



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



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

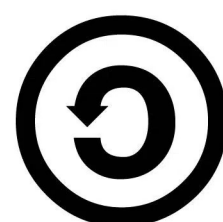
Selon les conditions suivantes :



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'engagent 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 ou 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**

 **J'ai pris du recul**

 **Je repars avec des questions**

 **Je suis resté sur ma faim**

Les 49 Cartes AMIS - ENNEMIS à

imprimer et à
(DIALOGUE, TENSION)
découper

échanges
ligne ne
placent
les
actions
mais
uten

ans sont
les au
veloppement
enfant s'ils
sont utilisés
support
me support
tif (2023)

La
re
pr
infl
cult
iev

Rela
lig
gagn
auton
vis à vis
paren

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
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



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
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



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



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)



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Les réseaux sociaux renforcent les capacités de communication (2020)



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Les réseaux sociaux permettent une ouverture culturelle (2020)



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne

**Les jeux vidéo
peuvent nuire
aux résultats
scolaires
(2018)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux Vidéo

Amis / Ennemis

 Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

 RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

 Région
Hauts-de-France

 Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Relations en ligne

Amis / Ennemis



Relations en ligne

Amis / Ennemis



Relations en ligne

Amis / Ennemis



Relations en ligne

Amis / Ennemis



Relations en ligne

Amis / Ennemis



Relations en ligne

Amis / Ennemis

Relation en
ligne =
gagner en
autonomie
vis à vis des
parents
[2010]



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Les filles sont
plus touchées
par la
cyberviolence
que les
garçons
[2016]



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Le besoin
d'être
connecté
pour ne rien
manquer
génère de
l'anxiété
[2000]



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

Les
notifications
excessives
augmentent
le stress
[2019]



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

La
Cyberviolence
est en hausse
[2021]



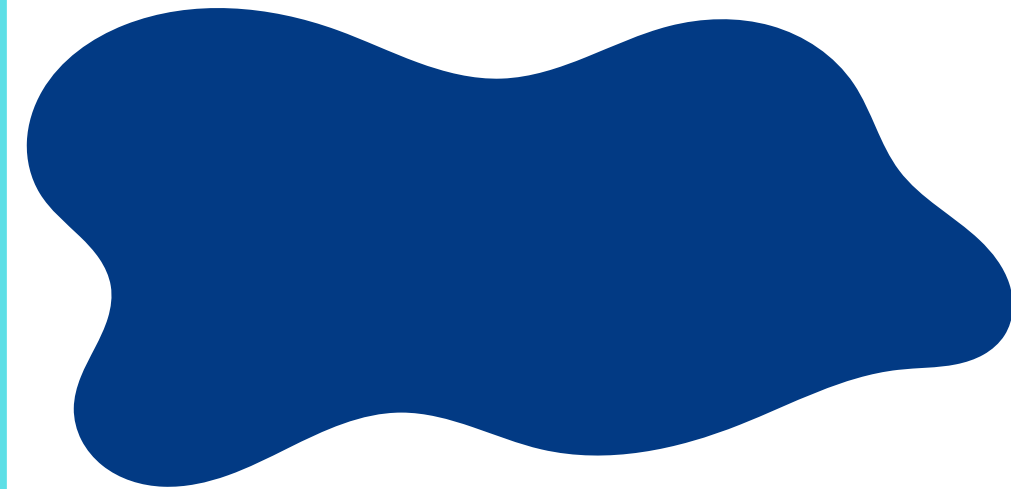
Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



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)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



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)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



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
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
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



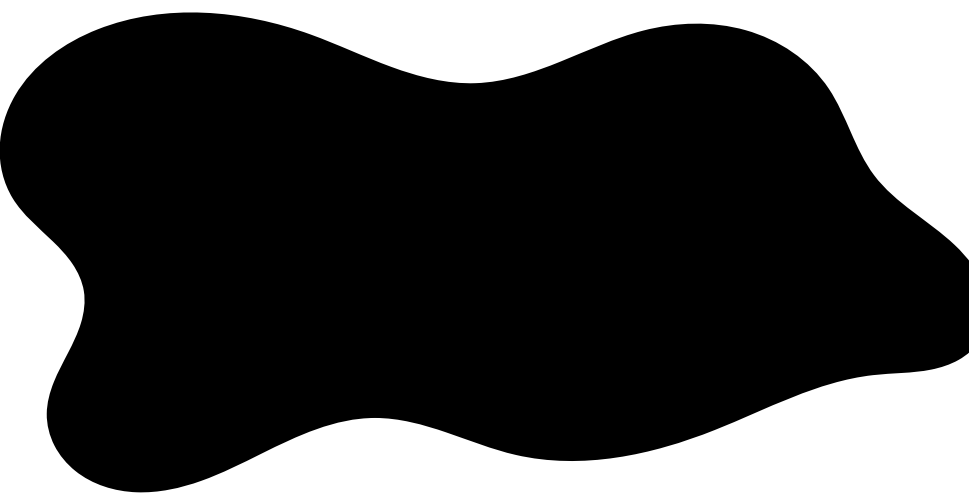
Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



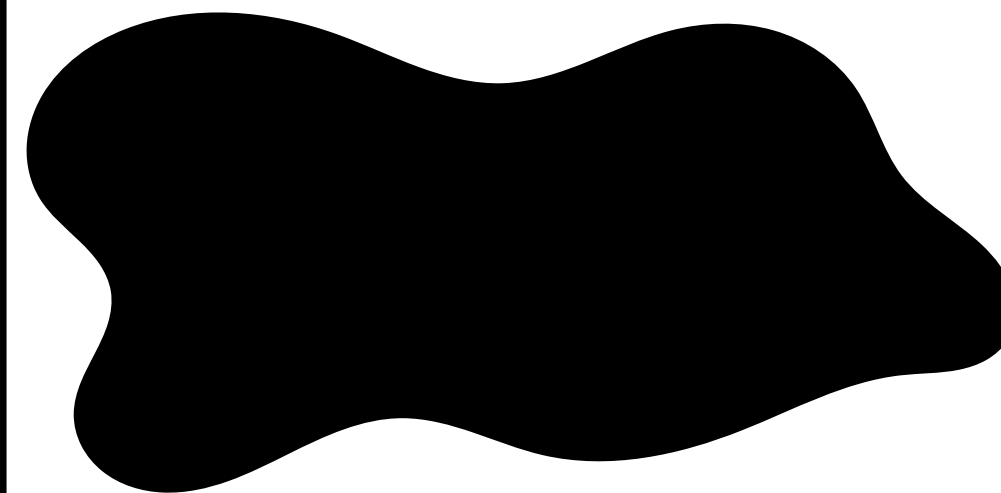
Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
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)**



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne

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



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne



Les 10 affiches "GRANDS MATHS" à

imprimer et à

(DIALOGUE, TENSION)

découper

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

(LANGUAGE, 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 PENSÉE)**

**“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*

