

**LES ENFANTS FACE  
AUX  
ÉCRANS**

-

**INTÉRÊTS ET  
DANGERS**

# PLAN

I - QU'EST-CE QUI NOUS ATTIRE VERS LES « ECRANS » ?

II - EXISTE-T-IL UN ACCOMPAGNEMENT EDUCATIF JUSTE FAVORISANT LE DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET DE L'ADOLESCENT ?

III - QUELS SONT LES DANGERS POTENTIELS ?

CONCLUSION

Echanges

- | -

**QU'EST-CE QUI NOUS ATTIRE  
VERS**

**LES ECRANS ?**

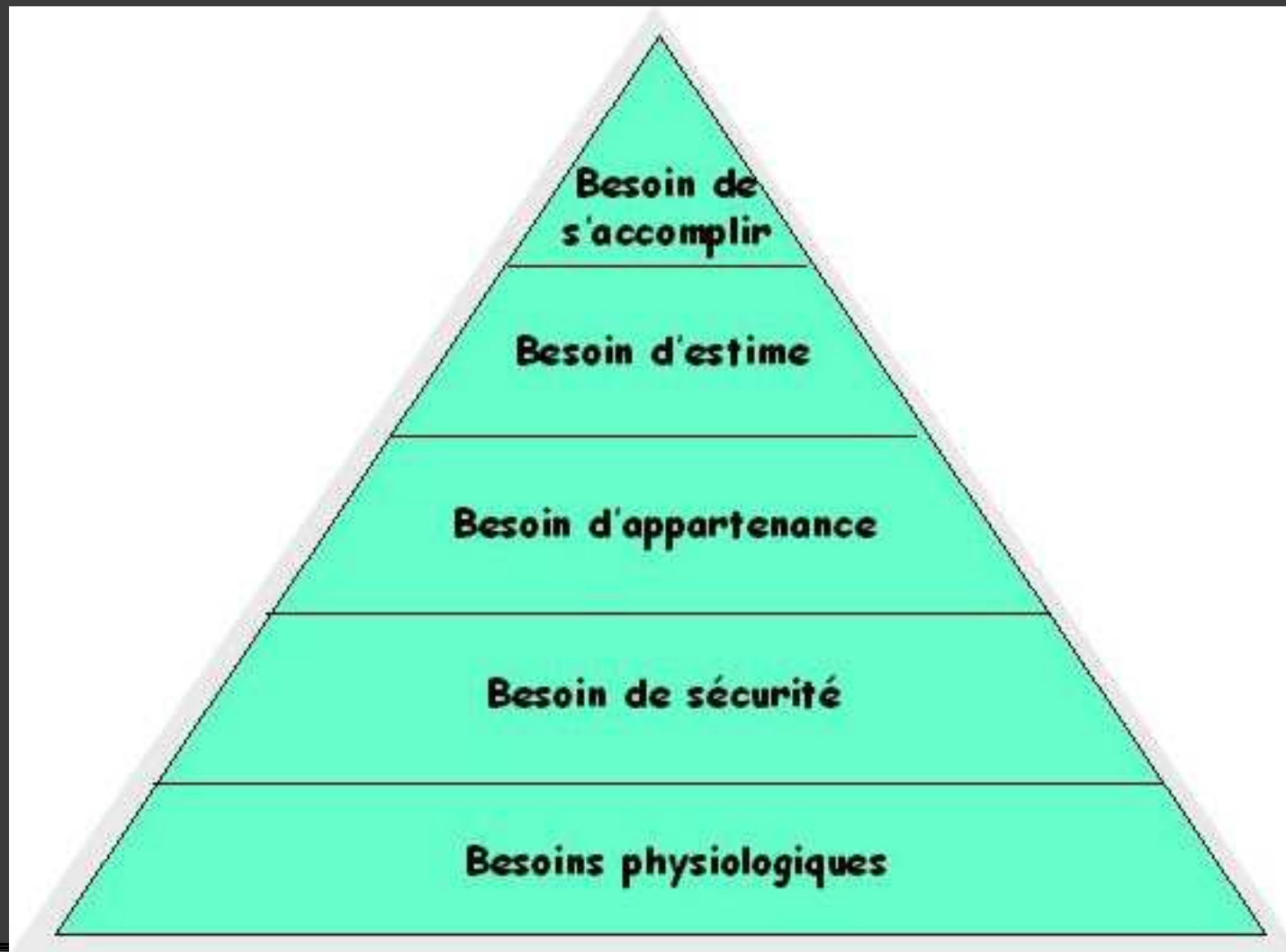
# 1° Les désirs de l'être humain

- Sont le moteur de la vie humaine.
- Ce qui est visé dans ceux-là c'est la jouissance, une présence immédiate et une complétude.
- Quand l'individu trouve des objets ou des buts considérés comme une source de satisfaction, il va tendre vers eux.
- Les désirs peuvent aussi bien être considérés positivement comme négativement.

## RESEAUX SOCIAUX :

- Se montrer
- Se cacher
- Se trouver
- Exister par rapport aux autres (socialisation)

## 2° Les besoins selon la pyramide de MASLOW



- Pour les besoins physiologiques, les nouvelles technologies créent du manque et véhiculent en masse les possibilités de les satisfaire.
- Pour le besoin de sécurité les notions de maîtrise de l'environnement, d'information, de contrôle et d'immédiateté entrent en jeu.
- Pour le besoin d'appartenance, l'industrie numérique a inventé les réseaux sociaux et les jeux multi-joueurs en ligne.
- Pour le besoin d'estime, la notion de performance est activée par une grande majorité de jeux vidéo.
- Pour le besoin d'accomplissement, l'individu peut s'exprimer à travers la création de blogs ou de jeux créatifs.

Passivité / Interactivité

- II -

**EXISTE-T-IL UN  
ACCOMPAGNEMENT**

**EDUCATIF JUSTE FAVORISANT LE  
DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET  
DE**

**L'ADOLESCENT ?**



# 1° Respecter l'âge développemental de l'enfant

- Avant 3 ans : éviter l'exposition aux écrans passifs, favoriser la relation interactive et l'éveil à la sensorialité (tablettes tactiles).
- Entre 3 et 6 ans : alterner le « réel » et le « virtuel », utiliser le support numérique parmi d'autres pour développer la créativité (télévision et ordinateur).
- Entre 6 et 9 ans : favoriser le développement cognitif (ordinateur et tablettes tactiles).
- Entre 9 et 12 ans : échanger sur les intérêts, dangers divers et précautions. Déterminer des limites d'utilisation en concertation avec l'enfant afin d'inculquer un début d'autorégulation.
- Après 12 ans : explorer l'univers virtuel et mettre le cerveau en mode hypothético-déductif (jeux vidéo et réseaux sociaux).

## 2° Limiter la durée totale hebdomadaire passée sur tous les écrans confondus

- ⦿ Convenir d'horaires de navigation ou de jeux qui ne bouleversent pas le rythme de l'enfant ou de l'adolescent.
- ⦿ Evaluer la durée totale que l'individu passe sur les « écrans ».

### 3° Sélectionner des logiciels adaptés et accompagner l'enfant dans leur utilisation

Il est essentiel de vérifier ce que chaque logiciel, application ou jeu peut apporter à l'enfant ou à l'adolescent et ce qu'il dessert. Pour cela, il existe des sites récapitulatifs :

- ◉ [Declickids.fr](http://Declickids.fr) : catégorisation selon âge, support...
- ◉ [Souris-grise.fr](http://Souris-grise.fr) : classification par âge, intérêt...
- ◉ [Pedagojeux.fr](http://Pedagojeux.fr) : information sur les jeux video
- ◉ [Jeuxvideo.com](http://Jeuxvideo.com) : adressé aux adolescents et adultes
- ◉ [Hoptoys.fr](http://Hoptoys.fr) : spécialisé dans les divers handicaps
- ◉ [Orthomalin.com](http://Orthomalin.com) : lié à l'orthophonie

## LES LOGICIELS et APPLICATIONS généralistes ou spécialisés

- ◉ Adibou (3 ans et +) : conforme aux programmes de l'Education Nationale.
- ◉ Dictée Montessori (6 ans et +) : appropriation de l'orthographe avec un paramétrage du niveau de difficulté.
- ◉ Pili Pop (6 à 10 ans) : apprentissage de l'anglais (compréhension et expression) de manière ludique.
- ◉ Attentix : apprendre à vivre avec des troubles et déficit de l'attention et hyperactivité.
- ◉ Dragon Naturally Speaking : reconnaissance vocale (DYS)
- ◉ Word Sprint Dyslexie : aide à la lecture et à l'écriture (DYS)

## LES JEUX VIDEO individuels ou coopératifs



Les jeux ludo-éducatifs sont à visée essentiellement éducative.

Les jeux de simulation utilisent des situations réelles  
(activités sportives, conduites de véhicules...).



FIFA 14

GRAN TURISMO



# WORLD WAR CRAFT : déconseillé aux moins de 12 ans



Les jeux d'aventure : le joueur, incarnant un ou plusieurs personnages situés dans une vaste histoire, remplit des missions successives.

Les jeux de combat : il s'agit d'éliminer un adversaire en mettant en œuvre différentes techniques.



**STREET FIGHTER** : déconseillé aux moins de 12 ans



Les jeux de stratégie : à travers ces jeux, c'est la faculté d'élaborer des tactiques pour parvenir à ses fins qui est sollicitée (thèmes guerriers).



**X-REBIRTH** : déconseillé aux moins de 12 ans

Les jeux d'action mettent en situation un personnage qui est confronté à de nombreuses énigmes et épreuves.



CALL OF DUTY :  
déconseillé aux moins de 18 ans

SAINTS ROW :  
déconseillé aux moins de 18 ans



# GRAND THEFT AUTO



Déconseillé aux moins de 18 ans

## 4° Guider l'adolescent vers une autorégulation : aboutissement de notre accompagnement

- ⦿ Accompagner l'enfant n'est pas un contrôle tout-puissant de l'adulte.
- ⦿ Guider l'adolescent vers une compréhension et un sens critique des images. Ils doivent se forger une moralité propre.

Les dérives possibles

- III -

**QUELS SONT LES DANGERS**

**POTENTIELS ?**

# 1° La violence

- ⦿ Le pouvoir qu'ont les images de formater nos esprits, c'est-à-dire de nous imposer comme naturels des choix et des identifications qui sont en réalité très relatifs.
- ⦿ Les images violentes peuvent être considérées comme modèles. Les comportements violents y sont autorisés ou récompensés.
- ⦿ La violence provoque un état de stress et rend moins disponible à des schémas de comportement qui valorisent l'entraide et la solidarité.

- ◎ Certaines personnes s'identifient aussi à la victime et pensent vivre dans un monde impitoyable.
- ◎ D'autres se donnent pour mission de réduire la violence.
- Solutions : valoriser l'entraide, la compassion, la solidarité en montrant davantage d'images positives.



## 2° Les pathologies

- Les conséquences possibles des mauvais usages :
  - Repli sur soi
  - Manque de sommeil
  - Défaut d'attention et de concentration
  - Prise de poids
  - Risque d'adopter une attitude passive face au monde
  - Addiction face aux écrans interactifs

- Un usage excessif peut être lié à d'autres problèmes sous-jacents.

#### Événements traumatiques :

- Violence scolaire
- Divorce des parents
- Dépression d'un parent
- Deuil

#### Troubles psychiques débutants :

- Dépression de l'enfant
- Déficit de l'estime de soi
- Anxiété sociale

- Solutions : vigilance des parents, écoute de l'entourage scolaire ou familiale, consultation d'un spécialiste.

## 3° Les autres dangers

- Banalisation de la sexualité.
- Pas d'effacement de traces numériques.
- Informations personnelles accessibles à un très grand nombre.
- Risques d'être contacté par des personnes malveillantes.
- Atteinte de la rétine par la lumière « bleue ».
- Arnaques aux « jeux gratuits ».

# CONCLUSION

Prudence lucide et émerveillement attentif

**MERCI DE VOTRE ÉCOUTE  
ET  
PLACE AUX ÉCHANGES...**

**EPE 45  
WILLY BOUSQUET et CÉLINE  
MABIRE**

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages :

- « Étude sur les effets de la violence télévisuelle sur les enfants selon leur âge », de JOSEPHSON, Patrimoine Canadien, 1995.
- « L'enfant au siècle des images », de Claude ALLARD, édition Albin Michel, 2000.
- « Les jeux vidéo expliqués aux parents », de CROITORIU ET PASAMONIK, édition Marabout, 2002.
- « Les bienfaits des images », de Serge TISSERON, édition Odile Jacob, 2002.
- « Qu'est-ce qu'il y a à la télé ? Aider nos enfants dans leur choix » de C. ALLARD, édition Albin Michel, 2005.
- « Télévision et fonction parentale », d'Elisabeth BATON-HERVÉ, édition L'Harmattan, 2005.
- « L'enfant et les écrans », Un avis de l'Académie des Sciences, édition Le Pommier, 2013.
- « Le guide : Ecrans et médias une affaire de famille », d'Elisabeth BATON-HERVE, édition Audusset.
- « 3 6 9 12 Apprivoiser les écrans et grandir », de Serge TISSERON, édition ERES, 2013.

Revue de l'Ecole des Parents et des Educateurs :

○ « Eduquer les adultes de demain », N° 600 revue l'Ecole des Parents, janvier, février 2013.

○ « Culture Jeunes », N°594 revue l'Ecole des Parents, février 2012.

Articles du Nouvel Observateur :

○ « Tablettes pour enfants: des précautions à l'emploi », par Mélanie GOMEZ, publié le 14 Novembre 2012.

○ « L'enfant face aux écrans : éduquer sans proscrire », par Afsané SABOUHI, publié le 22 Janvier 2013.

○ « Comment amener l'enfant à un usage raisonné de l'écran ? » par Afsané SABOUHI, publié le 22 Janvier 2013.

○ « L'apprentissage du vocabulaire retardé par les tablettes », par Bruno MARTRETTE, publié le 25 Juillet 2013.