l'ai lu sur Internet." Toute la problématique, ce n'est pas qu'ils aillent chercher l'information sur Internet mais qu'ils sachent évaluer si c'est une bonne ou une mauvaise information. »

#1

Apprendre à vos enfants à s'informer

Internet a profondément bouleversé notre rapport à l'information : à la fois fenêtre sur le monde, la Toile est aussi une caisse de résonance des rumeurs les plus dangereuses.
Dans cet univers en constante mutation, nos enfants ont plus que jamais besoin de nous pour les guider !

Les *digital natives** n'ont besoin de personne

et autres idées reçues sur les jeunes et l'info

Tous les adolescents ont le même comportement et les mêmes activités sur le Net. D'ailleurs leurs compétences numériques en font des mutants naturellement hyperconnectés qui n'ont plus besoin de leurs parents. Et si la réalité était plus complexe ? Trois universitaires déconstruisent des idées reçues sur le rapport des jeunes à l'information !

Idée reçue n° 1

« Les ados font tous les mêmes choses sur la Toile. »

Par Karine Aillerie, chargée d'études R&D, Réseau Canopé, et chercheuse associée à l'équipe Techné, université de Poitiers

Il est facile de penser que les adolescents ont tous les mêmes usages et les mêmes habitudes sur Internet. En effet, les chiffres, nombreux, à propos des jeunes et d'Internet, peuvent nous faire penser que les ados sont égaux devant Internet, comme face aux technologies numériques en général, et les utilisent tous de la même manière. La réalité est plus complexe mais aussi beaucoup plus riche que cela.

Les travaux de recherche de la sociologue américaine Danah Boyd sur le sujet démontrent ainsi qu'un adolescent est un « internaute comme les autres[4] ». Cela signifie que pour comprendre ce que les jeunes font avec Internet, il faut avant tout se poser la question de leurs pratiques individuelles et non pas seulement envisager celles du groupe ou de la génération. S'il y a des traits souvent communs aux usages numériques juvéniles, comme par exemple le temps passé sur les écrans ou l'importance de la relation avec les autres, via les outils connectés, quand on les interroge individuellement, on peut très vite se rendre compte que les contextes familiaux et amicaux, les centres d'intérêt, les compétences, sont extrêmement divers et parfois difficilement comparables d'un individu à l'autre. Certains jeunes sont ainsi plus engagés dans les outils de socialisation, comme les réseaux sociaux*, certains feront de la recherche d'information pour eux-mêmes, pour l'école, d'autres seront plutôt joueurs, etc. Pour chaque type d'usage également, la relation avec Internet et les outils numériques

4. D. Boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, New Haven & London, Yale University Press, 2014.

sera différente d'un individu à l'autre : par exemple, certains jeunes n'auront pas de difficultés à « rentabiliser » leurs pratiques numériques du point de vue des exigences scolaires, tandis que d'autres auront des usages beaucoup plus éloignés de ce qui se fait à l'école.

Les pratiques numériques des « jeunes » se construisent et évoluent au jour le jour, en articulation ou en réaction avec les moments de la vie. Elles ne sont pas « hors sol », détachées du quotidien, ni aussi spontanées qu'on voudrait nous le faire croire. Aussi faut-il se méfier des généralités !

Idée reçue n° 2

« Les ados ne s'informent que sur Internet. »

Il est courant d'entendre dénoncer les habitudes d'information des jeunes, qui semblent délaisser le papier au seul profit du numérique, voire ne plus s'informer du tout. Les usages en général convergent cependant, à l'heure où il est possible d'écouter la radio en podcast, de regarder la télé sur le Net ou de lire son journal quotidien sur une tablette. Ainsi, si Internet est une source d'information pour les adolescents d'aujourd'hui, il faut se pencher plus précisément sur ce que cela veut dire.

En effet, s'informer sur Internet, c'est consulter un moteur de recherche ou un site internet particulier pour répondre à une question que l'on se pose ou qui nous est posée (par l'école par exemple) ou pour connaître un fait d'actualité. Les dernières études sur les habitudes médiatiques des jeunes démontrent à ce titre une montée en puissance des sites de réseautage social comme Facebook ou YouTube[5] pour s'informer et non pas seulement pour discuter ou échanger des photos avec son groupe d'amis. Cela fait écho à d'autres études, parfois plus anciennes[6], qui montrent l'importance récurrente et significative de la relation sociale pour les jeunes lorsqu'ils souhaitent s'informer : l'interrogation d'un proche, parent, ami, enseignant ou conseiller étant un moyen d'obtenir une information considérée comme plus digne de confiance.

De manière générale, il ne faut pas perdre de vue que le numérique ne fait pas tout et que, si les jeunes consacrent beaucoup de leur temps aux écrans, Internet n'est pas pour eux le seul et unique vecteur d'information. L'interaction sociale directe, le bouche à oreille, la conversation avec les pairs, l'interrogation des adultes référents (parents, conseillers, éducateurs) restent ainsi très importants, de même que la consultation des médias traditionnels (télé, radio, presse) sur support papier comme sur support numérique. Les adolescents construisent individuellement et collectivement, au gré de leurs pratiques et des contextes, des parcours d'information qui articulent, de façon plus ou moins fluide selon les individus, le physique et le numérique. Et c'est là tout l'enjeu de la formation aux médias et à l'information aujourd'hui : les aider à prendre en compte la richesse et à décrypter la spécificité de chaque support comme de chaque source rencontrés.

5. D. Süss, G. Waller (dir.), *JAMES : Jeunes, activités, médias. Enquête Suisse*, Zurich, Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW), 2014. En ligne : zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2014/Rapport_JAMES_2014.pdf

6. D. E. Agosto, S. Hughes-Hassell, *Toward a Model of the Everyday Life Information Needs of Urban Teenagers. Part 1: Theoretical Model, Journal of the American Society for Information Science*, vol. 57, n° 10, p. 1394–1403.

Idée reçue n° 3

« Les digital natives* n'ont besoin de personne ! »

Par Anne Cordier, maîtresse de conférences en Sciences de l'information et de la communication, Normandie université-Éspé, UMR

Vous pensez que les jeunes ultraconnectés aujourd'hui n'ont pas besoin de vous pour surfer sur le réseau, s'informer et communiquer ? Vous pensez que ces jeunes, d'ailleurs, considèrent que vous êtes bien trop vieux ou bien trop dépassé par le sujet pour les aider ? Eh bien détrompez-vous !

Bien sûr, ils sont massivement – mais pas de façon égale – équipés. Bien sûr, ils font preuve – mais pas tous – d'une dextérité déconcertante dès le plus jeune âge avec les ordinateurs, tablettes, et autres smartphones. Bien sûr, ils connaissent une tonne d'applications, de sites web ou encore parlent de youtubeurs* célèbres comme s'ils les fréquentaient « IRL[7] » !

Et pourtant, lorsqu'on les observe et qu'on échange avec eux, quel que soit leur âge, ils sont plus nombreux qu'on ne le pense à avouer des lacunes en matière d'expertise, que ce soit pour chercher une information ou pour comprendre un discours médiatique.

Ils sont également nombreux à montrer des difficultés pour nommer correctement les activités et les outils numériques, comme Alexandre qui, à 11 ans, croit que « en ligne » signifie « gratuit ».

Enfin, ils sont nombreux à s'inquiéter d'une forme de démission pédagogique de la part des adultes en général à leur égard. Comme le dit Armelle, 17 ans : « C'est pas parce que j'ai un iPhone que je suis calée. »

« Vous connaissez l'adage : la vérité sort de la bouche des enfants… »

Alors, non, ils ne sont pas des « mutants », non ils ne sont pas des *digital natives** ! Ils sont des individus en construction, qui ont des pratiques à la fois extrêmement riches en matière d'information et de communication, mais aussi des connaissances partielles.

Ne soyons pas aveuglés par ces discours répandus qui, comme des écrans de fumée, cachent la réalité des expertises et des pratiques de ces jeunes ! Et ne restons pas sourds à l'appel de Morgan, 16 ans : « J'ai envie de dire, de crier même : On a besoin de vous ! Parce qu'on peut pas tout savoir, nous, et on a besoin de s'affirmer et d'avoir les moyens de le faire. Alors, oui, je le répète [...] : on a besoin de vous ! »

Idée reçue n° 4

« Le rôle des parents d'adolescents : négligeable ! »

Par Sophie Jehel, maîtresse de conférences en information-communication, université Vincennes-Saint-Denis-Paris 8, Cemti

Certaines publicités, voire des campagnes de prévention, présentent parfois les parents d'adolescents comme inconscients, et même irresponsables. Pourtant, le rôle des parents dans le comportement des adolescents est

7. IRL : In real life. Acronyme employé pour désigner la « vraie vie » par opposition à la « vie virtuelle ».

crucial, comme le montrent les enquêtes[8] sur leurs pratiques médiatiques.

Les parents jouent un rôle de médiation auprès de leurs enfants

Les parents exercent un rôle de médiation, dès la petite enfance, en déterminant l'âge de l'accès à Internet et aux écrans (télévision, console, tablette, téléphone et plus encore smartphone), et en imposant des restrictions sur les horaires de connexion, le temps réservé au travail scolaire, l'heure du coucher, les contenus, l'utilisation de logiciels de filtrage, l'attention portée aux signalétiques. Il s'agit là en effet de pratiques très répandues chez les parents.

J'ai pu montrer[9] que les médiations parentales étaient déterminantes dans la construction de la culture médiatique à la préadolescence, et en particulier vis-à-vis de la place qu'y occupent les programmes violents, même si la plupart du temps, les préadolescents se trouvent seuls devant les films et plus encore devant les jeux vidéo. Avec mes enquêtes récentes auprès des adolescents, je vois que cette influence perdure au-delà de la préadolescence. Les précautions prises par les parents durant l'enfance créent les conditions d'une capacité plus grande à la réflexivité à l'adolescence.

Une médiation qui diffère selon les milieux

Mais le rôle des parents est marqué par des différences sociales. Dans tous les milieux, sauf situation de grande précarité, les parents veillent à construire des modalités de filtrage et une médiation autour des écrans. Mais les enfants et les adolescents sont aussi influencés par les goûts de leurs parents. Certains parents sont fans de films d'horreur ou de jeux d'action et partagent parfois très tôt ces goûts avec leurs enfants, alors que d'autres favoriseront davantage des programmes plus exigeants ou des pratiques manuelles ou culturelles impliquant les enfants eux-mêmes. Ces différences sont principalement culturelles.

De plus, les parents n'ont pas tous la même familiarité avec les espaces numériques. Les parents les moins informés sont aussi ceux qui vont renvoyer davantage les adolescents à leur responsabilité sans pour autant leur donner de conseils précis.

Cela dit, dans tous les milieux sociaux, les parents sont aujourd'hui confrontés à des inquiétudes particulièrement vives sur ce que leurs adolescents font réellement sur Internet. Il importe de les aider à maintenir le dialogue et la confiance dans leurs enfants, basée sur l'accès à une information claire.

8. F. Nabli, L. Ricroch, « Plus souvent seul devant son écran », *Insee première*, n° 1437, 12 mars 2013.
Enquête sur les « Conditions de vie et les aspirations », Crédoc, juin 2012.
« Perception croisée enfants/parents face à l'usage d'Internet », Ifop, janvier 2013.

9. S. Jehel, *Parents ou médias, qui éduque les préadolescents ?*, Toulouse, Éditions Érès, 2011.

Comment « muscler » l'esprit critique de vos enfants

ou comment réagir face aux théories du complot

Par Benjamin Berut, docteur en sciences politiques, chargé de cours à Sciences-Po Paris et à l'université Paris 2-Panthéon-Assas

Si votre enfant revient un jour en affirmant que l'ensemble des événements de l'actualité sont en réalité organisés par les Illuminati[10], en collaboration avec la CIA, ou encore s'il vous interroge sur une vidéo où Barack Obama est décrit comme un reptilien tout comme la reine d'Angleterre… gardez votre sang-froid ! Voici quelques conseils.

Le respect d'abord

Tout d'abord, il est important de ne pas apparaître méprisant vis-à-vis du propos de votre enfant car son intérêt, voire son adhésion, correspond à une démarche de recherche, certes « maladroite », mais respectable : il ne faut pas rejeter celle-ci. Voilà pourquoi la première question à lui poser est celle de la source : où l'enfant a-t-il vu ou entendu l'information ? Pour pouvoir ensuite en discuter avec lui.

Faire acte d'autorité serait contre-productif

Pour parler avec votre enfant d'une théorie conspirationniste, il ne sert à rien de se positionner comme quelqu'un qui détient la vérité. En effet, ce qui fait l'une des légitimités des théories du complot est de se présenter comme antiautorité, antidiscours commun.

Il faut aussi éviter de se lancer dans une opposition pied à pied avec les « arguments » conspirationnistes. Vu leur nombre, la vitesse à laquelle ils sont créés et diffusés, il est tout simplement inutile d'essayer de les contredire un à un. Les études montrent en effet que l'on adhère d'autant plus facilement à une théorie du complot qu'à d'autres. Celui qui sera donc le plus engagé dans les théories conspirationnistes sera celui qui a le plus d'arguments à opposer. Une seule solution : démonter la mécanique à l'œuvre.

10. Littéralement « les Illuminés ». Désignent plusieurs mouvements qui ont existé ou non : des Alumbrados de Castille (religieux espagnols du XVIe siècle) aux Illuminés de Bavière au XVIIe siècle, proches de la philosophie des Lumières, en passant par les Illuministes du XVIIIe siècle en lien avec la Maçonnerie. Selon la théorie du complot, ils regrouperaient les « élites » au gouvernement dans le monde entier et visant la maîtrise du monde.

Il faut aussi apprendre à différencier mésinformation et désinformation : la première consiste en une information de mauvaise qualité ou imprécise, alors que la seconde est une information émise délibérément dans la volonté de manipuler et de nuire.

Le plus important est donc de comprendre avec votre enfant les mécaniques des discours conspirationnistes, en montrant comment, sous l'angle de la critique, ils ne font que coller la même interprétation sur tous les événements, sans tenir compte des faits.

Le point sur le conspirationnisme

Selon Rudy Reichstadt, animateur du site « Conspiracy Watch », le conspirationnisme désigne une « tendance à attribuer abusivement l'origine d'un événement choquant et/ou dramatique (catastrophe naturelle, accident industriel, crise économique, mort d'une personnalité, attentat, révolution…) à un inavouable complot dont les auteurs – ou ceux à qui il est réputé profiter – conspireraient, dans leur intérêt, pour tenir cachée la vérité[11] ». Par exemple, au XVII[e] siècle, les Illuminati seraient responsables de tous les grands événements internationaux à leur bénéfice depuis la Révolution française.

Distinguer les faits et les interprétations

Le récit conspirationniste n'accorde aucune importance aux preuves. Il abandonne toute distance critique et ne fait que répéter la même interprétation, quels que soient les faits. Plutôt que d'être légitime par les preuves, le récit conspirationniste est attrayant parce qu'il se présente comme un récit alternatif, qui prétend dévoiler la vérité par rapport à une interprétation qui est toujours présentée comme « l'officielle ».

Un phénomène vieux comme le monde

Déjà au Moyen Âge, des minorités comme les lépreux étaient accusées d'organiser toutes sortes de complots. À partir de la Révolution française, ces théories se renforcent avec des interprétations qui font des Illuminati les véritables responsables de la chute de la monarchie. Puis, avec l'arrivée d'Internet et la facilité de publier et de partager, le conspirationnisme s'intensifie, se fait de plus en plus présent dans l'espace public et peut toucher de plus en plus de monde, souvent avant même que la presse ait réellement commencé à traiter les événements, comme avec les attentats contre *Charlie Hebdo* en janvier 2015.

La rhétorique conspirationniste

L'interprétation avant les faits : l'exemple du *false flag*[12]

Un récit conspirationniste ne prend pas le temps de comprendre les faits, c'est son interprétation qui prime. Dès que la dépêche de presse arrive, la même explication survient : cet événement ferait forcément partie d'une guerre d'information et serait l'œuvre des gouvernants du pays visé et aurait pour but de manipuler l'opinion.

11. R. Reichstadt, « Conspirationnisme : un état des lieux », note n° 11, Fondation Jean Jaurès-Observatoire des radicalités politiques, 24 février 2015. En ligne : jean-jaures.org/sites/default/files/note-radic-pop-ndeg11.pdf

12. Information fausse.

En novembre 2015, alors que l'attaque du Bataclan est à peine annoncée par la presse, certains y voient déjà une manipulation de l'opinion.

Il est très important de distinguer les faits et les interprétations. Pour l'historien Jérôme Grondeux, il faut « savoir distinguer entre le fait et l'interprétation, entre ce qui relève des faits établis, des faits prouvés et ce qui relève de la manière dont on explique les faits[13] ».

Ne pas confondre doute et preuve : le mille-feuille argumentatif

Une théorie du complot ne convainc pas via un argument vérifiable, mais avec une accumulation d'arguments qui incitent à douter, même si l'on n'est pas entièrement convaincu.

Ainsi, vidéos, infos, « preuves » sur l'existence des Illuminati se multiplient sans jamais proposer une seule véritable preuve de leur existence, mais la quantité et le mysticisme de ces discours laissent l'impression qu'il reste quelque chose à creuser.

Ne pas se laisser impressionner par la quantité : le copier-coller de fausses informations

Le conspirationnisme s'appuie sur l'impression que la même information est partagée par de nombreux médias différents, que toute une sphère d'information existe en dehors des journalistes traditionnels. Mais en creusant un peu, on se rend vite compte que ces sites ne font que se copier-coller les uns les autres et que bien souvent les auteurs font partie du même réseau…

Montrer que corrélation n'est pas causalité

Le fait que deux événements se déroulent en même temps n'est pas forcément le signe que l'un est la cause de l'autre. Bien souvent les théories du complot font des liens de cause à effet entre deux événements qui ne sont en réalité pas liés, et cela au nom du « il n'y a pas de hasard ».

Mélanger corrélation et causalité revient par exemple à dire que les hôpitaux sont des lieux très dangereux puisque l'on a dix fois plus de chance de mourir dans un lit d'hôpital que dans son lit.

Pas de preuve, n'est pas une preuve…

Puisqu'une théorie conspirationniste ne fait qu'accumuler des doutes, elle en vient souvent à demander à ceux qui défendent un autre point de vue d'apporter la preuve que ce n'est pas un complot. Il arrive même que le discours conspirationniste fasse de l'absence de preuve concrète du complot la preuve ultime que le complot existe. En effet, puisque le complot a été mis en place par le pouvoir, il est normal que ce dernier ait dissimulé les preuves de la conspiration…

Bien sûr nous n'avons pas d'images des reptiliens, pour la bonne et simple raison qu'ils sont au pouvoir et qu'ils les cachent, ces images !

13. Voir vidéo en ligne de Jérôme Grondeux sur l'esprit critique : eduscol.education.fr/cid110519/l-esprit-critique-jerome-grondeux-inspecteur-general-histoire-et-geographie.html#lien5

Dénoncer le biais de confirmation

Alors que les théories conspirationnistes prétendent être des approches critiques de l'information, y adhérer est souvent marqué par un « biais de confirmation ». C'est-à-dire que parce que l'on croit à une théorie du complot, on ne remet en cause aucun argument qui prétend l'étayer. De ce point de vue, il y a une suspension de l'esprit critique puisque tout ce qui vient renforcer la théorie du complot est accepté sans distance, alors que tout ce qui va à l'encontre de cette théorie est tenu pour de la naïveté ou de la manipulation.

Lors des dernières élections présidentielles américaines, les partisans de Donald Trump étaient prêts à croire toutes sortes de rumeurs sur Hillary Clinton… même si celles-ci étaient parfois des énormités créées pour se moquer d'eux.

En pratique ! Revenir aux sources de l'info. Un cas concret décrypté par le CLEMI, p. 80.

LE CONSEIL DE FRANCETV ÉDUCATION

Regardez avec vos ados la série « Les clés des médias », qui permet de comprendre en 2 minutes, de façon humoristique, comment se fabrique l'information afin de développer l'esprit critique de toute la famille !

education.francetv.fr/tag/les-cles-des-medias

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

Vous rêvez de découvrir **les coulisses de la presse**, rencontrer des professionnels et participer à l'élaboration d'un journal ? Devenez apprenti journaliste avec le webdocumentaire « À la une » et vivez une expérience immersive, ludique et pédagogique !

reseau-canope.fr/a-la-une/#accueil

DÉCOUVRIR YOUTUBE AVEC VOS ADOS

Le temps moyen passé sur Internet par un adolescent est de 14 heures 10 minutes par semaine[14]. Si YouTube regorge de vidéos insolites et humoristiques, c'est aussi devenu un moyen de s'informer, avec un ton et des formats qui cartonnent auprès des jeunes. Pour joindre le ludique au pédagogique, nous avons sélectionné des chaînes YouTube à découvrir et à partager avec vos ados autour de centres d'intérêt diversifiés. Du décryptage de l'actualité à la littérature, de l'histoire à la science, du cinéma à la philosophie, il y en a pour tous les goûts !

Actualités

« Hugo Décrypte » : la chaîne de l'étudiant en sciences politiques Hugo Travers qui décrypte l'actualité en 5 minutes.

« Data Gueule » : le décodage de l'actualité en vidéo d'animation.

Philosophie

Cyrus North, dans son émission « Le coup de Phil' », dissèque avec humour les écrits de philosophes célèbres.

Langues

Sur la chaîne « Damon and Jo », deux jeunes globe-trotters s'expriment en anglais, français, portugais et espagnol, et livrent conseils, minicours de langues et anecdotes de voyage !

Sciences

La chaîne de Léo Grasset, « Dirty Biology », s'intéresse à la vulgarisation scientifique.

David Louapre, sur sa chaîne « Science étonnante », raconte la science de façon amusante et passionnante.

La chaîne « e-Penser » nous répond : pourquoi bâiller, c'est contagieux ? Qu'est-ce qu'un trou noir ? Comment se forment les arcs-en-ciel ? Aristote a-t-il eu raison au moins une fois de son vivant ? Pourquoi les feux rouges sont rouges ?

14. Étude Ipsos, « Junior connect' 2016 ».

Cinéma

La chaîne de Fabien Campaner, l'émission « On va faire cours », décrypte les clichés de l'histoire du cinéma.

Littérature

« Miss Book » est une chaîne de divertissement littéraire.

« Le Mock » est une émission de critique et de vulgarisation de la littérature classique française.

Histoire

Manon Bril, sur sa chaîne « C'est une autre histoire », sait parler d'histoire autrement, c'est drôle et pétillant !

Pour les enfants

YouTube propose une application spécifique : kids.youtube.com

Le Décodex, guide pour savoir à qui faire confiance sur Internet

Par Samuel Laurent, journaliste, « Les Décodeurs », journal *Le Monde*

Lorsqu'on s'informe via Facebook, Twitter ou même en utilisant Google News, il est parfois difficile de savoir si ce qu'on lit est fiable ou s'il s'agit d'informations mensongères, trompeuses ou manipulatrices. Les sites sont très nombreux, leur forme est souvent proche, avec une photo, un titre, des rubriques… Mais sont-ils fiables ?

Aux États-Unis ou en Grande-Bretagne, durant les dernières campagnes électorales, on a vu déferler des sites diffusant ainsi des informations partiellement voire totalement fausses, dont certaines ont été très partagées sur les réseaux sociaux*, souvent bien plus que les articles qui démentaient ces mensonges. En France également, des groupes divers[15] pratiquent cette stratégie de dissémination de fausses informations ou de galaxie de sites aux apparences normales, mais en réalité orientés.

Le Décodex[16], un index de sites non fiables

Comment savoir à qui faire confiance ? Pour tenter de répondre à cette question, « Les Décodeurs », une rubrique du journal *Le Monde*, ont lancé, début février, un outil pour vous aider à naviguer. Baptisé le « Décodex », il s'agit d'une base de données dans laquelle nous avons répertorié plus de 600 sites, dont certains diffusent des informations fausses, trompeuses ou très orientées. Pour chaque site, une courte notice explique ce qu'il est – qui sont ses responsables, quel courant ou tendance il représente le cas échéant –, et renvoie à une fiche plus complète sur notre site. Nous avons classé les sites selon un système de couleurs : en gris, les sites collectifs (forums, wikis*, etc.) et donc difficiles à classer, car tout dépend de l'auteur de chaque article qu'on y trouve. En bleu, les sites parodiques, satiriques, qui ne sont pas à prendre au sérieux, mais abusent parfois des internautes. En rouge, les sites les moins fiables, conspirationnistes, diffusant des inventions et des mensonges purs. En orange, les sites peu fiables, très orientés

15. Le site IVG.net, longtemps en tête des résultats Google lorsqu'on cherchait « avortement » ou « IVG », a tout l'air d'un site officiel d'information. Or, il est en réalité tenu par des militants antiavortement, qui trompent les femmes qui se tournent vers ce site.

16. lemonde.fr/verification

ou offrant une vision extrêmement partiale et incomplète des faits.

Trois supports et une action pédagogique

Notre outil se décline en trois supports :

- un moteur de recherche accessible sur notre site et notre application, dans lequel il suffit de chercher ou de coller l'adresse d'un site ;
- une extension pour les navigateurs Chrome et Firefox, qu'il suffit d'installer pour avoir ensuite des avertissements à mesure que l'on navigue sur le Web ;
- un « bot », un système de réponse automatique dans Messenger, l'application de messagerie instantanée (tchat*) de Facebook, auquel on peut poser des questions sur des sites.

Cet outil s'accompagne d'une série d'articles, de vidéos et de tutoriels pour savoir ce qu'est une source, une information, comment vérifier une image, comment détecter un site complotiste, etc. Nous concevons également un kit pédagogique à destination des enseignants, déclinant ces contenus.

Quelques conseils pour ne pas « se faire avoir »

- Le site est-il connu ? Indique-t-il quelque part qui sont ses responsables légaux, quelle est son équipe ? Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas un vrai organe de presse.
- S'agit-il d'information ou d'opinion ? Un avis, un coup de gueule peuvent comporter des informations, mais il vaut mieux alors les recouper.
- L'article cite-t-il ses sources ? Sont-elles identifiées ? Y en a-t-il plusieurs ? Un article reposant sur une seule source, ou citant un autre site, ne peut suffire, il faut remonter à l'origine de l'information.
- Peut-on retrouver cette information sur un autre site plus connu ? La version est-elle proche ou différente ? Il y a peu de chances qu'un blog* inconnu soit seul détenteur d'une information qui vous semble d'une ampleur énorme.
- Ne jamais croire une vidéo ou une image seule et sans contexte : il est extrêmement simple de détourner, recadrer, réutiliser dans un autre cadre un média image ou vidéo.
- La date est importante : nombre de sites rejouent et font remonter des faits divers et informations anciennes. Cet événement s'est-il bien déroulé récemment ou s'agit-il d'un cas plus vieux ?
- Vérifier une image : le plus simple est d'utiliser la fonction de recherche inversée de Google, qui permet de savoir si l'image existe dans d'autres contextes.

LE CONSEIL DE FRANCETV ÉDUCATION

Faites découvrir à vos adolescents le jeu sérieux (*serious game**) « Chasseur d'info », produit par France Télévisions. et partez à la chasse d'une source d'information. Passez de blogueur* à rédacteur en chef d'un des plus grands sites web d'information !

education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/jeu/chasseurs-d-infos-devenez-le-redacteur-en-chef-de-demain

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

Ouvrir un compte familial sur Twitter pour suivre l'actualité des *fact-checkeurs*

Le *fact-checking* est une pratique journalistique consistant à vérifier l'exactitude des informations diffusées par des personnalités publiques sur les réseaux sociaux, le Web et les médias. Dans les rédactions, une équipe de *fact-checkeurs* trie le vrai du faux dans le flux de l'info. On les retrouve notamment sur le réseau social Twitter.

Pour suivre ces *fact-checkeurs*, n'hésitez pas à créer un compte Twitter auquel les différents membres de la famille pourront avoir accès (sous condition d'accompagnement, selon l'âge des enfants).

Abonnez-vous à des comptes de *fact-checking* tels que @decodeurs (*Le Monde*), @LibeDesintox (*Libération*), @AKrempf (le compte d'Antoine Krempf, « Le vrai du faux », *France Info*).

Pour aller plus loin, vous pouvez aussi suivre les informations diffusées par des analystes des médias, comme @asi_all (« Arrêt sur images ») ou des chasseurs de fausses informations comme @HoaxBuster (Hoaxbuster).

Pas encore familier de Twitter ? Quelques séances de TwittMooc* devraient vous mettre le pied à l'étrier : 2vanssay.fr/twittmooc

Pour en savoir plus sur le *fact-checking* :

R. Constant, « Le *fast-checking* : une tendance qui se vérifie », *Atelier des médias*, 15 novembre 2013 : atelier.rfi.fr/profiles/blogs/le-fact-checking-tendance-qui-se-verifie

Mais au fait, c'est quoi l'esprit critique ?

Découvrez les pages « Développer l'esprit critique » sur le site de Réseau Canopé qui proposent de nombreux conseils et ressources !

reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique.html

Les enfants, cibles privilégiées des publicitaires

Par François Saltiel, journaliste Arte pour « 28 minutes »

Nous sommes quotidiennement exposés à un déluge de messages publicitaires. La plupart proviennent de nos écrans et nos enfants sont une cible de choix pour le marketing. Petits conseils et réflexions pour mieux les débusquer.

« Les publicitaires exploitent la crédulité de nos enfants »

En langage publicitaire, nos chers enfants s'appellent des « prescripteurs ». Autrement dit, une force de la nature qui nous encourage à dépenser plus, mais pas forcément mieux. Tout parent dans un supermarché a en mémoire le « caprice de la caisse » ou le « scandale du rayon jouets ». Des cris, des pleurs et des larmes qui sèchent grâce à notre carte de crédit dégainée avant l'épuisement. Si nos bambins s'acharnent autant à vouloir nous faire dépenser, c'est qu'ils sont quotidiennement bombardés de ce qui se fait de mieux au royaume de la consommation grâce à la… publicité. Mais encore faut-il qu'ils la considèrent comme telle !

Pour le pédopsychiatre Serge Tisseron, avant 6-7 ans, un enfant ne ferait pas de différence entre des messages de fictions, d'informations ou publicitaires[17]. Ces images se mélangent dans son esprit. Une confusion des genres savamment entretenue par les publicitaires, qui adaptent les spots aux codes des programmes jeunesse, reprenant par exemple les personnages de fictions (lapins crétins, Barbie…) ou la forme même du dessin animé.

« Les publicitaires exploitent la crédulité de nos enfants[18] », clame le sénateur André Gattolin à l'initiative de la loi de « suppression de la publicité dans les programmes jeunesse de la télévision publique », promulguée en décembre 2016[19]. Cette loi entrera en vigueur en janvier 2018 et interdira les publicités pendant les programmes jeunesse, mais uniquement sur les chaînes du service public. Ce qui induit que votre enfant n'est pas encore à l'abri de l'exposition publicitaire sur le service public et ne le sera pas plus en 2018 sur les chaînes commerciales comme TF1, M6 ou Gulli.

17. Voir S. Tisseron, « Les effets de la télévision sur les jeunes enfants : prévention de la violence par le "Jeu des trois figures" », *Devenir*, n° 22, 2010, p. 73-93 ; en ligne : cairn.info/revue-devenir-2010-1-page-73.htm. Voir aussi Y. Calvi, É. Nguyen, « La publicité, quelles répercussions pour les enfants ? », RTL, 23 octobre 2015 ; article et vidéo en ligne : rtl.fr/actu/societe-faits-divers/la-publicite-quelles-repercussions-pour-les-enfants-7780218690

18. Entretien téléphonique du 2 février 2017.

19. Texte de loi disponible en ligne : senat.fr/leg/tas16-034.pdf

Selon une étude menée par l'Insee, les enfants issus de familles monoparentales passent 35 % de leur temps devant la télévision, seuls face à l'écran. Un phénomène qui progresse dans le temps avec la multiplication des écrans dans les foyers et qui parfois nous arrange bien (reconnaissons-le), mais ne permet pas l'accompagnement nécessaire pour apprendre à distinguer la communication de la fiction[20].

La technique du placement de produit en progression

Quant aux marques qui ne se sentent plus en odeur de sainteté sur les écrans télévisuels, elles ont tendance à se reporter sur le placement de produit. Une technique qui a d'ailleurs été élargie par le CSA au sein des séries, des fictions télévisuelles et des vidéoclips[21]. Elle consiste en une présence discrète mais significative des marques qui se fondent dans le récit narratif. Les produits s'infiltrent pour mieux flirter avec nos émotions et toucher nos esprits. Une fois encore, les enfants sont une cible de prédilection. À nous de débusquer ces placements qui sont le fruit d'accords commerciaux entre une marque et une production, pour leur expliquer que ce Petit Lu ou ce Banania ne sont pas placés là par hasard.

Pour conclure, il faut bien prendre conscience que nos enfants sont des cibles, et que même si la loi les préserve un peu, c'est surtout à nous, parents, de les informer davantage. Voilà une consigne qu'il conviendrait de ne pas zapper !

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

Jouez à la chasse aux placements de produits !

Faites la chasse aux placements de produits : un jeu pour éduquer le regard de vos enfants. Après un peu de pratique, ils seront très performants et ne regarderont plus la présence de ces marques aussi innocemment.

En pratique ! Info ou publicité ?
Un cas concret décrypté par le CLEMI, p. 82.

20. F. Nabli, L. Ricroch, *op. cit.*

21. Texte de loi en ligne : legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000026264318&categorieLien=id
Une signalétique avec le sigle « P » indique la présence de placement de produit.

TÉMOIGNAGES

Pierre, 2 enfants

« Ça ne me dérange pas que ma fille soit sur Facebook… tant que je suis son ami ! »

Flavie, 2 enfants

« Je ne suis pas pour un monde de censure mais je pense qu'il y a des choses vraiment choquantes [sur les réseaux sociaux] qui n'ont pas à être vues par des enfants ou préadolescents. »

#2

Conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux

Les réseaux sociaux offrent des possibilités d'échanges extraordinaires mais présentent aussi des dangers réels.
Comment réfléchir aux usages et s'en servir pour inventer une autre façon de dialoguer avec nos enfants ? Éléments de réponses.

Hackons nos enfants ou l'art de la bidouille en famille !

Lettre ouverte aux parents

Par Laurence Bee, journaliste, auteur et blogueuse de *Parents 3.0*

Vous vous posez beaucoup de questions autour du numérique, et c'est bien normal : contrairement à vos enfants, vous avez grandi dans un monde non connecté. Il y a 10 ans, quand votre ado portait encore des couches, Facebook comptait à peine 100 millions d'utilisateurs… contre près d'1,8 milliard aujourd'hui.

Nota bene : Ne vous fiez pas aux apparences ; le verbe « hacker* » n'est pas employé ici dans son sens traditionnel informatique, c'est-à-dire « entrer par effraction », « pirater ». Il ne s'agit pas d'espionner ses enfants mais de « bidouiller » avec eux et d'innover par le détournement.

Éduquer à l'heure d'Internet et des réseaux sociaux*, la tâche peut nous sembler immense, à la hauteur de la pression que médias et institutions font peser sur nos épaules pourtant déjà larges. Sans parler de nos enfants. « Nan, laisse-moi faire ! » est leur credo dès que vous approchez de près ou de loin un écran. Et vous avez tendance, en votre for intérieur, à en éprouver un mélange de soulagement (« Ouf, ça de moins à faire ») et de culpabilité (« Mais quand même, c'est moi qui devrais lui apprendre »). Alors plutôt que de maugréer dans votre coin, de soupirer en maudissant (au mieux) ou en ignorant (au pire) ce que font vos enfants en ligne, je vous propose de hacker vos propres enfants. En toute simplicité.

Une opportunité pour faire du lien

De quoi s'agit-il ? De les hacker non pas au sens souvent utilisé de « pirater », mais dans le sens initial de « bidouiller, détourner ». La « bidouillabilité » (ne riez pas), de l'anglais *hackability*, est, d'après Wikipédia, « la capacité pour quelque chose (système, objet technique, outil, etc.) à être détourné de sa vocation initiale pour de nouveaux usages ». Hackons donc gaiement nos enfants, et explorons leur appétence pour les univers connectés. Plutôt que de nous en offusquer et d'y voir matière à conflit, exploitons leur goût pour le collaboratif et les réseaux, et créons de nouveaux liens familiaux. C'est du « win-win » (gagnant-gagnant) en barre. Premièrement, le parent ne se pose plus comme un censeur, mais comme un accompagnateur. Rappelons qu'accompagner, au sens étymologique du terme, veut dire « manger le pain

avec » : mangeons donc des écrans avec nos petits ogres, et (re)trouvons le goût des saveurs numériques. Valorisons nos kids dans leurs « acquis écrans ».

Et si Internet favorisait la créativité dans nos échanges ?

Deuxièmement, en agissant ainsi, le parent en profite également pour faire une mise à niveau et se positionner sur le territoire des réseaux sociaux et des usages numériques. La génération spontanée des écrans n'existe pas : elle s'organise à force d'échanges et de collaborations plus ou moins conscientes, plus ou moins construites. Apportons notre vision parentale et nos besoins en tant que chefs de famille : il y a sûrement matière à tirer bénéfice des « acquis écrans » pour l'ensemble de la famille.

Ainsi, par exemple, demandez à vos générations Z* de mettre leurs réseaux à contribution pour trouver des recettes de pâtes originales pour la semaine, proposez-leur de dénicher des nouvelles idées de déco sur Pinterest, chargez-les d'organiser une synthèse des meilleurs forfaits internet en vue de trouver le plus adapté, mettez-les au défi de faire les courses en ligne pour toute la famille, demandez-leur de repérer des tutoriels YouTube pour ranger leur chambre de façon optimale… Bref, vous voyez l'esprit ?

Hackons ensemble

Pour résumer : hackez vos enfants pour ne plus faire du temps écrans un temps de conflit mais un temps de complicité, via un cheminement en commun. En bidouillant ainsi les rapports familiaux, en agissant sur la notion d'hyperliens, au propre comme au figuré, vous ferez clic compte triple : vous transformerez effectivement le temps écrans en un temps complice et non plus en un temps de conflit, vous défricherez intelligemment ces terrains vagues que peuvent encore être les médias sociaux et les open data*, et vous reprendrez votre rôle d'éducateur en devenant un accompagnateur de première classe. Surtout, vous montrerez à vos enfants, qui baignent dans le Web social, que vous avez saisi le sens du mot « interaction ». Réinventons nos usages, et pour mieux respecter l'esprit du hacking, hackons ensemble, et échangeons entre parents nos bons trucs pour créer du lien numérique en famille. Chiche ?

Bien conseiller son ado sur les réseaux sociaux

Par Nadya Benyounes, gestionnaire des réseaux sociaux, Réseau Canopé, et **Choukri Kouas**, directeur de la communication, CLEMI

Votre ado est sur le point de se lancer sur les réseaux* et vous souhaitez lui prodiguer quelques conseils ? Si vous n'êtes pas à la pointe des médias sociaux, écoutez les astuces et les mises en garde de Myriam et Erwan, les parents de la famille Tout-Écran.

FACEBOOK

LE PLUS !

« Avec Facebook, tu peux dire beaucoup en texte, en images ou faire des vidéos live. Tu peux échanger avec ton cercle d'amis ou avec tout le monde, en fonction de tes paramètres de confidentialité. Tu peux t'exprimer, partager ton avis et des infos après les avoir vérifiées. »

ATTENTION !

« Choisis bien tes amis et distingue bien ceux que tu connais en vrai de ceux que tu ne connais pas réellement. Les actualités qui s'affichent dans ton "fil d'actualité" correspondent à tes centres d'intérêt. Pense à aller chercher et lire des infos ailleurs pour garder ton esprit ouvert ! »

TWITTER

LE PLUS !

« Sur Twitter, tu ne peux écrire des messages (tweets) qu'en 140 caractères, alors mieux vaut être clair et précis ! Tu peux partager de courtes vidéos avec l'application Périscope qui peuvent circuler très vite. Tu utilises des « # » (hashtag) pour faciliter tes recherches de contenus et d'infos. Tu peux être visible de partout et échanger, dialoguer avec le monde entier. »

ATTENTION !

« Même un tweet supprimé peut laisser des traces et être diffusé (via une capture d'écran). Tout le monde peut réagir à ton tweet, le commenter et le retweeter. Si tu partages un article, pense à mentionner le compte twitter de l'auteur ou la source de ce que tu cites dans ton tweet. »

SNAPCHAT

LE PLUS!

« Snapchat te permet de partager des vidéos et des photos avec un ou plusieurs contacts et discuter par messagerie instantanée. Tu peux ajouter à tes images du texte, des dessins ou des filtres rigolos. Tes snaps « s'autodétruisent » au bout de 10 secondes maximum après lecture et une relecture. »

ATTENTION!

« Tes photos ne s'effacent pas vraiment (captures d'écran possibles, même si tu es prévenu quand cela arrive). Pense à respecter l'accord de la personne dont tu souhaites partager la photo ou la vidéo, choisis bien qui peut voir tes photos/vidéos dans une *story* ("histoire", série de photos et de vidéos accessibles durant 24 heures). »

INSTAGRAM

LE PLUS!

« Tu peux créer des albums photos et des vidéos courtes en ligne, classés par thèmes et les garder dans une galerie. Tu peux suivre tes amis et aussi des personnalités en fonction de tes centres d'intérêt. Tu peux partager photos, vidéos via ton smartphone en reliant ton Instagram à d'autres réseaux (Facebook, Twitter…), regarder et « aimer » celles des autres. Tu peux aussi retoucher les images et utiliser des filtres. »

ATTENTION!

« Pense à rendre privées ou à limiter l'accès à tes photos et vidéos si tu ne souhaites pas qu'elles soient vues par n'importe qui. Si une personne te dérange, tu peux la bloquer pour qu'elle ne te montre pas des images que tu ne veux pas voir. Ce que tu partages, c'est ton image ! Tu en es responsable. N'hésite pas à supprimer les photos et vidéos qui ne donnent pas une bonne image de toi ou de tes amis. »

YOUTUBE

LE PLUS!

« Tu peux créer, retoucher et diffuser tes propres vidéos. Tu peux créer ta propre chaîne TV et des playlists selon tes centres d'intérêt. Si tu as un compte YouTube, alors tu peux donner ton avis (commenter, noter, liker, unliker…). C'est aussi possible de voir ou revoir des vidéos d'info que tu aurais manquées. »

ATTENTION!

« Pour filtrer les vidéos indésirables, demande à tes parents de régler les paramètres (support.google.com/youtube/answer/2802272). Tu peux effacer une vidéo que tu as postée et que tu regrettes, signaler une vidéo que tu trouves choquante ou encore supprimer les commentaires sur ta chaîne avant qu'ils ne soient postés ou après. »

La charte de confiance de la famille Tout-Écran : 10 règles d'or à partager avec ses enfants

01 **Je réfléchis à mon utilisation des réseaux sociaux** : combien de temps j'y passe, à quels moments et dans quels lieux.

02 **Je vérifie si ce que je lis n'est pas une fausse info**, si c'est de la publicité et si c'est vraiment gratuit. Et si c'est gratuit, c'est que c'est peut-être moi le produit ? (voir p. 27)

03 **Je fais attention auprès de qui je diffuse** mes photos, vidéos, infos ou avec qui je dialogue en webcam ou tchat (qui sont mes « vrais amis » ?).

04 **Je fais attention à ce que j'écris, je dis, je montre ou je partage** pour ne choquer personne et respecter tout le monde comme dans ma vie de tous les jours.

05 **Je demande son autorisation à la personne dont je partage les photos**. Je me renseigne sur ce que j'ai le droit et n'ai pas le droit de faire sur les réseaux sociaux.

06 **Je ne prends pas rendez-vous avec des inconnus** et je préviens mes parents si un inconnu veut me parler, me voir ou s'il m'envoie des images choquantes.

07 **Je n'ouvre pas les messages ou fichiers provenant d'inconnus, je ne clique pas sur des liens que je ne connais pas** (attention aux virus et aux messages qui vont récupérer mes infos personnelles !).

08 **En cas de problème ou de questions, j'évite les conflits** et je contacte mes parents ou un adulte de confiance que je connais. Discuter avec sa famille et ses vrais amis, c'est toujours la meilleure solution.

09 **J'utilise un pseudonyme** pour protéger ma vie privée.

10 **Je choisis un mot de passe** un peu compliqué, je le garde secret et je le change de temps en temps. Je vérifie souvent mes paramètres de confidentialité et de sécurité.

Que faire en cas de cyberharcèlement ?

Le cyberharcèlement est un acte agressif, intentionnel, perpétré en ligne par une personne ou un groupe de façon répétée, à l'encontre d'une victime qui peut difficilement se défendre seule. Restez à l'écoute de vos enfants et soyez attentifs à leurs changements de comportements.

Le cyberharcèlement peut prendre plusieurs formes :

- les intimidations, les insultes, les moqueries ou les menaces en ligne ;
- la propagation de rumeurs ;
- le piratage de comptes et l'usurpation d'identité digitale ;
- la création d'un sujet de discussion, d'un groupe ou d'une page sur un réseau social* à l'encontre d'un camarade de classe ;
- la publication d'une photo ou d'une vidéo de la victime en mauvaise posture ;
- Le *sexting* (c'est la contraction de « *sex* » et « *texting* »). On peut le définir comme « des images produites par les jeunes (17 ans et moins) qui représentent d'autres jeunes et qui pourraient être utilisées dans le cadre de la pornographie infantile[22] ».

Réagir et se faire aider

En cas de cyberharcèlement[23], vous pouvez contacter le numéro Net Écoute 0800 200 000, géré par l'association e-Enfance. Au-delà de l'écoute et du conseil, Net Écoute peut vous aider au retrait d'images ou de propos blessants (voire fermer des comptes le cas échéant), propose des moyens techniques, juridiques et psychologiques adaptés à la victime de cyberharcèlement, à la famille et au personnel éducatif.

L'association e-Enfance est reconnue d'utilité publique et agréée par le ministère de l'Éducation nationale pour ses interventions pédagogiques auprès des élèves dans les établissements scolaires.

En pratique ! Vérifier avant de partager. Un cas concret décrypté par le CLEMI, p. 84.

22. P. K. Smith *et al.*, "Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils", *Journal of Child, Psychology and Psychiatry*, n° 49, p. 376.

23. Le site « Faire face au cyber-harcèlement » propose des ressources et des conseils face au cyberharcèlement, que l'on soit auteur, victime, témoin, parent ou professionnel : nonauharcelement.education.gouv.fr/que-faire/faire-face-au-cyberharcelement

Que risquent nos enfants s'ils tiennent des propos racistes, sexistes ou homophobes sur Internet ?

Par maître Anthony Bem, avocat spécialisé en droit de l'Internet

Quel messatge faire passer aux parents sur ce qu'encourt un mineur quand il profère des injures racistes, sexistes ou homophobes sur les réseaux sociaux* ?

Ce qu'il faut savoir

La loi sanctionne la diffusion des propos injurieux, racistes, antisémites, homophobes et diffamatoires sur Internet en général, et en particulier sur les réseaux sociaux.

Aujourd'hui les réseaux sociaux sont une plateforme de communication, sans limite de temps, sans limite de frontières, qui fait que les propos qu'on y émet, s'ils ne sont pas maîtrisés par notre connaissance des limites juridiques à la liberté d'expression, sont susceptibles de tomber sous le coup d'une infraction pénale.

Sur la Toile, dans les forums de discussion, sur Facebook, Twitter, dans les réseaux professionnels (Viadeo, LinkedIn) TripAdvisor, les sites de notation, les avis Google, dans tous les espaces de contribution, les propos injurieux, racistes, homophobes, antisémistes, négationnistes sont illicites. Or ils pullulent sur la Toile par ignorance des risques encourus.

En effet, on peut se faire licencier, ou se faire révoquer quand on est fonctionnaire, pour des propos de ce type. Ceux-ci peuvent avoir des retombées sur notre vie personnelle, professionnelle, financière.

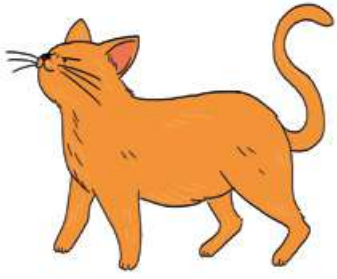
Et pour les mineurs ?

Les parents sont responsables des propos mis en ligne par leurs enfants. En fonction du type de propos, la sanction peut aller jusqu'à une amende de 12 000 € (injures, diffamations).

Que faire si notre enfant a écrit sur la Toile des propos illicites ?

Malheureusement le mal est fait. Mais il faut lui demander d'effacer ce qu'il a écrit, même si très peu de réseaux suppriment définitivement les contenus.

Il faut surtout prendre conscience qu'une éducation aux pratiques numériques, et notamment aux devoirs liés à ces pratiques, est indissolublement liée à une éducation à la citoyenneté.



Rester net sur le Web

10 conseils de la Cnil (Commission nationale de l'informatique et des libertés)

01. RÉFLÉCHISSEZ AVANT DE PUBLIER

Sur Internet, tout le monde peut voir ce que vous mettez en ligne : infos, photos, opinions. Toutes ces données composent votre identité numérique*.

02. RESPECTEZ LES AUTRES

Vous êtes responsable de ce que vous publiez en ligne, alors modérez vos propos sur les réseaux sociaux, forums… Ne faites pas aux autres ce que vous n'aimeriez pas que l'on vous fasse.

03. NE DITES PAS TOUT

Donnez le minimum d'informations personnelles sur Internet. Ne communiquez ni vos opinions politiques, ni votre religion, ni votre numéro de téléphone…

04. SÉCURISEZ VOS COMPTES

Paramétrez toujours vos profils sur les réseaux sociaux afin de garder la maîtrise des informations que vous souhaitez partager.

05. CRÉEZ PLUSIEURS ADRESSES MAIL

Utilisez des adresses électroniques différentes en fonction de vos activités : personnelles, professionnelles, associatives ou sociales.

06. ATTENTION AUX PHOTOS ET AUX VIDÉOS

Ne publiez pas de photos gênantes de vos amis, votre famille ou de vous-même, car leur diffusion est incontrôlable.

07. UTILISEZ UN PSEUDONYME

Seuls vos amis et votre famille sauront qu'il s'agit de vous.

08. ATTENTION AUX MOTS DE PASSE

Ne les communiquez à personne et choisissez-les un peu compliqués : n'utilisez jamais votre date de naissance ou votre surnom.

09. FAITES LE MÉNAGE DANS VOS HISTORIQUES

Effacez régulièrement vos historiques de navigation et pensez à utiliser la navigation privée si vous utilisez un ordinateur qui n'est pas le vôtre.

10. VÉRIFIEZ VOS TRACES

Tapez régulièrement votre nom dans un moteur de recherche pour vérifier quelles informations vous concernant circulent sur Internet.

TÉMOIGNAGES

Philippe, 3 enfants

« Ça sert à rien d'interdire totalement les écrans. Expliquer une problématique par l'interdit pour un adolescent, c'est complètement aberrant, car ce qu'aime avant tout un ado c'est braver l'interdit. »

Sarah, 2 enfants

« Je ne réponds jamais au téléphone quand je suis à table avec les enfants. Et souvent ils me disent : "Tu ne décroches pas ?" Je leur dis : "Non, je suis à table avec vous, je profite de vous." Et je pense que c'est important de donner l'exemple si je ne veux pas que, plus tard, ils décrochent leur téléphone n'importe quand. »

#3

Maîtriser le temps dédié aux écrans en famille

Le rapport des enfants aux écrans est devenu une préoccupation majeure des parents. Faisons le point avec un pédopsychiatre, des psychologues et un médecin nutritionniste. Et pour commencer : un quiz pour découvrir quel parent connecté vous êtes !

Quiz QUEL PARENT CONNECTÉ ÊTES-VOUS ?

Q1. Dimanche matin, votre enfant de 3 ans est réveillé à 6 h 30…

A - Tout est prévu ! Vous avez installé 2 heures de « Tchoupi » sur sa tablette qu'il sait allumer et regarder tout seul.

B - Vous vous levez et partagez un moment avec lui devant un film pour enfants.

C - Vous vous levez, déjeunez et jouez avec lui ; vous ne l'avez pas habitué aux écrans.

D - Il met le programme de son choix sur la tablette en attendant que vous vous leviez.

Q2. Il est l'heure de dormir, votre enfant de 5 ans vous demande une histoire…

A - Jamais d'écran avant de s'endormir ; vous lui lisez une histoire sur son livre illustré.

B - Vous vous amusez ensemble avec son application préférée « Buddy le bus », puis vous lui dites que la tablette, elle aussi, a besoin de dormir.

C - Vous êtes épuisé. Cette fois, c'est « Dora l'exploratrice », sur la tablette, qui vous remplace.

D - Vous lui racontez un conte traditionnel, sans images, afin qu'il se crée ses propres représentations.

Q3. C'est l'heure du repas, vous êtes débordé, rien n'est prêt et votre enfant de 6 ans vous demande sans cesse de l'attention…

A - Ça n'arrive qu'aux autres ! Lorsque vous n'êtes pas disponible, votre enfant a l'habitude de s'occuper seul avec votre mobile ou sa tablette.

B - Vous lui proposez d'appeler sa grand-mère sur Skype.

C - Pour transformer l'attente en amusement, vous lui demandez de vous aider (mettre le couvert, de l'eau dans les verres…).

D - Vous prenez le temps de rechercher avec lui une recette de cuisine imagée sur un site pour enfants et lui demandez de la lire pendant que vous vous exécutez.

Q4. Vous partez avec votre enfant pour un voyage de 4 heures en voiture…

A - Vous avez le don de transformer le récréatif en éducatif : vous lui montrez le trajet parcouru sur la tablette afin qu'il comprenne le déplacement dans l'espace.

B - Votre enfant regarde ses dessins animés sur la tablette intégrée tandis que vous écoutez les indications de votre GPS.

C - Vous lui faites découvrir l'environnement paysager et animalier,

et comme vous en connaissez un rayon sur les jeux et activités en voiture, il ne voit pas le temps passer.

D - Vous avez caché la tablette et la sortirez en cas de crise, mais chut !...

Q5. Depuis la naissance de vos enfants...

A - Vous utilisez de plus en plus les services qu'offre le Net (achats en ligne, drive...).

B - Vous consultez à l'occasion des sites et des forums de discussion pour vous tenir au courant sur les questions d'éducation.

C - Vous avez prévenu votre entourage que les jeux sur écrans et les jeux dont l'éthique de fabrication n'est pas dans vos valeurs ne sont pas les bienvenus chez vous.

D - Vous avez créé un compte Facebook et un Snapchat avec toutes les photos de leur évolution que vous partagez en temps réel avec votre famille et vos amis.

Q6. Votre enfant est grognon depuis ce matin et semble malade...

A - Vous allez sur un site médical parental pour trouver ce qu'il a avant de prendre rendez-vous.

B - Vous lui mettez un dessin animé (cela va peut-être passer une fois qu'il aura oublié ?).

C - Vous attendez une journée avant de prendre rendez-vous et restez auprès de lui.

D - Vous prenez rendez-vous en utilisant l'application « SOS Médecins » de votre mobile.

Q7. Votre ado utilise Internet régulièrement pour ses devoirs...

A - C'est normal, c'est de son temps, et c'est bien pratique.

B - C'est incontournable, même si vous n'êtes pas toujours persuadé de la pertinence de l'info sur le Net... Vous l'incitez souvent à rechercher au-delà de Wikipédia.

C - Bien sûr. Il a son mobile et un ordinateur depuis longtemps, il sait où trouver les informations dont il a besoin.

D - Non, il va à la médiathèque, consulte l'*Encyclopédia Universalis* héritée de votre père ou les périodiques auxquels vous êtes abonné et, si nécessaire, vous l'aidez en discutant.

Q8. L'établissement scolaire de votre enfant propose un site (appelé « ENT », espace numérique de travail) sur lequel vous et lui pouvez accéder à ses cours et à ses notes...

A - Ah bon ?...

B - Vous estimez que le dialogue avec votre ado est suffisant et vous pensez que connaître ses notes avant qu'il vous en informe est une intrusion dans sa vie privée.

C - Vous consultez ce site ensemble, c'est lui qui vous montre ce qu'il fait en classe.

D - C'est très utile, cela vous permet d'être au courant, en phase. Cela dit, vous ne seriez pas contre le fait d'améliorer encore l'interactivité du site...

Q9. Votre enfant vous demande l'orthographe d'un mot, vous lui répondez :

A - « Va voir sur Wikipédia… »

B - « Demande à Google ! »

C - « On va regarder ensemble sur Internet. »

D - « Prends le dico ! »

Q10. Votre enfant de 12 ans suit l'actualité…

A - Son actualité est son quotidien « réel ». Vous ne voulez pas qu'il soit envahi par tout ce qui est trop angoissant.

B - Et il est au courant de ce qui fait le buzz* avant vous !

C - Avec le contrôle parental que vous avez installé, il peut librement vérifier par lui-même une information.

D - Vous êtes abonné à différents sites d'info et recevez des vidéos amusantes que vous lui transférez quand cela en vaut la peine.

Q11. Votre ado est sur les réseaux sociaux…

A - Et vous aussi ! Cela vous permet d'être en lien avec des amis étrangers, des membres de votre famille, d'ailleurs, vous êtes ami avec votre ado sur Facebook !

B - Vous trouvez ça sympa, pratique, et vous lui faites confiance.

C - Non, et c'est très bien ainsi, sa vie sociale reste sa vie réelle.

D - Certes, mais dès son premier portable, vous avez beaucoup parlé des risques pour sa vie privée, des notions de confidentialité, des pièges, du vol de données. Blindé !

Q12. Les tutoriels sur YouTube pour votre ado…

A - Vous encouragez surtout les tutoriels « DIY » (« Do it yourself ») qui, par exemple, vous ont aidé à réaliser ensemble la décoration de sa chambre.

B - Il conçoit et poste ses propres tutoriels sur Internet. Il fait des vues*, à commencer par les vôtres.

C - C'est peut-être bien… mais vous préférez l'enseignement traditionnel.

D - La « classe inversée* », oui, vous êtes pour, cela lui a permis de beaucoup progresser dans divers domaines.

CALCULEZ VOTRE PROFIL

• • • •

Notez le symbole correspondant à votre réponse.

Q1 [A : #] [B : @] [C : /] [D : •]

Q2 [A : @] [B : #] [C : •] [D : /]

Q3 [A : •] [B : #] [C : /] [D : @]

Q4 [A : @] [B : #] [C : /] [D : •]

Q5 [A : •] [B : @] [C : /] [D : #]

Q6 [A : @] [B : •] [C : /] [D : #]

Q7 [A : •] [B : @] [C : #] [D : /]

Q8 [A : •] [B : /] [C : @] [D : #]

Q9 [A : #] [B : •] [C : @] [D : /]

Q10 [A : /] [B : •] [C : @] [D : #]

Q11 [A : #] [B : •] [C : /] [D : @]

Q12 [A : @] [B : #] [C : /] [D : •]

• • • •

Portez votre résultat dans la grille.

Comptez le nombre de chaque symbole et reportez-le dans la grille suivante. Le symbole majoritaire révèle votre profil.

•	@	#	/

VOTRE PROFIL

Vous obtenez une majorité de « • », vous êtes :

Connecté réaliste : les écrans vous sauvent !

Lorsqu'ils permettent à votre enfant de s'occuper, trouver le calme, faire ses devoirs, les écrans vous facilitent la vie. Vous savez bien qu'il faudrait pouvoir limiter les durées d'utilisation… mais vous faites comme vous pouvez ! Il y a tant à faire dans une maison (ménage, cuisine ou travaux personnels), vous n'avez pas toujours le temps d'animer un jeu ou d'expliquer un exercice de maths… C'est là que vos alliés – mobile, PC ou tablette – viennent à votre secours.

Vous obtenez une majorité de « @ », vous êtes :

Connecté ludique : les écrans vous servent…

Vous connaissez les limites et les dangers de l'utilisation des écrans pour vous-même comme pour votre enfant. Cela ne vous empêche pas d'utiliser la technologie pour passer du temps avec lui, jouer, l'éveiller au monde. Le numérique, Internet, avec leurs bons comme leurs mauvais côtés, font partie intégrante de ce monde. Votre idée est d'en prendre le meilleur : mettre les écrans à votre service, et surtout pas l'inverse.

Vous obtenez une majorité de « # », vous êtes :

Hyperconnecté : les écrans… partout, partout !

Vous êtes hyperconnecté, votre enfant aussi ! Vous maîtrisez le numérique sous toutes ses formes, vous en connaissez d'ailleurs aussi parfaitement les dangers. Et vous ne reviendriez en arrière pour rien au monde. Le mobile, le portable et la tablette sont le ciment de la famille en réseau. Viadeo pour papa, LinkedIn pour maman… Twitter, Snapchat et YouTube pour tous ! Et l'on se dit parfois sur Facebook ce qu'on a oublié de se dire à table.

Vous obtenez une majorité de « / », vous êtes :

No connect ! Les écrans… pas chez vous !

Que vous soyez ou non au fait des nouvelles technologies, vous avez fait le choix de ne pas posséder d'écrans chez vous. Vous ne refusez certes pas le monde moderne, mais jugez préférable de tenir vos enfants éloignés de toute forme d'activité numérique afin de cultiver des valeurs humaines que vous tenez à défendre. Vous luttez contre l'emprise et les pièges de l'univers digital en appliquant le principe « mieux vaut tard que trop tôt ».

Quiz réalisé pour le CLEMI par l'agence emandarine, en collaboration avec Lucie Meunier, psychomotricienne spécialiste de la petite enfance, auteur du livre Le Bébé en mouvement, *Paris, Dunod, 2015.*

Gérer le temps d'écran des enfants. Que retenir des conseils des experts ?

Par Fanny Morange, coordinatrice à la Délégation éducation et société, Réseau Canopé

Face à l'explosion des pratiques numériques des enfants et des jeunes, quelles sont les recommandations des experts ? Petite compilation des analyses et conseils à retenir !

La règle des 3-6-9-12

Pour se repérer, le pédopsychiatre Serge Tisseron propose la règle des 3-6-9-12[24], résumée ci-dessous.

Avant 3 ans : jouez, parlez, arrêtez la télé

« Les repères spaciaux sont construits à travers toutes les interactions avec l'environnement qui impliquent ses sens, les repères temporels sont construits à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette. Évitez la télévision et les DVD, dont les effets négatifs sont démontrés. Les tablettes tactiles ne sont pas prioritaires : elles peuvent être utilisées en complément des jouets traditionnels, mais toujours accompagnées, sans autre but que de jouer ensemble, et de préférence avec des logiciels adaptés. »

De 3 à 6 ans : limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille

« Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre. Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes. Préférez les jeux vidéo qu'on joue à plusieurs à ceux qu'on joue seul : les ordinateurs et consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeux en famille, voire d'apprentissages accompagnés. N'offrez pas une console ou une console personnelle à votre enfant : à cet âge, jouer seul devient rapidement stéréotypé et compulsif. »

24. Il s'agit de l'âge des enfants : 3, 6, 9 et 12 ans. Une affiche synthétique est disponible en téléchargement : editions-eres.com/uploads/documents/Edito/AfficheTisseronApprivoiserLivre.pdf

De 6 à 9 ans : créez avec les écrans, expliquez-lui Internet

« Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre. Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes. Paramétrez la console de jeux du salon. À partir de 8 ans, expliquez-lui le droit à l'image et le droit à l'intimité. »

De 9 à 12 ans : apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges

« Continuez à établir des règles claires sur le temps d'écrans. Déterminez avec lui l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Rappelez les particularités d'Internet :
1. Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
2. Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
3. Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses. »

Après 12 ans : restez disponibles, il a encore besoin de vous

« Votre enfant "surfe" seul sur la Toile, mais convenez d'horaires à respecter. Évitez de lui laisser une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre. Discutez avec lui du téléchargement, des plagiats, de la pornographie et du harcèlement. Refusez d'être son "ami" sur Facebook. »

Comment définir une utilisation raisonnable des écrans ?

Serge Tisseron proscrit une utilisation des écrans supérieure à 1 heure 30 par jour pour les enfants de 3 à 5 ans et à 2 heures pour les plus de 6 ans. Le neuroscientifique Michel Desmurget, plus alarmiste, note des effets négatifs dès 30 minutes[25]. Quant à l'Académie américaine de pédiatrie[26], elle déconseille la télévision avant 2 ans et préconise que les jeunes enfants ne la regardent pas plus d'une heure par jour.

Le spécialiste en santé publique Frederick Zimmerman met en garde sur les dangers liés à une surconsommation de télévision avant 3 ans : « Les enfants qui regardent la télévision plus que la moyenne avant l'âge de 3 ans auront des capacités nettement inférieures en lecture et en mathématiques, lors de leur entrée à l'école primaire. La télévision avant l'âge de 2 ans entrave sérieusement le développement du langage, même si la télévision en question est faite de vidéos "éducatives" spécifiquement destinées aux bébés[27]. »

Qu'en est-il de la consommation des autres écrans : consoles de jeux vidéo et tablettes ?

Selon le programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé, la pratique du jeu vidéo en réseau contribue à alimenter, voire stimuler, les échanges avec les pairs. Elle nourrit une forme de sociabilité, même si celle-ci reste le plus souvent marquée par « la faiblesse de l'engagement affectif, du fait du confinement de la relation sociale dans l'univers du jeu[28] ».

Le jeu vidéo permettrait également, selon le psychologue Michael Stora, de réparer les blessures narcissiques et de jouer un rôle cathartique en permettant

25. A. Feertchak, « Michel Desmurget : "La télévision nous coûte presque trois ans d'espérance de vie" », *Le Figaro*, 26 octobre 2016.

26. aap.org

27. S. Foucart, « Frederick Zimmerman : "La façon dont la télévision est utilisée est un problème de santé publique" », *Le Monde*, 7 octobre 2011.

28. Selon l'enquête Pélléas (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé), 2014.

à l'enfant de libérer ses pulsions de manière inoffensive[29].

On peut néanmoins déplorer le risque de dépendance et la violence omniprésente des jeux vidéo[30] : au collège, 8 garçons sur 10 auraient déjà joué à un jeu déconseillé aux mineurs, comme « Call of Duty »…

Quant à la tablette, elle reste déconseillée pour les plus jeunes : même si elle induit une interaction, elle prive l'enfant d'une appréhension du « monde avec ses cinq sens[31] » comme des échanges verbaux avec ses parents, essentiels, entre autres, au développement du langage.

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

La méthode des quatre « pas » de la psychologue Sabine Duflo

- Pas d'écrans le matin.
- Pas d'écrans pendant les repas.
- Pas d'écrans le soir avant de s'endormir.
- Pas d'écrans dans la chambre de l'enfant.

Avec ces quatre « pas », on dégage énormément de temps pour jouer, dormir, lire, faire du sport, manger sereinement et discuter !

La vue et les écrans

Notre champ visuel s'étend sur 180 degrés à l'état normal (90 degrés de part et d'autre du point que nous fixons), alors qu'il est moins sollicité devant les écrans qui n'en stimulent qu'une toute petite partie, entre 10 degrés et 40 degrés[32], explique le docteur Sylvie Chokron, directrice de recherches au CNRS et responsable de l'unité Vision et cognition, à la fondation ophtalmologique Rothschild. Un surconsommation d'écrans provoque de la sécheresse oculaire due à une diminution des clignements des yeux, ainsi qu'une fatigue oculaire, générée par la forte sollicitation des muscles oculaires pour faire des mises au point, et qui peut alors provoquer des maux de têtes.

L'Académie américaine de pédiatrie s'est penchée sur les conséquences des usages des écrans chez les jeunes et observe une augmentation des troubles du sommeil chez ceux qui dorment avec leurs téléphones. Générée par les diodes électroluminescentes (LED), la lumière des écrans tient éveillé, retardant l'heure du coucher et modifiant donc notre horloge interne[33].

29. T. Gaon, M. Stora, « Soigner des jeux vidéo/Soigner par les jeux vidéo », *Quaderni*, n° 67, 2008.

30. I. Obradovic *et al.*, « Écrans et jeux vidéo à l'adolescence. Premiers résultats de l'enquête Pélléas », OFDT, décembre 2014. En ligne : ofdt.fr/BDD/publications/docs/eftxiouc.pdf

31. « Les tablettes brouillent les capacités d'adaptation des tout-petits », entretien avec Sabine Duflo, *Neurocience fictions*, 2016.

32. Étude « Vue et audition des adolescents : comprendre et prévenir les impacts de la surexposition aux écrans et aux sons amplifiés », enquête réalisée par OpinionWay pour l'Observatoire de la santé visuelle et auditive du groupe Optic 2000. Voir aussi l'article du Dr Sylvie Chokron, neuropsychologue : « Impact des écrans sur les processus cognitifs » ; en ligne : observatoire-groupeoptic2000.fr/wp-content/uploads/2016/03/Article_Sylvie-Chokron.pdf

33. B. Manenti, « L'étude qui va vous dissuader d'exposer vos enfants aux écrans », *Le Nouvel observateur*, 25 octobre 2016 ; en ligne : tempsreel.nouvelobs.com/sante/20161025.OBS0300/l-etude-qui-va-vous-dissuader-d-exposer-vos-enfants-aux-ecrans.html

L'Association nationale pour l'amélioration de la vue (Asnav) livre quelques conseils d'ergonomie visuelle pour les bébés et les enfants de 0 à 10 ans.

- Surveiller la distance – au moins 50 cm – et l'orientation de l'écran – toujours face à l'enfant.
- Pas de différence de luminosité entre l'écran et la pièce (éviter les pièces sombres et éviter de regarder les écrans dans le noir).
- Favoriser les affichages sur fond clair pour amplifier les contrastes.
- Instaurer des pauses obligatoires : 20 secondes toutes les 20 minutes, par exemple.
- Une attention particulière doit être portée aux enfants de moins de 5 ans, leur fonction visuelle étant en plein développement.
- Limiter le temps d'exposition aux jeux vidéo et aux écrans, de façon générale. Respecter la règle suivante : 1 heure de jeux vidéo = 1 heure d'activités extérieures.

Se déconnecter pour mieux manger, dormir et bouger !

Par le docteur Arnaud Cocaul, médecin nutritionniste, praticien attaché à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière à Paris

Obésité précoce, troubles du sommeil et de l'attention, sédentarité accrue… Les conséquences néfastes, liées à la surconsommation d'écrans, sont nombreuses sur la santé des enfants (et des adultes). Le docteur Arnaud Cocaul livre ici trois conseils clés sur les bénéfices de la déconnexion.

Manger sans écrans

Notre cerveau est monotâche. Il faut donc éviter le zapping permanent qui l'incite à fonctionner dans tous les sens : on ne fait plus rien de bien, on mange mal, on lit mal… On ne peut pas répondre à ses mails et manger en même temps ! Si on interroge les gens qui se sont connectés 2 heures après leur repas, ils sous-évaluent systématiquement ce qu'ils ont mangé. Il est donc essentiel de prendre ses repas dans des conditions sereines, c'est-à-dire en éteignant tous les écrans.

Il y a 40 ans, il n'y avait que deux ou trois chaînes, avec un programme fédérateur pour toute la famille. Aujourd'hui, il y a tellement de sollicitations ! L'un consulte sa tablette pendant que l'autre regarde une série en streaming*, et les parents ont chacun leur émission. Voilà pourquoi le temps du repas doit se faire sans écrans pour rassembler la famille.

S'endormir sans écrans

Nos modes de vie ont tendance à se dégrader notablement, en particulier parce qu'on rogne trop le temps de sommeil en raison de la présence des écrans. Or il est impératif qu'un jeune puisse dormir au minimum 8 heures, 10 heures pour un enfant.

Les réseaux sociaux* entraînent de nouvelles pratiques qui risquent de nous faire perdre certains fondamentaux en même temps que notre temps. Pour que notre message soit cohérent vis-à-vis de nos enfants, il faut commencer par nous responsabiliser nous-mêmes, en tant qu'adultes, et éviter la consommation d'écrans nocturne.

Bouger plus

La surconsommation d'écrans et les transports en commun ont tendance à remplacer l'activité physique. Les gens sont de plus en plus passifs en milieu urbain. Il faut pourtant privilégier les mouvements au maximum et les déplacements à pied chaque fois que cela est possible.

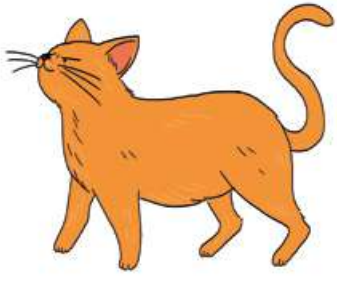
LE COUP DE POUCE DU CLEMI

Un « contrat » pour gérer les écrans en famille

On peut établir avec ses enfants un emploi du temps de la semaine, en prévoyant des plages horaires dédiées à la télévision, aux jeux vidéo afin de les responsabiliser et les aider à auto-réguler leur consommation. Ce contrat est signé par chaque membre de la famille, qui s'engage à le respecter.

Le rituel du panier des portables

Avant de se mettre à table, veillez à ce que les membres de la famille, enfants et adultes, déposent dans un panier portables et autres tablettes…
Ce petit rituel permet de partager un repas déconnecté !



TÉMOIGNAGES

Guillaume, 2 enfants

« Juliette a été traumatisée par le journal télévisé qui relayait des informations sur les attentats. Ce n'est pas tellement les images mais le fait d'entendre qu'on est en danger un peu partout et qu'il n'y a pas d'endroits où on est totalement en sécurité. »

Lin, 1 enfant

« Les images que j'estime violentes, eux peuvent juger que ce n'est pas très violent. Yusi, par exemple, ne supporte pas les informations ou les images sur la guerre. Pourtant elle adore les films d'horreur, alors que moi je suis juste incapable de regarder ça. »

#4

Protéger vos enfants des images violentes

Scènes de terrorisme et de violence extrême, pornographie, tableaux apocalyptiques de catastrophes naturelles… Les images choquantes font désormais partie de notre environnement quotidien. Comment protéger nos enfants ? Comment répondre à leurs questions ?

Comment adapter le visionnage à l'âge de l'enfant ?

Un des rôles du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) est la protection du jeune public. Voici ses recommandations pour adapter le visionnage selon l'âge de nos enfants.

Avant 3 ans

La télévision n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans. Avant cet âge, l'enfant se construit en agissant sur le monde : la télévision risque de l'enfermer dans un statut de spectateur à un moment où il doit apprendre à devenir acteur du monde qui l'entoure (voir p. 46).

Entre 3 et 6 ans

Il est conseillé de privilégier des sessions de visionnage courtes. Il faut par ailleurs apporter une vigilance particulière sur ce que l'enfant regarde, car il n'a pas de recul par rapport aux images. Il ne percevra pas forcément la différence entre la fiction et la réalité et considérera comme réelles les images effrayantes qu'il aura vues, sans avoir les mots pour exprimer ce qu'il ressent. D'où l'importance de dialoguer avec lui.

Entre 6 et 10 ans

À partir de 6 ans, l'enfant commence à avoir une certaine expérience des images et peut les analyser et les commenter. Il pourrait également vouloir imiter ce qu'il a vu, d'où la nécessité de lui expliquer qu'il ne doit pas reproduire tout ce qu'il voit à la télévision, et de respecter sa sensibilité en privilégiant des programmes pour la jeunesse. Limitez la durée des séances et choisissez avec lui les émissions, afin de lui apprendre à se repérer dans l'offre des programmes. Entre 8 et 10 ans, privilégiez les programmes jeunesse et les programmes tous publics.

Après 10 ans

Entre 10 et 12 ans, l'enfant commence à vouloir accéder de manière plus autonome aux images et à diversifier les programmes qu'il regarde. Il est important de l'accompagner dans le choix de ces programmes, de lui apprendre à sélectionner ceux qui lui conviennent, afin de devenir un téléspectateur actif.

La signalétique jeunesse est là pour vous aider

À l'adolescence, il a parfois envie de se confronter à certains contenus violents, même s'il n'en est pas toujours émotionnellement capable. Même à cet âge et en dépit des facilités d'accès aux images dont disposent les adolescents, maintenez le dialogue avec eux sur ce qu'ils regardent ou écoutent, et continuez à leur apprendre à choisir ce qui correspond à leurs goûts et à leur sensibilité.

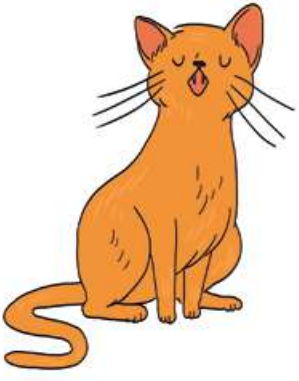
Deux sites de référence :

- Protection du jeune public : csa.fr/csajeunesse
- Les Clés de l'audiovisuel : clesdelaudiovisuel.fr

LE CONSEIL DE FRANCETV ÉDUCATION

Pour apprendre à décrypter l'actualité avec vos enfants, regardez des émissions adaptées à leur âge :

- **Pour les petits**, « 1 jour, 1 question » décrypte en 1 minute 30 par jour, via un dessin de presse, l'actualité du jour…
- **Pour les 13 ans et plus**, la série « Décod'actu » apporte des réponses en 3 minutes à des événements clés d'actualité : réfugiés climatiques, populisme, différence entre sunnites et chiites, etc.



Trousse de secours en cas d'accidents d'images

Quelques conseils express pour aider les parents

Par le docteur Serge Tisseron, pédopsychiatre et **Isabelle Féroc-Dumez**, maîtresse de conférences à l'université de Poitiers-Éspé et laboratoire Techné, directrice scientifique et pédagogique du CLEMI

Urgence ! Vos enfants sont tombés malencontreusement sur des images difficiles à comprendre. Violence, horreur, pornographie… Comment les aider à donner du sens à ce qu'ils ont vu et les rassurer ? Une chercheuse imagine des petits accidents d'images que pourraient rencontrer les enfants de la Famille Tout-Écran et interpelle un pédopsychiatre pour analyser la situation et prodiguer ses conseils.

Mélina, 3 ans, a visionné à l'insu de ses parents un programme inadapté à son âge

*Les cousins âgés de 11 et 13 ans passent la soirée à la maison. Ils ont apporté un DVD d'*Harry Potter*! Les ados s'installent pour regarder le film. Mélina (3 ans), qui ne trouve pas le sommeil, vient en douce rejoindre la compagnie sans que les parents s'en aperçoivent. Quelques jours plus tard, Mélina fait des cauchemars : des fantômes, des loups-garous, des araignées géantes rôdent autour de son lit !*

Mélina fait-elle la différence entre réalité et fiction ? Comment peut-elle apprendre à contrôler ses émotions qui la submergent ?

Conseil : On peut expliquer à Mélina que rien de ce qu'elle a vu n'était « vrai », que c'étaient des effets spéciaux de cinéma. Mais à cet âge, le plus difficile pour l'enfant ne relève pas de ce qu'il comprend ou ne comprend pas. Ce qui est en cause, c'est sa difficulté, du fait de son immaturité cérébrale, à pouvoir circonscrire et maîtriser ses émotions.

Il craint d'être submergé par elles, et c'est cela qui lui fait peur. C'est pourquoi il peut être terrorisé de la même façon par un dessin animé ! En plus, dans les émotions trop fortes pour lui qu'il éprouve, le contenu n'est pas seul en cause. Il y a aussi le montage rapide et contrasté, et l'accompagnement sonore, qui mêle souvent des bruits angoissants de respiration haletante et de battements de cœur.

Le + : Pour lui permettre de reprendre pied, rassurons l'enfant, invitons-le à dessiner ce qu'il a vu, félicitons-le et disons-lui que son dessin nous aide à mieux comprendre ce qu'il a ressenti. Puis reformulons avec lui ce qu'il a représenté afin de lui donner des mots pour en parler. Rien n'est si effrayant pour l'homme que le langage ne permette de l'apprivoiser, à condition de trouver un interlocuteur compréhensif !

Mélina, 3 ans, est confrontée aux images terrifiantes d'une catastrophe naturelle

Un tremblement de terre suivi d'un tsunami viennent de se produire à plusieurs milliers de kilomètres de la France. Mélina (3 ans) a vu à la télévision de terribles images des décombres et des victimes. Sidérée par celles-ci et saisie d'angoisse, elle demande si tout cela s'est vraiment passé et si cela peut arriver ici : la maison peut-elle s'écrouler ? Une vague peut-elle l'emporter ?

Comment trouver les mots pour faire comprendre l'actualité et rassurer Mélina ?

Conseil : Un jeune enfant ne possède pas encore les repères spatiaux-temporels qui permettent à un adulte de situer et de relativiser une catastrophe.

Le + : Il faut toujours avoir une mappemonde à la maison pour montrer à l'enfant où la catastrophe s'est passée et lui expliquer que de tels drames sont rares. Il faut aussi lui dire que si une telle catastrophe arrivait, ses parents le protégeraient. Les parents savent bien qu'ils ne peuvent pas protéger de tout, mais l'enfant, à cet âge-là, a besoin de le croire. Il faut aussi lui parler des pompiers et des sauveteurs, très nombreux chez nous, qui viendraient nous secourir.

Théo, 8 ans, a vu des images pornographiques

Théo (8 ans) a vu des images pornographiques dans la cour de récréation sur le smartphone d'un copain, il ne comprend pas ce qu'il a vu…

Comment expliquer à Théo que ce qu'il a vu n'est pas conforme à la réalité ? La pornographie, c'est pas l'amour !

Conseil : Il faut d'abord féliciter Théo d'en parler. Surtout ne pas le gronder, ni blâmer son copain qui n'a pas dû comprendre non plus ce qu'il regardait. Dites-lui qu'il a dû être bouleversé et qu'à sa place, vous l'auriez été aussi. Vous pouvez lui expliquer que « faire l'amour » entre un homme et une femme, ou deux hommes, ou deux femmes, n'a rien de comparable avec ce qu'il a vu, que cela implique beaucoup de respect de l'autre, que c'est une découverte mutuelle.

Le + : Lui dire que ce qu'il a vu, c'est du cinéma et que dans la vraie vie, cela ne se passe pas comme ça. Les gens qui font des films pornographiques sont des acteurs. De plus, il peut y avoir des trucages. Dites-lui que l'amour c'est autre chose de bien plus beau !

Théo, 8 ans, découvre la photo d'un enfant migrant mort

Théo (8 ans) a vu la photo d'un enfant migrant mort sur une plage. Il met en doute la mort de l'enfant…

Théo ne comprend pas ce qui s'est passé. Faut-il tout lui expliquer ? Comment l'aider à donner du sens à la réalité ?

Conseil : Théo a raison : avec les images qu'on voit à la télévision ou sur Internet, on n'est jamais certain qu'elles correspondent à la réalité. Si Théo a envie de croire que ce petit enfant était seulement blessé et qu'il a été sauvé, il a le droit de le croire. Mais même si cet enfant est encore vivant, il est probable que d'autres enfants ont dû mourir en essayant de traverser la Méditerranée.

Le + : Il faut là encore sortir la mappemonde et montrer le parcours des réfugiés. Puis expliquer qu'ils tentent cela parce qu'ils souffrent trop dans leur pays, et qu'il est important de bien accueillir ceux qui ont réussi à arriver jusque chez nous.

Juliette, 16 ans, est sidérée par des photographies de camps nazis

Juliette (16 ans) a vu des photographies de camps nazis sur Internet. Entre sidération ou révolte, déçue du genre humain, elle semble traumatisée et commence à déprimer.

Certaines images d'actualité demandent une certaine prudence. D'autres images montrent une réalité cruelle, hélas vérifiée. Comment réagir face à l'horreur et que dire à Juliette pour lui remonter le moral ?

Conseil : S'agissant des images de guerre, celles de l'actualité nécessitent une certaine prudence. En revanche, les images d'archives sont validées. On sait que ces événements se sont produits, hélas. Juliette a raison. L'homme est capable du pire vis-à-vis de son prochain. Mais il peut aussi risquer sa vie pour le sauver et résister à la barbarie.

Le + : Il faut aller voir avec Juliette sur Internet la merveilleuse histoire du village de Saint-Agrève où tant d'enfants juifs ont été cachés et sauvés, au péril de la vie de ceux qui les protégeaient. On peut lui expliquer que, quel que soit le caractère inhumain des situations auxquelles l'homme est confronté, il lui est toujours possible d'y réagir de façon humaine.

Juliette, 16 ans, ne veut plus sortir de chez elle après les attentats terroristes

Juliette (16 ans) n'ose plus sortir avec ses amis, après avoir vu des images et lu des témoignages sur les réseaux sociaux de jeunes gens victimes d'un attentat terroriste. S'enfermant à la maison, elle cherche sur Internet à voir plus d'images, à lire plus de commentaires, alors que cela la rend de plus en plus mal à l'aise.*

Juliette, à l'instar de tant d'autres, semble tomber dans une sorte de voyeurisme sur les réseaux sociaux, jusqu'à la nausée. Comment l'aider à se détourner de ces images pernicieuses ?

Conseil : Juliette a besoin d'une bonne explication sur ce que sont les réseaux sociaux. Ils ne sont pas un reflet du vrai monde. D'abord, chacun essaie de s'y montrer plus heureux, plus beau et plus intéressant qu'il n'est en réalité. Ensuite, il est très facile de faire courir des fausses nouvelles (rumeurs), rien que pour le plaisir de voir combien de gens les relayent en y croyant. Il ne faut donc pas croire tout ce qu'on y trouve ! Enfin, il y a aussi des groupes qui veulent nous faire adhérer à leurs croyances (religieuses, politiques, voire complotistes).

Le + : Peut-être Juliette a-t-elle des copines ou des copains qui l'invitent à aller sur certains sites ? Pensons à lui poser la question. Et peut-être a-t-elle rencontré sur Internet une personne qui l'a convaincue d'aller voir certains sites ? Parlons-en ensemble.

Attention

Le traumatisme créé par des images est soulagé lorsqu'on en parle avec quelqu'un de compréhensif et de déculpabilisant. Si votre enfant ne veut pas vous parler, peut-être le pourra-t-il avec un autre membre de la famille (grand-parent, oncle ou tante…) ? Si c'est impossible, proposez-lui d'en parler avec un professionnel (pédopsychiatre, psychologue, psychothérapeute), qui a l'habitude de recevoir la parole des enfants ou des adolescents sans porter de jugement, et qui saura vous conseiller.

Violence et jeux vidéo : quelle attitude adopter ?

Par le collectif PédaGoJeux

Jouer à des jeux vidéo de grande violence n'est pas neutre. Certaines études démontrent un lien entre le fait de pratiquer de tels jeux et le comportement du joueur : agressivité, irritabilité, moindre sensibilité à la violence. Face à cet enjeu, les parents peuvent agir par le choix du jeu vidéo, qui doit faire l'objet d'une attention toute particulière.

La signalétique Pegi (Pan European Game Information)

Le jeu vidéo s'adresse aujourd'hui à tout le monde et en particulier aux adultes. De nombreux jeux leur sont destinés et peuvent proposer des contenus violents. Il convient donc de repérer ces jeux et de ne pas les laisser entre les mains de vos enfants. Pour ce faire, la signalétique Pegi s'avère particulièrement précieuse puisqu'elle précise l'âge avant lequel le jeu est déconseillé. Elle est disponible sur les jaquettes mais aussi sur les sites internet, lorsque le jeu est acheté ou téléchargé en ligne.

Ceci dit, la question du choix des jeux vidéo ne se résume pas à celle d'éviter les contenus violents. Ainsi, certains jeux vidéo peuvent être basés sur des univers angoissants, troubles, suffocants, fantastiques, qui peuvent avoir un effet sur l'enfant, tout autant que la présence de contenus violents. En outre, le langage proposé dans les jeux vidéo peut aussi s'avérer inadapté.

Attention aux valeurs véhiculées par les jeux

Il est tout aussi important, en tant que parent, d'être attentif aux valeurs et aux stéréotypes véhiculés par les jeux vidéo. En particulier, l'image et la place des femmes proposées par certains jeux vidéo ne sont pas toujours celles que l'on souhaite transmettre à nos enfants.

Dans ce contexte, si l'on veut que la pratique du jeu vidéo reste ludique, que faire ? La signalétique Pegi propose, en parallèle aux recommandations concernant l'âge, des descriptifs qui peuvent aider les parents, notamment sur la présence de langage grossier ou encore sur l'existence de certains contenus (jeux de hasard, contenus sexuels, contenus visant à faire peur).

Rien ne remplace la pratique du jeu avec l'enfant

Le dialogue et la pratique du jeu avec son enfant restent sans doute la clé d'une pratique positive afin, notamment, de mieux observer comment votre enfant perçoit le jeu vidéo et aborder avec lui certains thèmes traités par

ses jeux favoris. C'est donc bien une approche d'éducation au média et à l'image autour du jeu vidéo qui doit être encouragée. C'est aussi l'occasion de proposer aux enfants d'autres types de jeux correspondant à ce que l'on souhaite leur transmettre. Ainsi, de nombreux jeux s'appuient sur des dynamiques de coopération et peuvent être préférés aux jeux fondés sur la seule compétition.

Les dérives possibles en lien avec le jeu en ligne

La pratique du jeu vidéo évolue : le jeu en solitaire a laissé place au jeu en ligne et en réseau. C'est pour les joueurs un formidable levier pour créer et entretenir un réseau de connaissances autour d'une passion, d'un sujet ou simplement d'un jeu. Mais cette nouvelle donne doit être accompagnée et encadrée, car les dérives existent et pourraient être particulièrement violentes : par nature, le jeu en réseau peut s'avérer chronophage et devenir une pratique excessive qui peut, à terme, nuire à la vie familiale, à la vie sociale, à la vie scolaire et au sommeil des enfants. L'encadrement du temps et du moment de jeu est absolument nécessaire pour éviter qu'il n'envahisse la vie de l'enfant et que le plaisir du jeu laisse place à une forme de jeu problématique. Les parents doivent ainsi, le plus tôt possible, fixer un cadre, qui peut d'ailleurs être négocié avec l'enfant plus âgé. Ce temps de jeu doit s'intégrer dans les différents temps structurant la vie de l'enfant et demeurer raisonnable et équilibré.

L'engouement du jeu en réseau induit aussi l'émergence de comportements toxiques très virulents, alors même que le jeu peut proposer un contenu parfaitement anodin. Il s'agit notamment d'insultes, d'injures ou de propos haineux entre joueurs. Les joueurs eux-mêmes doivent adopter une attitude positive dans leurs pratiques. De ce point de vue, les parents ont là encore un rôle important à jouer pour transmettre et rappeler que le respect de l'autre et les règles du jeu sont essentiels.

PÉDAGOJEUX

Collectif créé en 2008.
Les membres actifs du collectif PédaGoJeux sont actuellement : l'Union nationale des associations familiales (Unaf), Internet sans crainte (opérateur Tralalere), le ministère en charge de la Famille, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), Bayard jeunesse et JeuxOnLine.
L'objectif est d'accompagner les parents vers une meilleure appréhension des jeux vidéo, en s'appuyant notamment sur des initiatives proposant des actions autour du jeu vidéo à destination des parents et des enfants. Cette initiative est aujourd'hui portée non seulement par un site internet (pedagojeux.fr), mais aussi par le déploiement sur le territoire d'un réseau d'ambassadeurs PédaGoJeux, issus de milieux diversifiés (associations familiales, collectivités territoriales, ludothèques, bibliothèques, centres sociaux).

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

La sélection d'Alexis Blanchet[34]

Voici une liste de jeux vidéo « positifs », auxquels vous pourriez jouer avec votre enfant[35].

Professeur Layton et l'étrange village est un jeu vidéo d'aventure en pointer-et-cliquer, proposant des phases de jeu de réflexion à travers la résolution de 135 énigmes. Développé par Level-5 et édité par Nintendo, le jeu est sorti en 2007 au Japon et en 2008 dans le reste du monde sur Nintendo DS.

Picross DS est un jeu vidéo de puzzle développé par Jupiter et édité par Nintendo, sorti à partir de 2007 dans la gamme Touch! Generations sur Nintendo DS. Il reprend le principe du picross, jeu de chiffres sur grille. Il inclut plusieurs modes de jeu proposant des variations autour du picross. Il est le précurseur de nombreux jeux de picross sur le même support et a contribué à la popularisation de celui-ci en Europe.

Ilomilo est un puzzle-game téléchargeable sur le Xbox Live Arcade de la Xbox 360. Au cours de quatre chapitres composés d'une douzaine de niveaux, vous et vos enfants devrez trouver un moyen de réunir Ilo et Milo, deux amis très chers. Pour cela, vous pouvez utiliser toutes les dimensions de décors constitués de cubes.

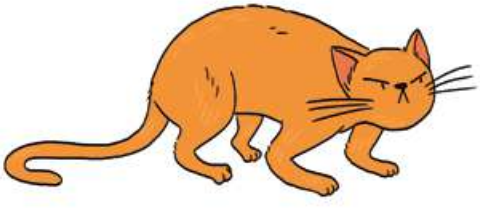
The Last Guardian (« Trico, le grand aigle mangeur d'hommes ») est un jeu vidéo d'action-aventure développé par Team Ico et édité par Sony Computer Entertainment, sorti le 7 décembre 2016 sur PlayStation.

Mario Kart est une série de jeux vidéo produite par Nintendo, spin-off de la série de jeux de plateformes Super Mario. Débutée en 1992 par Super Mario Kart sur Super Nintendo, la série de jeux de course existe encore, plus de vingt ans après avec Mario Kart 8 Deluxe prévu le 28 avril 2017 sur Nintendo Switch.

Journey (littéralement « Voyage » en anglais) est un jeu vidéo d'action-aventure développé par Thatgamecompany et édité par Sony Computer Entertainment. Il est sorti en mars 2012 sur PlayStation 3 en téléchargement sur le PlayStation Network, puis en version physique en août 2013 en Amérique du Nord et en juin 2013 en Europe. Une version PlayStation 4 est disponible depuis juillet 2015. Bien qu'il s'agisse principalement d'un jeu d'aventure, il inclut un aspect de réflexion.

34. Maître de conférences à l'université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, auteur de *Jeux vidéo/Cinéma. Perspectives théoriques*, Éditions Questions théoriques, 2016.

35. Source des descriptifs : Wikipédia (sauf le jeu Ilomilo : Jeuxvideo.com).



TÉMOIGNAGES

Romaric, 3 enfants

« On ressent le besoin d'être accompagnés parce qu'on est complètement dépassés, c'est les enfants qui nous apprennent tout le temps des nouveaux trucs, on est complètement démunis. »

Sofia, 2 enfants

« Je fais partie du conseil d'administration du collège. Parfois on a des conversations là-dessus, sur les médias, les écrans avec les autres parents. C'est un peu compliqué et ça devient très vite la polémique, entre ceux qui ne veulent pas du tout d'écrans, un peu extrêmes, et ceux qui s'en fichent ! »

#5

S’engager et s’impliquer en tant que parents

Partout en France, il existe de multiples associations et initiatives auprès de qui trouver informations et aides pratiques…
Quelques pistes et projets inspirants.

L'éducation familiale aux écrans

Par Dorie Bruyas, directrice de Fréquence écoles, spécialiste de l'éducation aux médias, ingénieur pédagogique

Comment favoriser une attitude critique des jeunes face aux médias ? Pour l'association Fréquence écoles, l'éducation aux médias est devenue une absolue nécessité. Elle accompagne depuis près de vingt ans les jeunes et les familles.

L'éducation aux médias est aussi l'affaire des parents

Les médias sont aujourd'hui un espace de socialisation à part entière et influencent les comportements des enfants et des adolescents, au même titre que l'école et la famille. Face à ce développement de la société de l'information, l'éducation aux médias numériques développe la capacité à interagir – en lecture comme en écriture – avec les objets, les interfaces et les informations. L'école est un territoire idéal pour proposer des projets éducatifs qui développent des compétences psychosociales essentielles définies par l'Organisation mondiale de la santé[36]. Ces compétences relationnelles permettent de développer, chez les enfants et les adolescents, la relation à soi et la relation aux autres, et c'est bien évidemment aussi le rôle des parents.

Si l'on souhaite donner la possibilité à chaque jeune de se construire librement, si on souhaite développer son pouvoir d'agir, il faut permettre à tous les parents de mettre à distance les pressions médiatiques et numériques, en leur permettant de se saisir des opportunités offertes par le numérique.

Le projet Tandem : associer l'école et les familles pour développer l'éducation aux médias numériques

Tandem est un projet européen mis en place par des centres de ressources en éducation aux médias et par des associations de parents belges, françaises et italiennes. Sur une période de trois ans, Tandem se propose d'étudier l'environnement médiatique des enfants de 6 à 12 ans à l'école et à la maison, afin de proposer et tester concrètement de bonnes pratiques d'éducation aux médias. Pour mener à bien ce projet, Tandem propose une approche originale : constituer des équipes, des « tandems », d'enseignants et de parents pour coconstruire ces bonnes pratiques.

Si le projet Tandem vous intéresse, rapprochez-vous de Fréquence écoles

36. Ces compétences fonctionnent par paire :
- Savoir résoudre les problèmes/Savoir prendre des décisions ;
- Avoir une pensée critique/Avoir une pensée créatrice ;
- Savoir communiquer efficacement/Être habile dans les relations interpersonnelles ;
- Avoir conscience de soi/Avoir de l'empathie pour les autres ;
- Savoir gérer son stress/Savoir gérer ses émotions.

pour organiser, au sein de votre association de parents, une soirée ou un événement sur les thématiques du projet. Si vous êtes enseignant, vous pouvez aussi devenir enseignant-pilote en expérimentant un itinéraire pédagogique au sein de votre classe.

Plus d'infos sur le projet Tandem :
tandemproject.org

Contact :
Dorie Bruyas, directrice de Fréquence écoles
dorie@frequence-ecoles.org

L'ASSOCIATION FRÉQUENCE ÉCOLES

Basée à Lyon, elle propose des activités d'éducation aux médias ouvertes aux familles. Elle a créé pour la première fois en 2016, à Lyon, un rendez-vous des cultures numériques et médiatiques, « Super Demain », ouvert à tous. Elle propose aussi sur son site internet de nombreuses ressources dans le domaine. Éditées sous licence *Creative Commons**, elles peuvent être utilisées librement par la communauté éducative. Rendez-vous sur les espaces numériques de l'association pour retrouver les contenus.

Trouver sa place de parent à l'heure du numérique

Par Olivier Andrieu-Gérard, coordonnateur du pôle Médias-Usages numériques, Unaf

Depuis plusieurs années, l'Union nationale des associations familiales, l'Union départementale des associations familiales et les associations familiales agissent et innovent dans le domaine de l'éducation au numérique et aux médias. Leur champ d'action est très vaste, tant le numérique est présent dans tous les champs de la vie familiale.

La plupart des initiatives menées par le réseau des associations familiales s'inscrivent dans une approche de soutien aux parents : il s'agit de favoriser leur implication dans l'accompagnement des enfants vers un usage responsable et citoyen du numérique. C'est dans cet esprit d'accompagnement que l'Unaf anime le dispositif PédaGoJeux, qui aborde l'ensemble des enjeux relatifs au jeu vidéo et s'adresse spécifiquement aux parents (voir p. 62).

Conférences et ateliers parents

Le réseau des associations familiales s'est fortement engagé sur le terrain pour proposer aux parents différents types d'actions : conférences, ateliers pratiques, temps d'échanges parents-enfants, groupes de paroles.

L'Udaf 53 organise ainsi, depuis plus de dix ans, des **Cafés des parents** visant à favoriser l'échange d'expériences entre parents autour des questions relatives au numérique. L'objectif est ainsi de créer du lien et de l'entraide entre parents sur ces questions et de s'inscrire dans une démarche d'accompagnement à la parentalité.

D'autres initiatives méritent d'être mises en avant : plusieurs Unions départementales proposent des **ateliers de codage** à destination des enfants et des parents, dans le cadre du dispositif Club Code International, dont l'Udaf de l'Aube assure l'animation en France.

L'Udaf de l'Aude soutient le dispositif **« Soyons net sur le Net »** : des lycéens accueillent chaque mercredi des écoliers et leur proposent des activités autour d'Internet, dans une démarche associant production et prévention. Par exemple, un accompagnement à la création de cartes de fête des mères pour aborder les questions de propriété intellectuelle.

Citons également la mise en place par l'Udaf de l'Aude d'une **école numérique itinérante** à destination des parents, visant à proposer des sessions d'éducation au numérique sur l'ensemble

de la Haute-Vallée de l'Aude, à venir début 2017.

Des associations familiales engagées

Dans le grand réseau des Maisons familiales rurales (MFR), celle de Cholet a mis en place une action qui vise à lier développement des usages et éducation aux enjeux soulevés par les nouvelles technologies. Ainsi, elle a créé un blog* photos et vidéos qui permet aux parents de suivre le travail des adolescents en formation d'apprentis boulangers et pâtissiers. Cette démarche a fait l'objet en parallèle de rencontres et de discussions sur le bon usage des blogs et des outils de partage des vidéos.

Dans le cadre d'un projet éducatif, les jeunes de la MFR d'Aire-sur-l'Adour ont travaillé sur les principaux thèmes relatifs au numérique et ont présenté les résultats de leurs réflexions lors d'une conférence. Devant l'assemblée générale composée des parents, ils n'ont pas hésité à délivrer des messages de prévention ou de régulation des écrans.

L'association Enfance et famille d'adoption informe et accompagne parents et enfants à propos de l'usage des réseaux sociaux* et des conséquences sur la vie privée, en matière d'accès aux données personnelles. L'enjeu est d'apprendre aux jeunes à tirer bénéfice de ces nouveaux réseaux d'échanges sans en être victime, et à préserver l'initiative et la maîtrise des contacts.

Bien sûr, cette liste n'est pas exhaustive car chaque jour, aux côtés des familles, les Udaf et les associations familiales innovent pour répondre à leurs besoins.

Pour en savoir plus :

unaf.fr

L'éducation aux médias, ce n'est pas qu'à l'école !

Par Christine Menzaghi, chargée du programme Développement associatif et militant, et **Antonin Cois**, chargé des politiques de développement numérique, Ligue de l'enseignement

Journaux télévisés, fictions, émissions de téléréalité, réseaux sociaux*, jeux vidéo, publicité… Au quotidien, enfants et jeunes sont noyés sous une vague de messages et d'images. En dépit de l'engagement de nombreux acteurs, ils manquent bien souvent de balises et de repères pour décrypter ce flux continu et disparate. À l'école, au centre de loisirs ou à la maison, dans tous les temps de l'enfant, la Ligue de l'enseignement replace l'éducation aux médias et à l'information (EMI) au cœur de ses préoccupations éducatives.

Former des citoyens critiques et autonomes est inscrit dans les gènes de la Ligue de l'enseignement. Avec une conviction : si l'EMI n'est pas un remède à tous les maux, c'est un moyen de lutter contre les discours de haine, de décrypter les images et les représentations pour se forger une opinion. *Son* opinion ! Comment se fabrique l'information ? Quelle différence entre liberté d'opinion et liberté d'information ? Comment débusquer les rumeurs sur Internet ? Comment faire la différence entre l'humour d'un Dieudonné ou celui de *Charlie Hebdo* ? Pas simple de répondre à ces questions pour des parents et des acteurs éducatifs qui se sentent souvent bien démunis.

Seule ou avec des partenaires, la Ligue de l'enseignement a développé des réponses, kits d'outils et modules de formation pour permettre aux parents et aux éducateurs de se saisir de l'EMI, de manière pragmatique, avec des formes multiples mais complémentaires, comme la minisérie vidéo « Les clés des médias », le programme « D-clics numériques » ou le site de décryptage des images, « Decryptimages ».

Bel exemple d'un partenariat constructif : « Les clés des médias[37] »

Institutions, médias, mouvements d'éducation populaire, parents d'élèves… se sont réunis pour apporter une réponse aux jeunes et aux enfants s'inscrivant dans un continuum éducatif autour des « Clés des médias ». Avec pédagogie et humour, sans tabou, ni « prêchi-prêcha », chaque épisode revisite les fondamentaux de l'éducation aux médias, mis en scène de manière joyeuse et dans l'univers quotidien des jeunes.

En 2 minutes le concept est décrypté, expliqué et peut être exploité à la maison ou dans le cadre d'une

37. education.francetv.fr/tag/les-cles-des-medias

animation. Par exemple, le module « Qu'est-ce qu'une information ? » expose clairement que l'information est différente d'une rumeur, d'une anecdote : elle doit être vérifiée, apporter quelque chose de neuf, accessoirement avoir de l'intérêt pour le plus grand nombre. Un bon point de départ pour poser les bases de l'EMI.

« D-clics numériques[38] » : des citoyens engagés pour une société numérique responsable, créative et solidaire

Les pratiques numériques des jeunes sont souvent abordées uniquement par ce qu'elles peuvent receler de dangereux (cyberharcèlement, violence sur Internet, pornographie…). On oublie trop souvent à quel point le numérique constitue également un formidable outil éducatif et créatif. La Ligue de l'enseignement et sept autres partenaires ont choisi de relever le défi en proposant sept parcours éducatifs (70 heures d'activités !), clés en main, pour aborder tranquillement ces questions, de l'école à la maison : programmation, jeux vidéo, robotique, Raspberry Pi[39], vidéos, photos, blogs*, webradios, il y en a pour tous les goûts. Plus d'excuse pour découvrir avec vos enfants que le numérique et Internet recèlent bien des potentialités autres que le surf sur Internet !

L'enjeu éducatif est clair : ne pas avoir une vision uniquement répressive ou limitative des pratiques (« Tu joues 20 minutes et c'est fini »), mais les accompagner. Dans le dialogue avec ses enfants, on découvre alors toute la richesse de leur expérience vécue, et on possède les clés pour les aider à devenir les citoyens créatifs, critiques et responsables d'une société numérique !

« Decryptimages » : décrypter les représentations

Écrans, panneaux publicitaires… Au quotidien, chacun de nous est pris dans un tourbillon d'images. Le site Decryptimages.net a été conçu par l'Institut des images et la Ligue de l'enseignement pour donner des repères sur la production visuelle dans le temps, dans l'espace, par types d'images.

Sur la page d'accueil, une réflexion générale sur l'histoire du visuel situe le propos dans une approche historique et culturelle, posant la question du sens des images et des implications qu'elles véhiculent. La réflexion sur les images, associée aux regards, s'articule autour de quatre questions : « De quoi s'agit-il ? », « Comment ça fonctionne ? », « Quelle est notre analyse ? », « Quelle est l'analyse de l'internaute ? ».

Des expositions téléchargeables gratuitement permettent de lancer des débats, c'est le cas de l'exposition phare du site, déjà téléchargée à des milliers d'exemplaires : « Les images mentent. Manipuler les images ou manipuler le public ? ». Dans son ensemble et par des arrêts sur images, l'exposition aborde les messages délivrés par les images qui peuvent changer en fonction d'un cadrage ou d'un contexte…
Elle trouvera ainsi sa place dans les lycées, collèges, médiathèques, mairies, associations, comités d'entreprises et instituts culturels pour des rencontres entre jeunes et adultes ! Quelques approches parmi des dizaines expérimentées chaque jour par notre réseau de 103 fédérations et de milliers d'associations, implantées sur tout le territoire !

38. d-clicsnumeriques.org

39. Ordinateur *low cost*, de la taille d'une carte de crédit. Il peut se brancher sur la télévision, via une entrée HDMI. Sa particularité est de faciliter l'apprentissage de l'informatique pour le plus grand nombre et notamment pour les plus jeunes : raspberrypi-france.fr

À la rencontre des Promeneurs du Net

Par Daniel Lenoir, directeur général de la Caisse nationale des allocations familiales (Cnaf)

80 % des jeunes âgés entre 11 et 17 ans sont présents sur le Net une fois par jour, et plus de 48 % d'entre eux se connectent plusieurs fois par jour aux réseaux sociaux*. Où peuvent-ils trouver des interlocuteurs pour les accompagner sur Internet, répondre à leurs sollicitations, leur inculquer les bonnes pratiques et les sensibiliser aux risques ?

Parler le même langage que les jeunes et les accompagner

Une action éducative sur la Toile s'avère nécessaire… C'est la mission des « Promeneurs du Net ». Qu'il soit animateur, éducateur, professionnel exerçant en centre social, en foyer de jeunes travailleurs ou en maison des jeunes, le Promeneur écoute, informe, accompagne, conseille et prévient. Et pour mieux accomplir sa mission, il entre en contact et crée des liens avec les jeunes en devenant « ami » avec eux sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, etc.).

« Avec le numérique, c'est toute une culture qui s'exprime. La moindre des choses est de parler le même langage que les jeunes. C'est une façon d'emprunter la rue numérique, être sur un mode positif de valorisation des projets et des actions des jeunes. »
Béatrice Martellière,
directrice de la Caf du Morbihan

Le but du Promeneur n'est jamais la surveillance, mais bien l'accompagnement des jeunes et l'aide à la recherche de réponses à leurs différentes interrogations (loisirs, emploi, formation, sexualité, relations familiales, etc.). De la simple information à donner au projet complet à soutenir, de la prise en charge de difficultés à la détection d'une situation préoccupante, le Promeneur du Net est un professionnel présent sur le territoire digital très vaste et souvent peu encadré de la « rue numérique ». En dialoguant avec les jeunes, il renforce le lien social avec eux et contribue à la construction de leur esprit critique face à l'information et à l'image.

Créer des liens entre vies numériques et vies réelles

« Être Promeneur du Net m'a permis de garder un lien constant avec les jeunes qui ont passé l'âge de venir au centre social. On continue de communiquer avec eux sur Facebook et de vérifier que tout va bien. Mais dans notre centre social, il y a un travail privilégié avec la famille, un travail de parentalité. Nous créons un lien

entre les parents, les enfants et nous. Et parfois ce lien va aider la famille à mieux communiquer aussi. »
Émilie Bouquin-Bracq,
animatrice socioculturelle au sein d'un centre social situé à Bourges

L'objectif est de répondre, dans un premier temps, aux différents questionnements des jeunes et, dans un second temps, de leur proposer une rencontre dans la vie réelle s'ils le souhaitent ou une participation à des projets développés sur le territoire. La création de liens entre les vies « numérique et réelle » est un aspect important de la démarche.

Une démarche venue de Suède

« Nätvandra » (nom du concept à l'initiative des « Promeneurs du Net ») a vu le jour en Suède en 2007 au sein du centre de jeunesse Fryshuset, situé dans le quartier éponyme de Stockholm. Près de 10 000 jeunes suédois ont été concernés par cette action depuis sa mise en place.

Cette démarche a été expérimentée en France dès 2012, à l'initiative de la Caf de la Manche et du conseil départemental. En 2014, la Caf du Cher s'est engagée dans la dynamique, en lien avec la direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations et le conseil départemental. La Caf du Morbihan a expérimenté la démarche à son tour en 2015, puis celle de l'Ardèche en 2016.

Actuellement, 91 structures et près de 165 Promeneurs du Net sont mobilisés dans ces 4 départements.

« Une partie de mon travail consiste à offrir aux jeunes une présence sur Internet où les adultes bienveillants et clairement identifiés manquent parfois. Je suis là, en cas de besoin, à portée de clavier, au coin de la rue numérique, à leur disposition. Je me présente à visage découvert et si l'un d'entre eux veut me rencontrer « pour de vrai », c'est tout à fait possible. J'ai un profil Facebook professionnel, réseau incontournable, auquel s'ajoutent d'autres moyens de contact : Skype, mail, téléphone. »
Yann Le Gall,
Promeneur du Net dans la Manche

« Promeneurs du Net » permet d'envisager de nouvelles modalités de contact et d'accompagnement des jeunes, adaptées à leurs goûts et usages actuels. Il permet aux professionnels de la jeunesse d'intervenir « dans la rue numérique » pour y assurer une présence éducative auprès des jeunes, comme ils le font déjà dans la vie « réelle ». Plus qu'un dispositif, « Promeneurs du Net » est avant tout une posture professionnelle.

Compte tenu de l'intérêt éducatif des « Promeneurs du Net », la Cnaf a décidé de soutenir son déploiement à l'échelle nationale en 2016, en partenariat avec le ministère de la Famille, de l'Enfance et des Droits des femmes, le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports et la Caisse centrale de la mutualité sociale agricole (CCMSA). En 2017, les « Promeneurs du Net » devraient être développés dans près de 70 nouveaux départements, à l'initiative des Caf et de leurs partenaires.

Pour en savoir plus :

Pour plus d'informations sur cette démarche et pour voir si un Promeneur du Net intervient actuellement près de chez vous, n'hésitez pas à consulter le site internet : promeneursdunet.fr.

Cartographie des initiatives de proximité

Par Laurent Garreau, pôle Labo, CLEMI

Que font les Ateliers Canopé pour aider les parents à accompagner leurs enfants dans leurs pratiques numériques ? Passage en revue des principaux événements dans les Ateliers de proximité de Réseau Canopé.

En Haute-Marne : forums et cafés des parents

Forum des familles[40]

L'Atelier Canopé de Haute-Marne organise depuis quatre ans le Forum des familles. Cette journée s'adresse aux parents et à leurs enfants et propose chaque année des activités variées, artistiques, culturelles et éducatives. Les enfants peuvent être pris en charge pendant que les parents assistent à des conférences sur des thèmes forts (éducation aux médias, bien-être de l'enfant, accompagnement scolaire, etc.). À d'autres moments, parents et enfants peuvent participer ensemble à des activités créatives et artistiques.

Cafés des parents

Ce dispositif, mis en place avec plusieurs partenaires locaux (Udaf, CMPP, ADPJ, Ahmaf, CIDFF et la circonscription d'action sociale), propose aux parents un temps d'accueil dans plusieurs écoles deux fois par semaine en début de matinée, de 8 heures à 9 heures. Les parents qui le souhaitent peuvent venir discuter librement des pratiques digitales des jeunes, essentiellement les réseaux sociaux* et les jeux vidéo. L'Atelier Canopé de Haute-Marne, au cours de ces échanges, a pour objectifs à la fois d'informer et de faire découvrir les habitudes des jeunes aux parents, tout en leur donnant quelques conseils pour éduquer et accompagner aux mieux leurs enfants dans l'usage des écrans.

En Charente : des expositions

L'Atelier Canopé de Charente conçoit, réalise et diffuse, depuis quelques années, des expositions itinérantes, ludiques et interactives, ouvertes à la fois aux parents et aux enfants (mercredi, samedi et dimanche). Différents thèmes sont choisis, à consonance plutôt artistique ou scientifique, mais toujours dans un environnement favorisant la

40. forumdesfamilles.fr

découverte et parfois le rêve. Après les expositions « Mots en piste », « Climat », « Électromanip », l'exposition « Bidouillocode[41] » est consacrée à l'intelligence artificielle, l'apprentissage du code et aux sciences informatiques à l'école. Elle met en perspectives historique et philosophique les enjeux de l'introduction des technologies de l'information, de la communication et du numérique à l'école et dans les familles.

À La Rochelle : un accompagnement des élus du conseil départemental des jeunes

L'Atelier Canopé de La Rochelle accompagne les élus du conseil départemental des jeunes sur une mandature de deux ans, pour la mise en œuvre d'une action d'éducation à la citoyenneté associant les parents d'élèves et comportant généralement une dimension d'éducation aux médias, comme la réalisation d'un projet de jeu sérieux* en ligne « À la poursuite de l'égalité[42] », auquel on peut jouer en classe mais aussi en famille, de manière à susciter la discussion avec ses enfants sur les questions de lutte contre le sexisme, d'harcèlement sur les réseaux sociaux, de citoyenneté et de valeurs républicaines et démocratiques.

41. blogs16.ac-poitiers.fr/bidouillocode

42. fille-garcon.charente-maritime.fr

Dans les Pays de la Loire : des rencontres grand public orientées numérique

Les Ateliers Canopé de Laval, de Mayenne, de La Roche-sur-Yon et de Beaucouzé organisent formations[43] et rencontres tous publics sur les médias, les réseaux sociaux, la prise en main d'outils multimédia et de publications numériques le mercredi. Au programme, entre autres : « Une trousse à outils numériques pour faciliter l'exploitation et la réalisation de documents multimédia », « Découvrir la réalité augmentée », « Les jeunes et les réseaux sociaux »...

---

43. Calendrier des formations et rencontres en Pays de la Loire : www.crdp-nantes.fr/canope-academie-de-nantes/se-former/accompagnements-formations-et-rencontres/

En pratique !

Comment vérifier la véracité d'une information et s'assurer de sa fiabilité ?

Comment faire la différence entre un contenu journalistique et une publicité cachée ?

Passons de la théorie à la pratique avec des exemples concrets.

Fiches extraites du dossier pédagogique réalisé par le CLEMI pour l'édition 2017 de la Semaine de la presse et des médias dans l'école

Pour le consulter dans son intégralité :
clemi.fr/fr/evenements/semaine-de-la-presse-et-des-medias-dans-lecole.html

Fiche
RESSOURCES

LA CITÉ MAYA IMAGINAIRE DU 20 HEURES DE FRANCE 2

Vérifier la véracité d'une information, c'est d'abord vérifier la crédibilité d'une source. D'où vient l'info ? Quelle est la source ? Est-elle crédible ? Si les journalistes professionnels sont censés faire ce travail de vérification, il arrive parfois que de grands médias diffusent de fausses informations par manque de rigueur. Illustration avec l'affaire, révélée par le site Arrêt sur images, de la pseudo-découverte d'une cité maya.

AUTRES RESSOURCES

- « L'histoire de la fausse mort de Martin Bouygues », *Les Échos*, 28/02/2015.
  www.lesechos.fr/28/02/2015/lesechos.fr/0204191258278_l-histoire-de-la-fausse-mort-de-martin-bouygues.htm
- « Ces photos trompeuses qui circulent après les attentats du 13 novembre à Paris », *Le Monde*, 15/11/2015.
  www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2015/11/15/ces-fausses-photos-qui-circulent-apres-les-attaques-de-paris_4810283_4355770.html
- Alexandre Pouchard, « Hooligans à l'Euro : Olivier Mazerolle abusé par un photomontage de pelle dans un stade », 15/06/2016.
  www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2016/06/15/hooligans-a-l-euro-olivier-mazerolle-abuse-par-un-photomontage-de-pelle-dans-un-stade_4951043_4355770.html

En mai 2016, un jeune Québécois de 15 ans, William Gadoury, passionné d'astronomie, a découvert l'existence d'une gigantesque cité maya, dans la péninsule du Yucatan, au Mexique. Comment ? Ce petit génie est parti de l'hypothèse que les cités mayas avaient été construites en fonction des étoiles. Après l'analyse de 23 constellations, il s'est rendu compte qu'une cité maya n'avait encore jamais été découverte par les archéologues.

UNE DÉCOUVERTE RELAYÉE PAR LA PRESSE

Cette information est relayée en France par le site 20minutes.fr.

Elle est également reprise par le 20 heures de France 2. « *D'autres observations spatiales de l'agence canadienne confirment celles de l'adolescent* », assure en voix off le journaliste.

UNE "INFORMATION" PUBLIÉE PAR LE *JOURNAL DE MONTRÉAL*

Incroyable ? Oui, mais d'où vient l'information ? C'est le *Journal de Montréal* qui raconte l'histoire pour la première fois le 7 mai 2016. « *Les experts et scientifiques sont unanimes. La découverte de William Gadoury est exceptionnelle* », écrit le quotidien. Problème : tous les articles qui ont relayé l'affaire ne se basent que sur l'article du *Journal de Montréal*, et aucun scientifique n'est nommé. Un autre détail intrigue : à la fin de l'article du *Journal de Montréal*, on trouve un appel au don. Gadoury cherche en effet à se faire financer un voyage au Brésil pour l'Expo-science internationale 2017.

DES SPÉCIALISTES DE LA CIVILISATION METTENT EN DOUTE LA VÉRACITÉ DE L'INFORMATION

Une seule source, aucun expert réellement cité, une motivation suspecte… Le magazine américain *Wired*, les sites d'information Arrêt sur images et Sciences & Avenir ont donc interrogé des archéologues et des spécialistes de la civilisation maya pour vérifier la véracité de l'information.

Tous sont formels : l'histoire est bidon. « *Cette histoire de planification de l'ensemble des cités en fonction des constellations est une aberration* », explique par exemple Marie-Charlotte Arnauld, directrice de recherche émérite au CNRS et archéologue de la Mésoamérique. « *Les villes sont des fondations politiques, socio-économiques, circonstancielles. Il n'y a pas de grand dessein maya* ». En outre, « *obtenir des images satellitaires de la NASA ne veut pas dire qu'on a la caution scientifique de la NASA* ».

LE *JOURNAL DE MONTRÉAL* MODIFIE SA CARTE QUELQUES JOURS PLUS TARD

Preuve que l'information n'est pas fiable : sur Twitter, un journaliste de Radio Canada a découvert que le *Journal de Montréal* avait changé de version en quelques jours. Dans le premier article publié dans le journal, la nouvelle cité maya est censée se situer au Belize. Quelques jours plus tard, dans un deuxième article, la cité figure 200 km plus loin, au Mexique.

AUCUNE CITÉ MAYA N'A ÉTÉ DECOUVERTE

Quelques semaines plus tard, d'autres médias, recensés par *Slate*, démontrent que cette histoire n'est pas crédible. Dans les mois qui suivent, aucune cité maya n'a été découverte.

Sébastien Rochat, responsable du pôle Studio du CLEMI (ancien journaliste pour le site Arrêt sur images)

AUTRES RESSOURCES

- Sébastien Rochat, « Fausse libération des otages au Cameroun : comment *Le Monde* s'est trompé », Arretsurimages.net, 21/02/2013.
  www.arretsurimages.net/articles/2013-02-21/Fausse-liberation-des-otages-au-Cameroun-comment-Le-Monde-s-est-trompe-id5632
- « Le 20 heures de TF1 diffuse des images de Bâle… pour évoquer Genève », 20 minutes, 02/05/2015.
  www.20min.ch/ro/news/insolite/story/TF1-diffuse-des-images-de-B-le-pour-evoquer-Geneve-20985997
- William Audureau, « En 2015, la Paris Games Week a gonflé ses chiffr es de plus de 100 000 visiteurs », *Le Monde*, 19/10/2016.
  www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/19/les-mauvais-calculs-de-la-paris-games-week_5016283_4408996.html

Fiche
RESSOURCES

PUBLICITÉ CACHÉE : LE TEST SPONSORISÉ DES *INROCKS*

Les tests de jeux vidéo sont des articles à fort potentiel d'audience. Lorsque ces tests sont rédigés par des journalistes en toute indépendance, ils relèvent du champ de l'information. Mais quand l'éditeur du jeu paye un journaliste ou un média pour rédiger ces tests, est-ce un article de presse ou une publicité ? Comment faire la différence entre du contenu journalistique et une publicité cachée ? Exemple avec le test sponsorisé des *Inrocks*, repéré par le site Arrêt sur images.

AUTRES RESSOURCES

- William Audureau, « Cyprien, Norman, EnjoyPhoenix : le business trouble des youtubeurs », *Le Monde*, 9/11/2015.
  www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/09/cyprien-norman-enjoyphoenix-les-bonnes-affaires-des-youtubeurs_4805990_4408996.html
- « YouTube : Warner Bros épinglé pour une publicité déguisée impliquant PewDiePie », RTL, 12/07/2016.
  www.rtl.fr/culture/futur/youtube-warner-bros-epingle-pour-une-publicite-deguisee-impliquant-pewdiepie-7784076207
- Sébastien Rochat, « JeuxActu.com, faux site de presse et vraie agence de pub », Arretsurimages.net, 05/12/2012.
  www.arretsurimages.net/articles/2012-12-05/JeuxActucom-faux-site-de-presse-et-vraie-agence-de-pub-id5427

DEUX TESTS

Le 29 novembre 2015, Les Inrocks ont publié sur leur site un test du nouveau jeu Tomb Raider.

Le lendemain, un autre test, sur le jeu *Fallout* 4, est publié sur le site.

DEUX SIGNATURES DIFFÉRENTES

Quand on observe la mise en forme (titre, images, chapeau), on ne perçoit aucune différence. Quand on observe les signatures, en bas de l'article, on peut juste remarquer que le test de *Tomb Raider* a été rédigé par un journaliste qui se prénomme Erwan Higuinen, alors que le test de *Fallout* 4 est simplement signé « Service Rock ».

UN ARTICLE OU UN CONTENU PARTENAIRE ?

Seules les deux URLs de ces articles permettent de faire la différence :

www.lesinrocks.com/2015/11/29/medias/jeux-video/rise-of-the-tomb-raider-11790209

www.lesinrocks.com/2015/11/30/contenu-partenaire/fallout-4-test-immense-excitant-libre-11789448

Dans un cas, on constate que l'article a été publié dans la catégorie « jeux vidéo ». Dans l'autre cas, l'article apparaît dans un espace intitulé « contenu partenaire ».

Derrière le terme de « partenariat » se cache en réalité de la publicité cachée : c'est l'éditeur de jeu, Bethesda Softworks, qui a financé le test des *Inrocks*, lequel est évidemment très positif (« univers passionnant », une « atmosphère géniale, incroyable », une « expérience morale profonde », une « œuvre esthétique totale, incroyablement aboutie »).

LES INROCKS ONT MODIFIÉ LE TEST

C'est sur Twitter qu'un journaliste des *Inrocks* s'est plaint de ce mélange des genres, alertant ainsi les journalistes d'Arretsurimages.net. À la suite de l'enquête du site spécialisé dans la critique des médias, *Les Inrocks* ont modifié l'article en ajoutant un logo « contenu partenaire » et la mention « en partenariat avec Bethesda » dans le chapô du test.

Sébastien Rochat, responsable du pôle Studio du CLEMI (ancien journaliste pour le site Arrêt sur images)

AUTRES RESSOURCES

- Bernard Hasquenoph, « Au Grand Palais, une publi-exposition qui ne dit pas son nom », *Le Monde*, 19/01/2016.
  http://abonnes.lemonde.fr/idees/article/2016/01/19/au-grand-palais-une-publi-exposition-qui-ne-dit-pas-son-nom_4849991_3232.html#KJoTARXdbUePfwsM.99
- Benjamin Meffre, « La publication d'un publireportage sur EDF dans *Le Parisien* suscite l'émoi de la rédacti on », PureMedias, 12/12/2013.
  www.ozap.com/actu/la-publication-d-un-publireportage-sur-edf-dans-le-parisien-suscite-l-emoi-de-la-redaction/450590
- Vincent Coquaz, « Ad Detector, l'extension qui révèle les pubs cachées dans les articles », Arretsurimages.net, 20/03/2016.
  www.arretsurimages.net/articles/2016-03-20/Ad-Detector-l-extension-qui-revele-les-pubs-cachees-dans-les-articles-id8569

Fiche
RESSOURCES

UN PIQUE-NIQUE DE MIGRANTS DANS UN CIMETIÈRE À CALAIS ?

En un clic, il est très facile de partager sur les réseaux sociaux un commentaire accompagné d'une photographie non sourcée. Mais comment s'assurer que l'information est fiable ? Exemple avec une photographie de migrants censée avoir été prise dans un cimetière à Calais.

AUTRES RESSOURCES

- Jacques Pezet, « Non, des migrants n'ont pas incendié un centre par manque de Nutella », *Libération*, 23/11/2016.
  www.liberation.fr/desintox/2016/11/23/non-des-migrants-n-ont-pas-incendie-un-centre-par-manque-de-nutella_1530306
- « Jungle » de Calais : la fausse photo de migrants souriant devant leurs tentes en flammes, *Le Monde*, 27/10/2016.
  http://abonnes.lemonde. fr/les-decodeurs/article/2016/10/27/jungle-de-calais-la-fausse-photo-de-migrants-souriants-devant-leurs-tentes-en-fl ammes_5021392_4355770.html

UNE PHOTOGRAPHIE PARTAGÉE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

24 000 utilisateurs de Facebook ont partagé cette photographie et ce commentaire, publiés le 16 septembre 2016.

D'après cet internaute, des migrants auraient organisé un pique-nique dans un cimetière à Calais. « Aucune image ni info à la TV », s'indigne cet internaute sur Facebook.

Info ou intox ? Les 24 000 personnes qui ont partagé ce post ont certainement cru à l'information. Et pourtant, les Observateurs de France 24 ont démonté cette supercherie.

UTILISER GOOGLE IMAGES POUR CHERCHER LA SOURCE

En utilisant Google images, il est en effet possible de vérifier si une image (ou une image proche) a déjà été publiée sur d'autres sites à d'autres dates. Il suffit de cliquer sur le petit icône appareil photo à droite, et de mettre l'URL de l'image ou de télécharger l'image que vous souhaitez vérifier. Dans le cas de cette photo de Calais, on découvre avec cette technique que la photo a déjà été publiée à plusieurs reprises.

Sur le site « Debunkers de Hoax », il est par exemple indiqué qu'il s'agit d'une photo prise dans un cimetière située entre la Serbie et la Croatie.

UNE PHOTO DÉJÀ PUBLIÉE EN 2015

On découvre aussi que la photo a déjà été publiée en 2015 sur Twitter.

La date et le lieu posent donc problème. De même, quand on observe attentivement la photographie, on ne voit aucun migrant en train de pique-niquer. Certains sont juste assis sur des tombes.

UNE PHOTOGRAPHIE PRISE À LA FRONTIÈRE ENTRE LA SERBIE ET LA CROATIE

En réalité, France 24 a retrouvé plusieurs articles expliquant cette scène (notamment un article publié sur le site de France 3). La photographie a été prise le 22 septembre 2015 dans la ville de Sid, qui se trouve à la frontière entre la Serbie et la Croatie. À cette époque, près de 9000 migrants souhaitent passer en Serbie. En attendant l'ouverture d'un centre d'enregistrements, des migrants ont donc patienté dans un cimetière en présence de bénévoles de la Croix-Rouge et du Haut-Commissariat des Nations unies pour les réfugiés.

Conclusion : il n'y a jamais eu de pique-nique de migrants à Calais dans un cimetière.

Sébastien Rochat, responsable du pôle Studio du CLEMI

AUTRES RESSOURCES

- Vidéo : Les migrants et la rumeur des colis non halal, Arretsurimages.net, 07/10/2015.
  www.arretsurimages.net/contenu.php?id=8101
- Alexandre Capron, « Comment des internautes créent l'intox autour des images de migrants », Les observateurs de France 24, 14/09/2015.
  http://observers.france24.com/fr/20150914-comment-internautes-creent-intox-images-migrants-refugies-desinformation-extreme-dr
- « Migrants : cinq fausses histo ires qui se sont propagées », *L'Express*, 20/09/2015.w
  www.lexpress.fr/actualite/monde/migrants-cinq-fausses-histoires-qui-se-sont-propagees_1717679.html

Bibliographie-sitographie

Sites dédiés à l'éducation aux médias, à l'information et au numérique

Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)
clemi.fr

Le CLEMI est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif français. Il s'adresse aux enseignants, aux élèves mais aussi aux familles pour les accompagner vers une meilleure compréhension du fonctionnement des médias, de la construction de l'information et pour les aider à forger leur esprit critique.

Dans l'onglet « Ressources », puis « Publications », découvrez notamment :

- le dossier pédagogique de la Semaine de la presse et des médias dans l'école (événement organisé chaque année en mars par le CLEMI) ;
- la brochure *Médias et information, on apprend !* ;
- ainsi que la revue de presse des journaux scolaires et lycéens, à lire en famille.

Dans l'onglet « Ressources », puis « Ressources pédagogiques », accédez à de nombreuses fiches d'information et des fiches pédagogiques. À noter parmi elles, une fiche rédigée après le choc de la publication des photographies du petit syrien Aylan Kurdi, échoué sur la plage en 2015, par Isabelle Féroc-Dumez, « Histoires d'images… ou les images qui changent l'Histoire » : clemi.fr/fr/ressources/nos ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/histoires-dimages-ou-les-images-qui-changent-lhistoire.html

HabiloMédias
habilomedias.ca
Le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique offre un accès « Pour parents » à des contenus tels que « Discuter du contenu haineux dans les médias avec vos enfants » ou encore « Aider les jeunes à faire face à la cyberintimidation ».

Média Animation
media-animation.be
Ce centre de ressources en éducation aux médias belge propose des ressources pour développer l'éducation critique de tous face aux médias dans un esprit citoyen.

123clic
123clic.be
Site créé par Média Animation, destiné aux parents et grands-parents d'enfants de 3 à 6 ans, et présentant vingt activités à mettre en place en famille avec la tablette ou le téléphone mobile.

Internet à la maison en 10 questions
internetalamaison.be
Site-guide rassemblant des paroles de parents et des éclairages éducatifs autour de la place d'Internet dans la famille et les usages qu'en font les plus jeunes.

E-media.ch
e-media.ch
Site suisse romand d'éducation aux médias. La rubrique « Jeunes et médias » fourmille d'informations relatives à l'hyperconnectivité, la cyberdépendance et le cyberharcèlement.

Internet sans crainte
internetsanscrainte.fr
Ce site invite les éducateurs et les parents à donner aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique. La rubrique « Parents » aborde les usages, les risques (contenus choquants, harcèlement, etc.) et propose une boîte à outils.

Vinz et Lou
vinzetlou.net
Des dessins animés et des ressources pour aborder les grands enjeux de société pour les 7-12 ans.

F8 : Essayons de mieux comprendre Internet
f8proj.eu
Plateforme issue d'un projet européen franco-allemand, porté en France par l'association d'éducation aux médias Mediapte. Plaçant l'internaute dans la posture d'un enquêteur, le site invite à mieux comprendre l'univers numérique pour emmener les jeunes vers des pratiques raisonnées.

Connaître les pratiques d'information des jeunes

A. Cordier, *Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information*
Caen, C&F Éditions, 2015

M. Dagnaud, *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*
Paris, Presses de Science Po, 2013

S. Jehel, *Parents ou médias, qui éduque les préadolescents ? Enquête sur leurs pratiques TV, jeux vidéo, radio, Internet*
Toulouse, Éditions Érès, 2011

« Bienvenue en adosphère »
Atelier des médias, RFI, 9, 16 et 23 janvier 2016
rfi.fr/emission/20160109-bienvenue-adosphere-premiere-partie
Une série en trois volets consacrée à la culture informationnelle et numérique des adolescents de 12 à 18 ans. La première partie aborde les usages des jeunes en matière de réseaux sociaux, messageries et jeux en ligne ; la seconde les présente en tant que jeunes producteurs de contenus en ligne, notamment sur YouTube ; la troisième partie expose les limites et dangers des cyberpratiques des adolescents et le rôle des parents à cet égard.

« Pratiques informationnelles informelles des adolescents »
Savoirs CDI, octobre 2012
reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/reflexion/pratiques-informationnelles-informelles-des-adolescents.html
Interview de Karine Aillerie sur les résultats de la recherche qu'elle a menée pour sa thèse en Sciences de l'information et de la communication sur les « Pratiques informationnelles informelles des adolescents (14-18 ans) sur le Web ». L'article contient un lien vers la thèse.

Des initiatives pour distinguer info et intox sur le Web

Stopintox
stopintox.fr
Initiative de LaTéléLibre et de l'École des métiers de l'information. Ce projet pédagogique publie des enquêtes en vidéos (à commencer par les Illuminati) et regroupe des ressources indispensables à la détection des fausses informations dans un « kit de survie ».

Hoaxbuster
hoaxbuster.com
Site détectant rumeurs, fausses informations et canulars sur le Web.

WTF : What The Fake
wtf-project.fr
Site interassociatif d'alerte et de lutte contre les théories du complot et rumeurs véhiculant des discours de haine (racisme, sexisme, homophobie…).

« Info ou intox : comment déjouer les pièges sur Internet ? »
Vidéo (7 min 09), France 24, 10 mars 2015
france24.com/fr/20150310-internet-education-video-complot-piege-reseaux-info-intox
Deux journalistes, Ségolène Malterre et Wassim Nasr, donnent des clés pour déceler les vidéos de propagande, les théories complotistes et autres manipulations de l'information sur Internet.

Info-intox : quand Internet vous tend des pièges
Vidéo (5 min 45), France 24, 11 mars 2015
france24.com/fr/20160311-info-intox-quand-internet-vous-tend-pieges

Démasquer une intox en 5 étapes
Vidéo (4 min 54), France 4
france4.fr/emissions/l-autre-jt/demasquer-une-intox-en-5-etapes_422025
Jean-Marc Manach, journaliste d'investigation, vous apprend à déjouer les intox et à retrouver la source des histoires inventées de toutes pièces sur les réseaux sociaux.

« "Hoax" : l'instit qui apprend à ses élèves à devenir des détectives du Web »
É. Brouze, *Rue89*, 9 janvier 2017
tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-nos-vies-connectees/20170109.RUE6109/hoax-l-instit-qui-apprend-a-ses-eleves-a-devenir-des-detectives-du-web.html
Interview de Rose-Marie Farinella, professeur des écoles, à propos de la séquence pédagogique qu'elle mène avec des élèves de CM2 pour leur apprendre à distinguer l'info de l'intox. L'article est illustré de trois vidéos (réalisées par Hygiène mentale) pour rendre compte de ce projet :

Partie 1 : Éducation aux médias et à l'information à l'école (16 min 47)
youtube.com/watch?v=__DVwG9oiuU&t=55s

Partie 2 : Analyser les images (18 min 02)
youtube.com/watch?v=miJ2ObMs-I4

Partie 3 : Remonter à la source de l'information (18 min 25)
youtube.com/watch?v=0ig87rUmwc8

Sélection de médias

education-aux-medias.ac-versailles.fr/panorama-de-la-presse-d-actualite-jeunesse
Une liste des médias à destination des jeunes précisant les tranches d'âge des enfants auxquels ils s'adressent. Ces médias offrent une information journalistique et proposent régulièrement des contenus mettant en garde contre les fausses informations.

Données personnelles, réseaux sociaux : accompagner ses enfants dans la protection de leur vie privée

Éducnum
educnum.fr
Site du collectif d'acteurs Éducnum d'« éducation au numérique pour tous », édité par la Commission nationale de l'informatique et des libertés (Cnil). Les outils et conseils concernent surtout la protection de la vie privée et les réseaux sociaux.

Cookieviz
linc.cnil.fr/fr/cookieviz-une-dataviz-en-temps-reel-du-tracking-de-votre-navigation
Un outil de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (Cnil) pour visualiser les traces que l'on laisse sur le Web. À expérimenter en famille.

Offrir à ses enfants des espaces de navigation sécurisés

DuckDuckGo
duckduckgo.com
Un moteur de recherche qui ne collecte pas les données personnelles des internautes.

Qwant Junior
qwantjunior.com
Le moteur de recherche Qwant met à disposition des plus jeunes un service leur permettant de naviguer sur une sélection de pages web dont les contenus sont adaptés à leur âge.

YouTube Kids
kids.youtube.com
Application permettant d'accéder à des vidéos pour les plus jeunes et toute la famille.

Temps d'écrans, santé et développement de l'enfant

J.-F. Bach, O. Houdé, P. Léna, S. Tisseron, *L'Enfant et les écrans. Un avis de l'Académie des sciences*
Académie des sciences-Le Pommier, 2013
academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf
Également en vente en format livre. Premier rapport de l'Académie au sujet des effets des écrans sur le cerveau des enfants de 0 à 18 ans, qui envisage aussi bien les aspects négatifs que les aspects bénéfiques et établit une série de recommandations pour un meilleur usage des écrans.

S. Tisseron, *3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir*
Éditions Érès, Toulouse, 2015

« Familles connectées »
Réalités familiales, n° 114-115, Unaf, octobre 2016

S. Tisseron, « Les enfants de moins de 3 ans et les écrans : s'y retrouver parmi les études contradictoires »
Atlantico, 28 octobre 2014
atlantico.fr/decryptage/enfants-moins-3-ans-et-ecrans-retrouver-parmi-etudes-contradictoires-serge-tisseron-1829880.html
Le pédopsychiatre Serge Tisseron répond dans cet entretien à des questions épineuses telles que « Comment éviter les écrans dans un monde où ils sont omniprésents ? » ou encore « Pourquoi existe-t-il autant de divergences dans les recommandations ? », « Le développement des enfants est-il unique à chacun ? ».

« Exposition des enfants aux radiofréquences : pour un usage modéré et encadré des technologies sans fil »
Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail (Anses), 8 juillet 2016
anses.fr/fr/content/exposition-des-enfants-aux-radiofr%C3%A9quences-pour-un-usage-mod%C3%A9r%C3%A9-et-encadr%C3%A9-des-technologies
Ce communiqué synthétise les conclusions du rapport *Exposition aux radiofréquences et santé des enfants*, Anses, juin 2016. Un lien vers le rapport au format PDF est inclus dans la page.

Les ondes mobiles : tout savoir sur le bon usage du portable
Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (Inpés)
lesondesmobiles.fr
Cette campagne de prévention de l'Inpés présente sept précautions simples à prendre pour limiter l'exposition aux radiofréquences des téléphones mobiles pour tous, ainsi que des conseils pour « protéger encore plus les enfants et les jeunes ».

I. Eustache, « Pourquoi et comment protéger les yeux des enfants face à un écran ? »
e-sante.fr, 28 août 2015
e-sante.fr/pourquoi-comment-proteger-yeux-enfants-face-ecran/actualite/835
Le Dr Oliver Laplace, chirurgien-ophtalmologiste, fait le point sur les risques de troubles visuels provoqués par une mauvaise utilisation des écrans et les moyens de les prévenir.

« Moins d'écrans »
Naître et grandir, Fondation Lucie et André Chagnon, avril 2015
naitreetgrandir.com/fr/dossier/moins-d-ecrans
On découvre dans le dossier de ce site québécois d'aide à la parentalité comment trois familles ont mis en œuvre le défi d'une moindre utilisation des écrans pendant une semaine : « Une semaine sans télé », « Bye bye Facebook ! », « S'amuser sans écran ». Le dossier propose aussi des « Liens et ressources utiles ».

« Les écrans et les jeunes enfants »
Naître et grandir, Fondation Lucie et André Chagnon, novembre 2016
naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=ecrans-jeunes-enfants-television-ordinateur-tablette
Cette page fait le point sur les conclusions d'experts, notamment outre-Atlantique, et offre quelques conseils quant au temps et aux types d'écrans adaptés aux enfants de moins de 3 ans.

Livres pour enfants

Dr C. Dolto, *Les mots et les images qui font peur*
Paris, Gallimard Jeunesse, 2016
De 2 à 5 ans.

M. Edwards, *Les Infos me font peur*
Paris, Bayard, 2016
À partir de 8 ans.

V. Tyou, *Cliky, l'énigme numérique*
V. Tyou, *Cliky, le crack des réseaux*
Hévillers (Belgique), Ker Éditions, 2015-2016
De 9 à 12 ans.
Série de romans jeunesse illustrés (deux romans parus à ce jour) dans lesquels une donnée informatique, Cliky, éjectée d'Internet un soir d'orage, est recueillie par la famille de Félix. Leur rencontre et les aventures qui les lient nous font découvrir l'influence d'Internet dans nos vies et nous incitent à en faire le meilleur usage possible. Un site web est associé aux ouvrages : cliky.eu.

Glossaire

Blog
Site web ne nécessitant pas de connaissance particulière en programmation sur lequel un internaute tient une chronique personnelle ou consacrée à un sujet particulier. Les articles (billets) sont généralement affichés dans l'ordre chronologique inversé et ouverts aux commentaires des visiteurs du blog.

Blogueur, blogueuse
Personne qui tient un blog.

Buzz
Bouche à oreille viral qui naît et se développe sur Internet, provoquant un retentissement médiatique.

Chat (ou tchat)
Discussion écrite en temps réel par messages électroniques entre deux ou plusieurs internautes.

Classe inversée
La classe inversée (on parle aussi de « pédagogie inversée ») est une approche pédagogique qui inverse les temps d'apprentissage. Classiquement, on la définit comme la mise à disposition de cours magistraux sous forme de vidéos à consulter avant une période d'approfondissement et de consolidation en classe. La pédagogie inversée revêt en réalité une multitude de formes.

Cloud
Raccourci de *cloud computing,* littéralement traduit par « informatique dans les nuages ». Il désigne l'utilisation de serveurs distants (en général accessibles par Internet) pour traiter ou stocker l'information. Le *cloud* permet de travailler sur un même fichier depuis plusieurs postes de travail (ordinateurs ou appareils mobiles). Les services de *cloud computing* les plus connus sont Dropbox, Skydrive et Google drive.

Digital natives
Expression popularisée par le chercheur Marc Prensky. Un *digital native* (enfant du numérique) est une personne qui a grandi dans un environnement numérique.

Écran actif
Un écran actif, par opposition à un écran passif, suppose une interaction avec son utilisateur. Ce terme est souvent employé pour parler des jeux qui nécessitent une participation de l'utilisateur pour faire évoluer le contenu.

EMI
Acronyme de « Éducation aux médias et à l'information ».

Génération Y
Expression popularisée par la sociologue Sylvie Octobre. La génération Y est composée d'individus nés approximativement entre 1980 et 1995. On considère que cette génération a pour caractéristique d'avoir grandi avec le développement d'Internet, des jeux vidéo et des téléphones portables.

Génération Z
C'est la génération qui succède à la génération Y. Nés après 1995, les individus de la génération Z sont nés et ont grandi avec Internet et sont censés être encore plus connectés que ceux de la génération Y.

Hacker
Personne qui, par jeu, goût du défi ou souci de notoriété, cherche à contourner les protections d'un logiciel, à s'introduire frauduleusement dans un système ou un réseau informatique (recommandation officielle : fouineur). On parle aussi du verbe « hacker » lorsqu'on entre par effraction, qu'on pirate un système informatique.

Identité numérique
Lien technologique entre une entité réelle (la personne) et une entité virtuelle (sa ou ses représentations numériques). Elle se construit à partir de plusieurs éléments : les données personnelles associées à son ou ses profils, les informations qu'elle publie sur le Web, les informations que d'autres publient à son sujet, les traces qu'elle laisse.

Jeu sérieux (ou serious game)
Un jeu sérieux est un logiciel qui combine les ressorts ludiques à des fins pédagogiques. Destiné à l'apprentissage, il utilise les codes des jeux vidéo (scores, progression par niveaux, scénarios ludiques et parfois collaboratifs).

Licence Creative Commons
Les licences *Creatives Commons* régissent les conditions d'utilisation et/ou de distribution d'œuvres en ligne. Il existe six licences différentes.

Mooc
Acronyme de « Massive Open Online Courses ». Formation à distance à laquelle un grand nombre de participants peut s'inscrire (d'où la terminologie « ouvert et massif »). Les participants communiquent via différents outils numériques en ligne, en particulier via des plateformes spécialisées.

Open Data
Mise à disposition de données numériques, d'origine publique ou privée, libres d'accès et réutilisables par tous (recommandation officielle : données ouvertes).

Réseaux sociaux
Sites ou applications web où les internautes peuvent créer leur page personnelle, discuter et publier du contenu (photos, vidéos, liens…) auprès d'un réseau d'amis ou de professionnels.

Streaming
Principe de transmission de flux audio ou vidéo permettant la lecture immédiate. Contrairement au téléchargement qui nécessite d'avoir chargé le fichier complet pour pouvoir l'exploiter, le *streaming* démarre aussitôt après un court délai de mise en mémoire tampon. Après écoute ou visionnage, aucune partie du fichier ne reste stockée dans l'ordinateur.

Vue
Une vue est comptabilisée chaque fois qu'un internaute regarde des vidéos sur YouTube.

Wifi
Un réseau wifi permet de relier sans fil plusieurs appareils informatiques au sein d'un réseau informatique afin de permettre la transmission de données entre eux. De fait, les ordinateurs portables, tablettes, smartphones et autres appareils mobiles peuvent se connecter à internet sans fil.

Wiki
Logiciel ou site internet qui permettent aux utilisateurs de créer et de publier conjointement un contenu. Wikipédia est le plus connu.

Youtubeur
Le terme de youtubeur (youtubeuse) désigne un individu qui produit des vidéos diffusées sur YouTube et dans lesquelles il figure.

Les réseaux sociaux les plus utilisés

Facebook
Réseau social qui permet à ses utilisateurs de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et des documents, d'échanger des messages, de joindre et créer des groupes, des événements et d'utiliser une variété d'applications.

Instagram
Application qui permet le partage de photos et de vidéos. Instagram tient son succès de ses filtres qui magnifient les photos de ses utilisateurs.

Snapchat
Application de partage de photos et de vidéos. Chaque contenu envoyé n'est visible par son destinataire que durant une période allant d'une à dix secondes. Cette application permet également de dessiner, d'ajouter des données personnelles (heure, date, localisation, température) ou bien des filtres (animés) sur les photos ou les vidéos.

Twitter
Plateforme de micro-blogging permettant la diffusion de messages courts (140 caractères) à une liste de contacts personnels. La fonction « retweet » permet de relayer l'information à son propre réseau ou bien de répondre au tweet.

WhatsApp
Application mobile qui fonctionne grâce à une connexion internet et se présente comme une alternative aux SMS et MMS : un moyen de communiquer gratuitement à l'étranger lorsqu'on dispose d'une connexion wifi*.

SOURCES :
MédiaFiches (lexique proposé par le pôle numérique de l'académie de Créteil dans le cadre de la collection des MédiaFiches dédiées aux usages des Tice) ; Académie de Paris, glossaire du numérique ; Larousse en ligne.

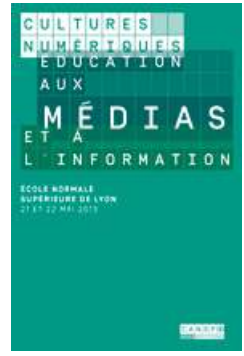
Sélection de ressources

Développer l'esprit critique

2016
En ligne : reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique

Expliquer Internet et la loi en milieu scolaire

Fabrice Mattatia
Ouvrage, 144 p.
Réseau Canopé/Eyrolles
2015
Livre : Réf. 755D0227 – 9,90 €
ePub : Réf. 755A4373 – 6,99 €



Cultures numériques, éducation aux médias et à l'information

Sous la dir. d'Éric Bruillard
2013
ePub : Réf. 755A4243 – 7 €

50 ans de pédagogie par les petits écrans

Sous la dir. de Laurent Trémel
2015
ePub : Réf. 755A4359 – Gratuit

Le CLEMI, un acteur institutionnel en mouvement

Fondé en 1983, le CLEMI, service de Réseau Canopé, opérateur du ministère de l'Éducation nationale, est l'acteur institutionnel clé de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) en France. Son ancrage historique lui a permis de développer des partenariats solides et une expertise dans tous les domaines médiatiques (presse papier, radio, télévision, Internet) qui le dotent d'une compétence pointue de conseil à la création et au soutien des médias scolaires, au service de l'expression des élèves. La Semaine de la presse et des médias dans l'école, son opération phare depuis plus de 25 ans, traduit son engagement citoyen auquel s'ajoutent d'autres dispositifs plus récents tels que la Journée du direct, le Wikiconcours, le concours Arte Reportage ou encore le concours des médias scolaires et lycéens Médiatiks, qui mettent en lumière la production médiatique des élèves avec l'enjeu de la publication responsable à l'heure des réseaux sociaux.

Téléchargez ce guide sur : clemi.fr/guide-famille

Avec le soutien de

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

GMF

ALLOCATIONS FAMILIALES

Unaf
Union nationale des associations familiales

En collaboration avec

la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

CEMÉA

CNIL.
COMMISSION NATIONALE INFORMATIQUE & LIBERTÉS

EDUCNUM.

CSA
CONSEIL SUPÉRIEUR DE L'AUDIOVISUEL

francetélévisions

radio france

UNION DE LA PRESSE EN RÉGION

ICEM
FREINET

FAEN
SNCL

Directeur de publication :
Jean-Marc Merriaux

Conception et direction éditoriale :
Virginie Sassoon

Coordination générale :
Laurent Garreau

Secrétariat d'édition :
Catherine Douçot,
Julie Lavalard

Suivi scientifique :
Isabelle Féroc-Dumez

Suivi éditorial :
Sébastien Rochat,
Mathilde Dubot

Direction artistique et mise en pages :
Samuel Baluret

Illustration :
Kim Consigny

Directeur de la communication :
Choukri Kouas

Bibliographie et sitographie :
Carole Hourt

Assistant documentation :
Florent Delattre

ISBN : 978-2-240-04399-3
© CLEMI/Réseau Canopé, 2017
(établissement public
à caractère administratif)
Téléport 1 – Bât. @ 4
1, avenue du Futuroscope
CS 80158
86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.
Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».
Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

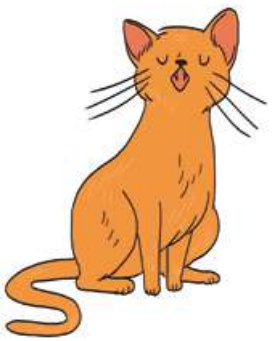
Pourquoi ce guide ?

**Quels réflexes adopter face à la désinformation ?
Comment conseiller vos enfants sur les réseaux sociaux
et les protéger des images violentes ?
Quelles sont les règles à respecter et à inventer dans ce monde
d'ultraconnexion dans lequel ils grandissent ?**

Pour apporter des réponses, le CLEMI, Centre dédié à l'éducation aux médias et à l'information pour le ministère de l'Éducation nationale, étend sa mission au-delà des murs de l'école pour écouter, comprendre et accompagner les parents et sensibiliser les enseignants sur les pratiques médiatiques des élèves.

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.

**Nous faisons le pari que vous vous reconnaîtrez (un peu)
dans cette famille Tout-Écran !**



@leclemi facebook.com/clemi.fr

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE
MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION
L'école change avec le numérique #EcoleNumerique
GMF
ALLOCATIONS FAMILIALES
Mgf Union nationale des associations familiales
ISBN : 978-2-240-04399-3