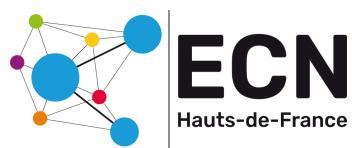


# Malette à outils



# ECN collaborative

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



**UFCV**

**CEMÉA**  
L'ELAN FORMATION  
PICARDIE

Coordination  
des  
MJC  
en  
Hauts-de-France

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



leo lagrange  
FÉDÉRATION

CEMÉA  
NORD - PAS DE CALAIS

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



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

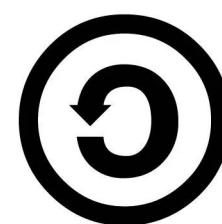
## Selon les conditions suivantes :



**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.**

# Écrans : Amis où Ennemis ?



## POURQUOI PROPOSER CETTE ANIMATION

Les discours sur les usages numériques des jeunes sont souvent marqués par des **jugements tranchés, des peurs médiatiques ou des généralisations hâtives**.

L'objectif ici est d'ouvrir un espace de recul critique en confrontant les idées reçues à des données nuancées issues de la recherche, tout en mobilisant un outil ludique et participatif : les cartes Amis / Ennemis.

Cette animation s'appuie notamment sur les travaux de **Séverine Erhel et Anne Cordier**, chercheuses en psychologie cognitive, dont les analyses croisent une grande diversité de recherches scientifiques sur les effets du numérique et des écrans sur les enfants, les adolescents et les familles.

Cet outil est à destination principalement des acteurs éducatifs de toutes structures souhaitant avoir une première approche de l'état actuelle de la recherche en matière d'impact des écrans.

## OBJECTIFS

*Prendre conscience des stéréotypes ou mythes autour du numérique.*

*Mettre en dialogue croyances, expériences professionnelles et résultats scientifiques.*

*Distinguer usages problématiques et potentiels éducatifs des outils numériques.*

*Initier démarche de réflexion relatives aux pratiques d'accompagnement des jeunes.*

## MATÉRIEL

- 49 cartes "Amis - Ennemis"
- 10 affiches "Grands Mythes"

## AVANT L'ANIMATION

- Imprimer et découper les 49 cartes "Amis - Ennemis"
- Imprimer et découper les 10 affiches "Grands Mythes"

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



## Étape 1 – Brise glace

L'animateur pose la question suivante aux participants "Si vous deviez résumer en un mot l'impact des écrans chez les jeunes, quel serait ce mot ?"

Les participants répondent en un ou plusieurs mots (soit sur un post-it, soit dans leur tête).

Chaque participant propose son mot au reste du groupe en expliquant son choix.

## Étape 2 – Se confronter aux idées reçues : les "Grands Mythes"

L'animateur dispose les 10 affiches "Grands Mythes" dans l'espace (mur, sol, tables). Les participants sont invités à circuler librement, à lire, observer et réfléchir.

Puis, chacun ou en petit groupe choisit 1 ou 2 mythes qui leur tiennent particulièrement à cœur ou qui suscitent une réaction (accord, désaccord, gêne, résonance professionnelle ou personnelle...). Chacun se positionne physiquement (ou avec un post-it/gommette) à côté de l'affiche qui l'interpelle le plus.

En fonction du positionnement de chacun, l'animateur propose de créer des petits groupes (binôme ou trinôme) qui vont réfléchir sur le mythe choisi.

**Variante proposée :**

Demander à chaque participant de réaliser un TOP 3 personnel des mythes, en les classant selon la proximité de leur propre opinion avec ce qui est exprimé dans chaque mythe.

## Étape 3 – Explorer et débattre avec les cartes "Amis / Ennemis"

Les 49 cartes "Amis / Ennemis" sont disposées sur une table centrale ou réparties en lots thématiques (jeux vidéo, réseaux sociaux, apprentissage, relations, etc.).

Chaque groupe d'affinité formé à l'étape 2 reçoit la consigne suivante :

"À partir du mythe que vous avez choisi, sélectionnez 5 cartes qui vous permettent" :

1) d'argumenter un accord avec le mythe 2) ou d'exprimer un désaccord 3) ou d'en proposer une lecture plus nuancée."

Chaque groupe examine les cartes, en discute, et sélectionne celles qui seront présentées et défendues ensuite en plénière.

L'animateur passe dans les groupes pour (faciliter les échanges / aider à la compréhension scientifique de certaines cartes / encourager la formulation de points de vue argumenté)

## Étape 4 – Retour en grand groupe

Chaque binôme ou trinôme présente au grand groupe (le mythe choisi/ les 5 cartes retenues / et en quoi ces cartes confirment, nuancent ou contredisent ce mythe)

L'objectif est de partager les regards croisés entre représentations, expériences professionnelles et résultats de recherche.

### "Pouce de fin"

Chacun montre un pouce :

 **J'ai appris des choses**

 **Je repars avec des questions**

 **J'ai pris du recul**

 **Je suis resté sur ma faim**

# Les 49 cartes AMIS - ENNEMIS à imprimer et à découper

(DIALOGUE, TENSION)

Plus on passe  
du temps sur  
les réseaux  
plus le bien  
être en ligne  
diminue  
(2018)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Le besoin de  
popularité  
peut amener  
à poster des  
contenus  
risqués  
(2023)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Le selfie  
permet  
d'apprendre  
les codes de  
la  
présentation  
de soi (2017)



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les "likes"  
sur les  
réseaux  
renforcent  
l'estime de  
soi (2017)



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Fragilités  
psychiques =  
risque  
d'usage  
dérégulé des  
réseaux  
(2021)



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Pour le  
cerveau les  
"likes" sont  
comme des  
récompenses  
(2008)



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne

Pour les jeunes le nombre de "like" est source de fiabilité de l'info (2023)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

La comparaison sur les réseaux peut avoir un impact négatif sur l'estime de soi (2008)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les réseaux sociaux renforcent les capacités de communication (2020)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les réseaux sociaux permettent une ouverture culturelle (2020)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Réseaux sociaux

## Amis / Ennemis



GION ACADEMIQUE  
IUTS-DE-FRANCE



Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo peuvent améliorer l'attention et le raisonnement (2004)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo améliorent les capacités de collaboration et de communication (2020)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo peuvent aider à comprendre et exprimer ses émotions (2013)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Jouer de façon intense peut renforcer des difficultés de socialisation et d'anxiété (2022)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Jouer le soir perturbe le sommeil (comme tous les écrans - 2015)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Frustration et échec aux jeux vidéos peuvent générer de la violence (2020)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



Les jeux vidéo peuvent nuire aux résultats scolaires (2018)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

L'OMS reconnaît "Le trouble du jeu vidéo" mais il touche peu de joueurs (2019)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo développent la gestion du temps et de l'effort (persévérance)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Le jeu vidéo améliore la capacité et la vitesse de prise de décision (2022)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo peuvent développer la créativité et l'analyse critique (2012)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les jeux vidéo améliorent La capacité à résoudre des problèmes (2013)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



Les échanges  
en ligne ne  
remplacent  
pas les  
interactions  
réelles mais  
s'y ajoutent  
(2013)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Interaction  
réelle ou  
virtuelle = le  
cerveau  
réagit de la  
même façon  
(2016)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les relations  
en ligne  
répondent au  
besoin de  
d'appartenan  
ce des jeunes  
(2015)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les  
échanges en  
ligne aident  
à la  
construction  
de soi (2008)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

Les relations  
en ligne  
aident les  
jeunes à  
apprendre  
les valeurs de  
leur culture  
(2015)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

La  
cyberviolence  
provient  
souvent de  
l'entourage  
de la victime  
(2021)



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



**Relation en ligne =  
gagner en autonomie  
vis à vis des parents  
(2010)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les filles sont  
plus touchées  
par la  
cyberviolence  
que les  
garçons  
(2016)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Le besoin  
d'être  
connecté  
pour ne rien  
manquer  
génère de  
l'anxiété  
(2000)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les  
notifications  
excessives  
augmentent  
le stress  
(2019)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**La  
Cyberviolence  
est en hausse  
(2021)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



**Lire sur papier  
permet une  
meilleure  
compréhension  
et  
mémorisation  
(2018)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Des élèves  
utilisant des  
tablettes ont  
une  
perception  
plus positive  
du cours (2021)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Certaines  
applis  
permettent un  
apprentissage  
plus rapide de  
l'écriture sur  
papier (2020)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Utiliser  
l'écran avec  
un adulte est  
plus efficace  
pour  
apprendre  
(2018)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Pour les jeunes  
enfants, + de 2h  
d'écrans par  
jour = impact  
négatif sur le  
développement  
du langage  
(2018)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les écrans sont  
utiles au  
développement  
de l'enfant s'ils  
sont utilisés  
comme support  
éducatif (2023)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne

**La fiabilité  
d'une info est  
importante  
pour les  
jeunes qui  
effectuent une  
recherche  
scolaire (2022)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Quand un sujet  
les intéresse,  
les jeunes  
accordent de  
l'importance à  
la fiabilité des  
infos sur  
Internet (2022)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Quand ils  
naviguent sans  
but précis, les  
jeunes  
accordent peu  
d'importance à  
la fiabilité des  
informations  
(2022)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les  
notifications  
excessives  
entraînent  
une baisse de  
la  
concentration  
(2015)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne



 Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

 RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

 Cofinancé par  
l'Union européenne

**Se cultiver en ligne permet aux jeunes d'avoir des références partagées (2018)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**La culture en ligne, comme la lecture, offre aux jeunes un accès à des formes variées de savoirs et d'imaginaires (2012)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**La famille reste la première "influenceuse" culturelle des jeunes (2020)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Grâce au Web les jeunes sont des créateurs/ diffuseurs de produits culturels en masse (2014)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les compétences numériques des jeunes leurs sont utiles surtout pour se divertir (2001)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

**Les pratiques culturelles numériques des jeunes sont politiques et éthiques (2023)**



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne



La culture en ligne

Amis / Ennemis



RÉGION ACADEMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
Hauts-de-France

Cofinancé par  
l'Union européenne

# Les 10 affiches “GRANDS MYTHES” à imprimer et à découper

(DIALOGUE, TENSION)

**“Les écrans freinent le développement des enfants et des ados”**

**(LANGAGE, ATTENTION, RELATIONS)**

**“Le numérique  
provoque des troubles  
du cerveau chez les  
jeunes”**

**(CONCENTRATION, DÉPENDANCE)**

**“Les écrans rendent  
les enfants moins  
intelligents”**

**(RALENTISSENT LA RÉFLEXION,  
APPAUVRISSENT LA PENSEE)**

**“Le numérique  
dégrade les relations  
familiales”**

**(DIALOGUE, TENSION)**

“Les jeux vidéo  
rendent violents, isolés  
ou instables”

**(ANXIÉTÉ, AGRESSIVITÉ)**

**“Les jeunes croient  
tout ce qu’ils voient en  
ligne”**

**(CRÉDULITÉ, ILLUSION)**

“Internet appauvrit la culture des ados”

**(UNIFORMISATION, PERTE DES REPÈRES)**

**“Les outils numériques  
ne servent à rien pour  
apprendre”**

**(INEFFICACITÉ , PERTURBATION)**

**“Apprendre en  
s’amusant avec le  
numérique, c’est du  
marketing”**

**(DISTRACTION DÉGUISÉE EN PÉDAGOGIE)**

**“Les réseaux sociaux détruisent les liens sociaux chez les jeunes”**

**(ISOLEMENT, RELATIONS SUPERFICIELLES)**

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

