



La création de ces outils pédagogique n'a été rendu possible que grâce à un travail collaboratif mené et financé par :



UFCV



RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Les outils de cette malle sont le fruit d'une recherche action réunissant les savoirs et expériences de plus de 100 jeunes et acteurs dans la région des Hauts-de-France. Pour ces raisons, merci de bien vouloir respecter les conditions d'utilisation régies par la Licence Creative Commons expliquées ci-dessous.

Vous êtes autorisés à :

Partager - copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats

Adapter - modifier, transformer et créer à partir du matériel

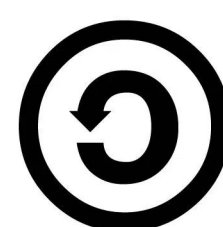
Selon les conditions suivantes :



A chaque utilisation, vous devez citer les auteurs de l'outil. Si vous effectuez des modifications il vous faut les indiquer. Toutes modifications effectuées et l'utilisation qui en est faite n'engage pas les créateurs de l'outil.



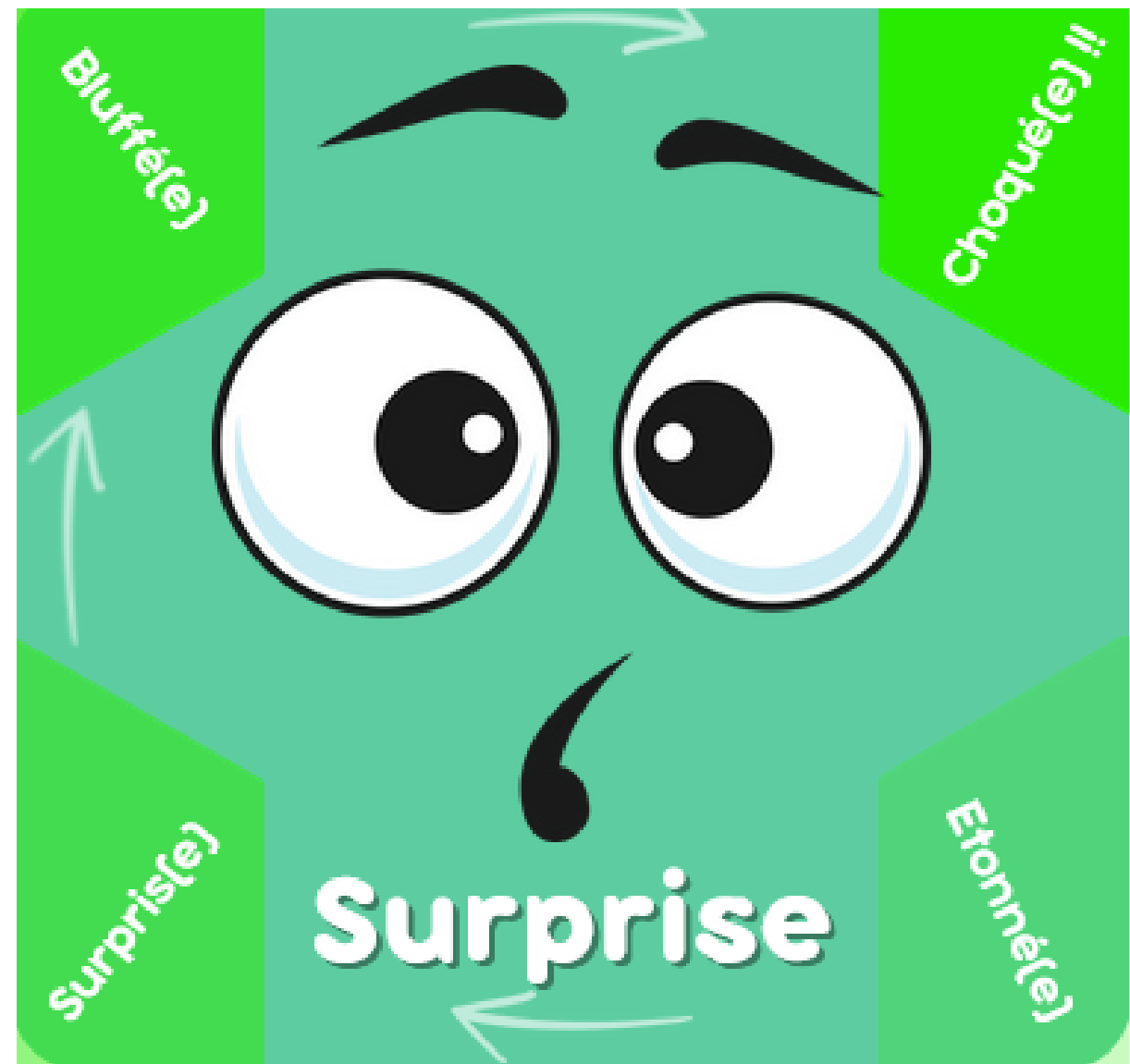
Pas d'Utilisation Commerciale - Vous n'êtes pas autorisés à faire un usage commercial de cette œuvre, en tout ou partie du matériel la composant.



Partage dans les Mêmes Conditions - Dans le cas où vous transformez l'outil original, vous devez diffuser l'outil modifié dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'outil originale a été diffusée.

Nous encourageons les personnes utilisant ces outils à solliciter une formation auprès des coordinateurs ou des formateurs du projet ECN présents sur leur territoire.

L'autodiagnostic



POURQUOI PROPOSER CETTE ANIMATION

Chaque famille est différente dans sa manière de gérer les écrans à la maison.

Cette animation vise à libérer la parole autour des réalités de chacun, en s'appuyant sur les émotions et des mots-clés pour identifier les situations qui questionnent au quotidien.

Partager entre parents ces expériences permet de faire émerger des pratiques adaptées, en tenant compte de la diversité des contextes familiaux.

Il n'y a pas une seule bonne solution, mais plusieurs solutions possibles selon chaque réalité familiale, chaque parent et chaque enfant.

OBJECTIFS

Favoriser l'expression des ressentis des parents liés aux usages numériques de leurs enfants.

Permettre aux parents de poser un diagnostic clair sur les situations rencontrées au quotidien autour des écrans à la maison, en prenant du recul sur les émotions qu'elles suscitent.

Encourager l'échange d'expériences entre parents afin de trouver des pistes concrètes ou de l'inspiration pour réguler l'usage des écrans de manière sereine et adaptée aux besoins de chacun.

MATÉRIEL

- 27 bandeaux "mots"
- 5 affiches "émotions"

Pour nous donner votre avis sur cet outil c'est par ici



AVANT L'ANIMATION

- Imprimer les 5 affiches émotions au format A3
- Imprimer les 27 bandeaux mots au format A4
- Couper chaque bandeau mot individuellement

PENDANT L'ANIMATION

Indication de l'animateur en début d'animation

"Choisissez les mots qui décrivent des situations vécues autour des écrans à la maison, puis associez à chacun des mot l'émotion que cela vous fait ressentir en tant que parent."

Étape 1 - Choix de mots

L'animateur invite les participants (parents et / ou enfants) à sélectionner un ou plusieurs **bandeaux "Mots"** qui reflète leurs questionnements, difficultés, besoins ou ressentis face au numérique en famille. *Un même mot peut être choisi par plusieurs parents.*

Étape 2 - Association du mot aux émotions

Chaque participant à tour de rôle place son **bandeau "Mots"** dans l'une des catégories **"Émotions"** et explique son choix. L'animateur invite le parent qui prend la parole à donner une intensité (*situé au 4 coins de l'émotion*) à l'émotion choisie et à raconter la situation qu'il souhaite évoquer.



Pour garantir un bon rythme et permettre à chacun de s'exprimer, il est préférable que les prises de parole se fassent une situation à la fois, en alternant les interventions entre les parents, plutôt que de tout évoquer d'un seul coup.

Rôle de l'animateur

L'objectif de l'autodiagnostic est d'ouvrir un espace d'échange où chaque participant peut exprimer son ressenti face au numérique. L'animateur joue un rôle clé pour favoriser l'écoute et l'expression des émotions sans jugement et pour **mettre en valeur les solutions émergentes**. Au fil de l'atelier des stratégies et bonnes pratiques sont naturellement proposée par les familles que l'animateur doit reformuler et synthétiser en fin de séance pour que chacun reparte avec des pistes concrètes à explorer.

A dense, colorful collage of digital and gaming-related icons and text serves as the background. It includes recognizable logos like Facebook, Twitch, and YouTube, along with gaming terms like 'FORTNITE', 'DIGITAL', 'LIVE', and 'CHALLENGE'. The overall aesthetic is vibrant and tech-oriented.

Écrans

Attention

Déconnexion

Dialogue

Parent

Temps d'écran



Smartphone

Apprentissages

Amis

Réseaux Sociaux

Partage

Conflits

A dense, colorful collage of various digital and gaming-related icons and logos serves as the background for the entire page. The icons include social media symbols like Facebook, Twitter, and YouTube, gaming references such as Fortnite, Halo, and BeReal, and other digital concepts like 'DIGITAL', 'LIVE', 'FOLLOW', and 'CHALLENGE'. The text is overlaid on this collage in a large, bold, cyan font with a dark blue outline.

Vidéos

Informations

Problème

Solution

Devoirs scolaires

Coopération

A dense, colorful collage of various digital and gaming-related icons and logos serves as the background for the entire page. The icons include social media symbols like Facebook, Twitter, and YouTube, gaming-related terms like 'FORTNITE', 'DIGITAL', and 'VIDEO', and other digital concepts like 'FOLLOW', 'LIVE', 'CHALLENGE', and 'SNAP!'. The overall aesthetic is vibrant and modern, reflecting the digital and gaming culture.

Jeux Vidéos

Règles

Dépendance

Langage

Liberté

Limites



Emotions

Activités en
famille

Créativité

Les 5 affiches
EMOTIONS à

imprimer



Très
heureux(se)

Meilleure
vie!



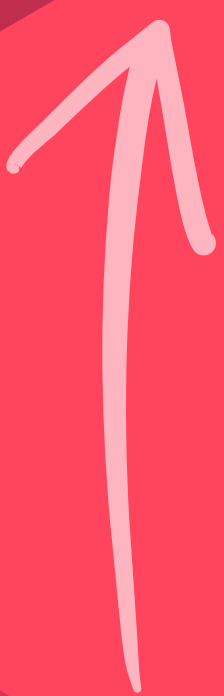
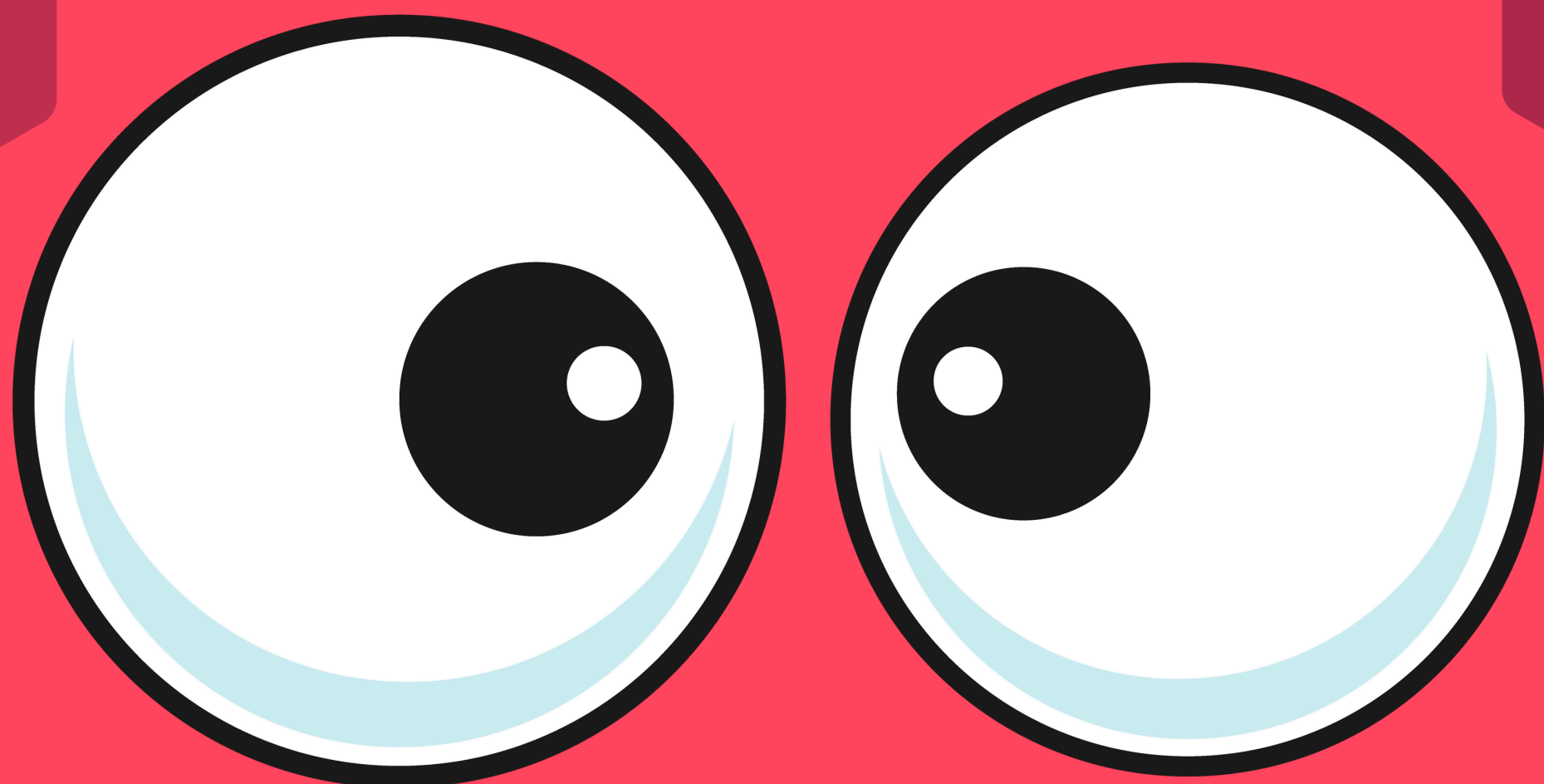
Heureux(se)

Content(e)

Joie

En flippe

Paniqué(e)



Abpeuré(e)

Inquiet(e)

Peur



Abbatutej

Le coeur en miettes



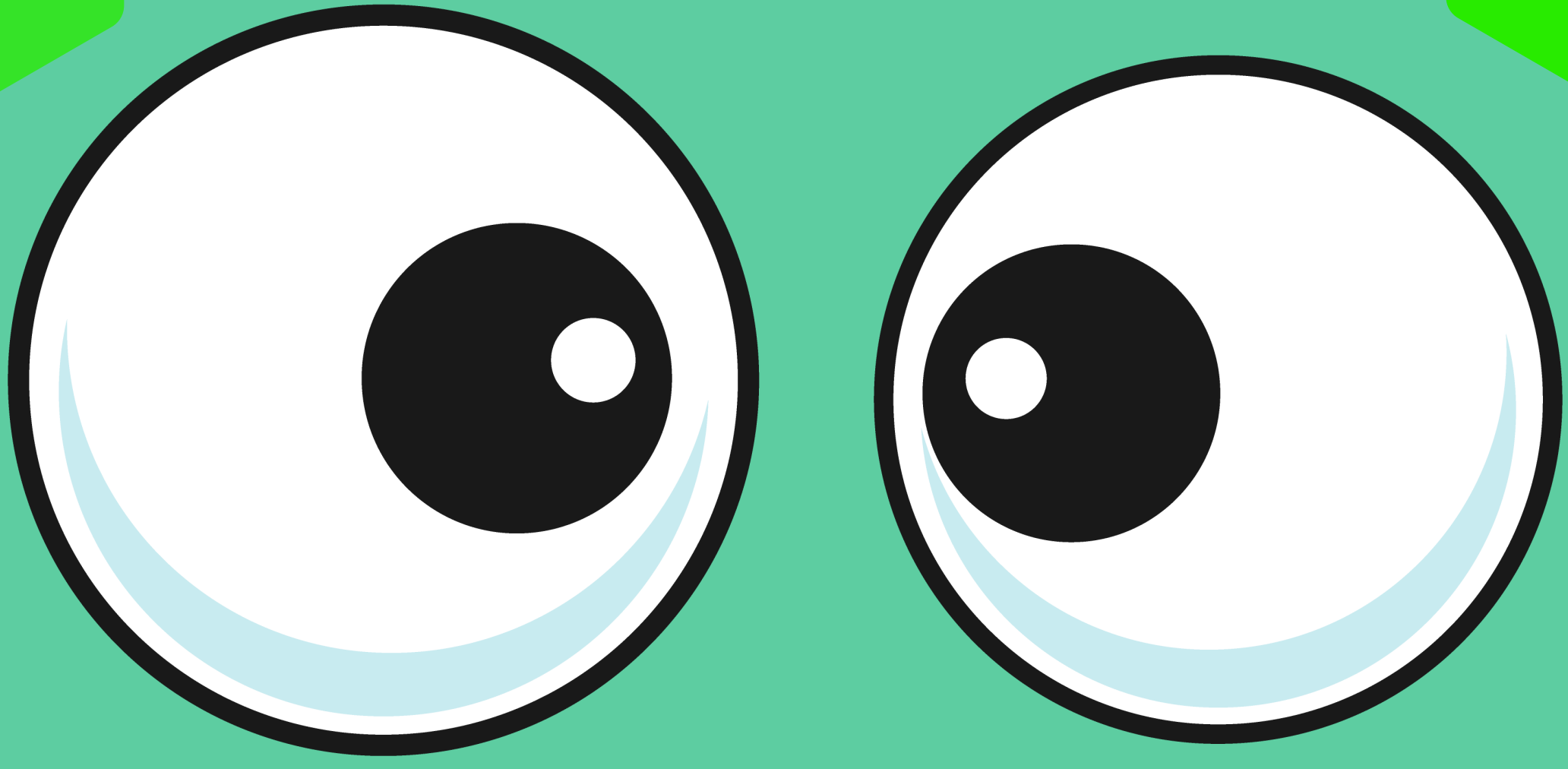
Tristefej

Tristesse

Touchéfej

Bluffé(e)

Choqué(e) !!



Surprise

Surpris(e)

Étonné(e)

Dégouté(e)

Ecoeuré(e)



Dégoût

Mal à l'aise

Gêné(e)

Pour nous donner votre avis sur cet outil c'est par ici

