

Centre Régional de Ressources Documentaires  
en éducation et promotion de la Santé

# Les écrans et les réseaux sociaux

## Intérêts et risques

Avril 2018

## Présentation du dossier

« Ils jouent sur des tablettes dès l'âge de deux ans. Très tôt, ils savent manier les smartphones mieux que leurs parents. À l'adolescence, ils se passionnent pour les jeux vidéo en ligne et les échanges sur Facebook ou Twitter... Ces nouvelles pratiques suscitent l'inquiétude des parents et des éducateurs.»<sup>1</sup>

L'étude Junior Connect' 2017<sup>2</sup> met en lumière une génération Z toujours plus équipée et qui passe de plus en plus de temps devant les écrans. Ainsi, l'étude révèle que les 13-19 ans sont connectés en moyenne 15h11 par semaine, soit 1h30 de plus qu'en 2015 ; les 7-12 ans passent en moyenne 6h10 sur le web par semaine, soit 45min. de plus par rapport à 2015 et les 1-6 ans 4h37, soit 55 min. de plus par rapport à 2015.

L'étude révèle également une progression du taux d'équipement en smartphone, surtout auprès des 13-19 ans qui sont maintenant 81% à posséder leur propre smartphone, contre 77 % l'an dernier. Le smartphone devient ainsi l'écran N°1 des 13-19 ans. 69% possèdent une console de jeu, 68% un ordinateur et 34% une tablette. La tablette est l'écran N°1 des 7-12 ans (taux d'équipement : 36%). Toutes tranches d'âges confondues, celle-ci se stabilise : 71% des foyers possèdent une tablette, contre 70% en 2016. Les familles aussi se digitalisent, puisque 59% des foyers avec enfants (contre 57% l'an dernier) sont maintenant équipés d'une tablette.

Les pratiques elles aussi évoluent : la consommation de vidéos explose, notamment via Youtube, plateforme regardée par 96% des adolescents et sur laquelle 79% possède un compte, une progression spectaculaire depuis 2016 (45% d'inscrits). Youtube devient ainsi le réseau social le plus fréquenté par les 13-19 ans, devant Facebook (77% d'inscrits, un chiffre stable depuis 2015), et Snapchat (57% d'inscrits, contre 29% l'année dernière). Le téléchargement et le streaming sont également des pratiques courantes désormais, et ce quel que soit l'âge des enfants : ainsi, plus de 70% des jeunes téléchargent des contenus et plus de 50% les consultent en streaming.

2

Souvent démunis face aux technologies de communication et confrontés à des situations liées à l'utilisation des réseaux sociaux qui les dépassent, parents et éducateurs s'inquiètent et s'interrogent à la fois sur l'intérêt (divertissement, apprentissage, capacités à résoudre des problèmes, rapidité de décision, multitâches, etc. ) et les risques liés à l'usage excessif des écrans et des réseaux sociaux (obésité, dépression, troubles du sommeil, échec scolaire, problèmes relationnels, pertes de capacités d'attention, anxiété, dé-socialisation...).

Afin de permettre à chacun(e) de disposer de données contextuelles, de connaissances actuelles, de repères, de pistes d'intervention et de ressources pédagogiques pour mener des actions de sensibilisation à l'usage des écrans, des réseaux sociaux et d'éducation aux nouveaux médias, le **Centre Régional de Ressources documentaires** propose un dossier bibliographique constitué d'une sélection de documents (article, étude/rapport, ouvrage, guide pédagogique, mallette, jeu, vidéo, exposition, brochure, livre jeunesse...) et liens utiles.

Les documents signalés sont en majorité consultables en ligne et/ou empruntables au centre de ressources à Lille.

<sup>1</sup> Martine Fournier in *Génération numérique : des enfants mutants ?* - Sciences Humaines, n°252, octobre 2013.

<sup>2</sup> *Etude junior connect' 2017*, IPSOS, 14 mars 2017

# Sommaire

<b>Connaissances et données contextuelles</b>	<b>4</b>
Article/Revue	4
Etude/Rapport	7
Ouvrage	10
Manuel/Guide	14
<b>Outils d'intervention</b>	<b>17</b>
Guide pédagogique	17
DVD	22
Vidéo en ligne	25
Jeu/Mallette	27
Exposition/Affiche	32
Littérature jeunesse/BD	33
Brochure	34
Sélections d'outils et veille thématique	36
<b>Webographie</b>	<b>37</b>
Education aux médias	37
Jeu vidéo	39
Sites publics / institutionnels	39
Ecoute/Signalement	40

## Connaissances et données contextuelles

### Article/Revue

#### Education à l'image : dompter les écrans : Dossier action [Article]

Nicolas Schiavi in : *Le journal de l'animation*, n°186, 2018/02, p. 42-53

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=62055](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=62055)

**Résumé** : Salle de cinéma, télévision, tablette, téléphone portable : l'audiovisuel envahit constamment le quotidien des enfants, des adolescents et des adultes. Dans un environnement hyperconnecté qui délivre un flot ininterrompu d'images et de sons, il est indispensable de ralentir le rythme de ce flux incessant et d'interroger son public sur ce qu'il voit et entend. En se refusant à la passivité face aux écrans et en prenant du recul sur la matière audiovisuelle visionnée, jeunes et moins jeunes sont invités à reprendre le contrôle et à manipuler eux-mêmes les outils. Les propositions d'activités présentées dans ce dossier permettront aux animateurs de décrypter le sens d'une séquence fictionnelle, de vérifier la véracité d'une vidéo diffusée ou de détourner le sens premier d'une image. L'objectif est d'exercer sa pensée critique dans une ambiance ludique et en faisant preuve de créativité.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : PER/02



#### A l'épreuve du virtuel et des écrans

*La lettre de l'enfance et de l'adolescence : Revue du GRAPE*, n°95, 2017/06, 232 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=bulletin\\_display&id=12821](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=bulletin_display&id=12821)

**Résumé** : L'utilisation massive des nouvelles technologies, et notamment d'internet et du numérique, modifie imperceptiblement les rapports humains et génère de nouveaux questionnements dans le travail éducatif, pédagogique et thérapeutique avec les enfants et les adolescents. L'espace virtuel définit-il, via les différents écrans, un nouvel imaginaire ? A-t-il des incidences sur l'expression de la psychopathologie ? Alors que l'enjeu du voir et se faire voir semble au premier plan, observe-t-on de nouvelles formes de cristallisation de la souffrance psychique autour de ces identités virtuelles, plus ou moins travesties ? Le virtuel numérique, en sollicitant fortement le virtuel psychique en tout un chacun, conduit-il à l'émergence de nouveaux modes de lien social ? Et avec eux de nouvelles mises en scène des difficultés relationnelles, comme les hikikomori, les suicides en ligne... ?

Les auteurs questionnent les manières de travailler avec ces nouvelles technologies comme outils de soin ou d'éducation pour en pointer les limites et le potentiel.

**En ligne**



4

#### Quel est l'impact des réseaux sociaux sur le moral des jeunes ?

Marine Ditta, Lucile Pozzo di Borgo in : *Sudouest.fr*, 31/05/2017

**Résumé** : Une étude britannique intitulée *#StatusofMind* a répertorié les effets à long terme de l'utilisation des réseaux sociaux sur l'état psychologique des 14-24 ans.

**En ligne**

#### Addiction, concentration, performances... ce que l'on sait (ou pas) des effets du smartphone

Céline Mordant in : *Lemonde.fr*, 10 janvier 2017

**Résumé** : La recherche est encore balbutiante sur les effets de l'hyperconnexion aux smartphones, un phénomène récent à l'échelle de l'humanité. Pour faire le point, l'article explore un certain nombre d'interrogations :

- Peut-on devenir dépendant à son smartphone ?
- Le téléphone portable rend-il plus performant ?
- La multiplication des écrans amoindrit-elle notre capacité de concentration ?
- Peut-on faire face à la surcharge d'informations et de sollicitations ?

**En ligne**



### Pratiques des jeux vidéo, d'internet et des réseaux sociaux chez des collégiens français

Lionel Dany, Laure Moreau, Clémentine Guillet, et al. in : *Santé Publique*, vol.2, n°5, 2016/09-10, p. 569 - 579.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60333](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60333)

**Résumé** : Les « pratiques d'écrans » s'inscrivent progressivement comme un enjeu de santé publique en particulier pour les jeunes. Une étude observationnelle descriptive locale a été réalisée auprès de 11 collèges du département des Bouches-du-Rhône. Chaque collégien devait répondre à un questionnaire comprenant des questions sur leurs caractéristiques sociodémographiques, leurs pratiques d'écrans (Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux), leurs usages problématiques (jeux vidéo et réseaux sociaux), leur estime de soi et leur qualité de vie. Au total, 950 collégiens (âge moyen 12,96 ans) ont participé à la recherche. Les résultats montrent un niveau important et une réelle diversité des pratiques. Les garçons jouent plus fréquemment et les filles vont plus fréquemment sur les réseaux sociaux. Les niveaux d'usages problématiques sont relativement faibles pour l'ensemble des collégiens. Le niveau d'usage problématique des jeux vidéo est significativement plus important chez les garçons, celui concernant les réseaux sociaux est plus important pour les filles.

**Conclusion** : Les différences observées concernant l'usage des jeux vidéo ou des réseaux sociaux renvoient plus globalement à une réflexion sur les différences de genre dans l'ensemble de la société. [...]

**En ligne**



### Usage intensif des écrans et performances scolaires

Bruno Harlé, Emmanuelle Deschamps, Loys Bonod, et al. in : *La revue de Santé scolaire & universitaire*, n° 38, 2016/03-04, p. 11-14.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59263](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59263)

**Résumé** : La consommation excessive de médias à écrans est négativement corrélée aux performances scolaires. Les mécanismes sont nombreux. Médecins de l'Éducation nationale, psychologues scolaires et enseignants ont besoin de repères afin d'apporter des conseils pratiques dans les échanges avec les parents des élèves pouvant en bénéficier.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : PER/08



### L'enfant et les écrans : Dossier

Emmanuelle Barsky, Franck Evrard in : *Soins pédiatrie / puériculture*, n°282, 2015/01-02, p. 13-37

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=57326](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=57326)

**Résumé** : Les écrans sont devenus incontournables dans nos vies. Il faudrait une extrême créativité pour y échapper. Les tablettes, téléviseurs, smartphones attirent le regard des enfants dès le plus jeune âge.

**Note de contenu** : Ce dossier est composé des articles suivant :

- Une révolution numérique
- Grandir à l'heure du numérique
- De la société du "tout à l'écran" au souci des générations futures
- Impact des écrans sur la relation, le jeu et les apprentissages du jeune enfant
- Usage des écrans, une obligation d'éducation et de régulation
- Décrocher des écrans pour mieux les maîtriser

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : PER/08



### Les écrans s'invitent au berceau ?

*Le Furet* : *Revue de la petite enfance et de l'intégration*, n°74, 2014/08, 52 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=bulletin\\_display&id=11913](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=bulletin_display&id=11913)

**Résumé** : Les écrans s'invitent au berceau ? Aujourd'hui, les ordinateurs, les tablettes, les téléphones ont pris une place de plus en plus importante dans notre vie quotidienne.

Devenus nomades, leur présence nous est devenue de plus en plus indispensable.

On communique à distance avec facilité, on a accès à des milliards d'informations, on choisit de regarder le film, la série au moment qui nous convient, on joue seul ou avec des partenaires... Cet objet de fascination pour les adultes a bien vite suscité l'intérêt des plus petits...

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : PER/08

**En ligne (Le sommaire)**



### Les pratiques d'écrans chez les collégiens : De la complexité de mesurer les usages

Marcus Ngantcha, Eric Janssen, Emmanuelle Godeau, et al. in : *Agora débats/jeunesses*, n° Hors-série 2016 : La santé des ados au collège : Résultats de l'enquête HBSC 2014 France, p. 117-128.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60825](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60825)

**Résumé** : Les nouvelles technologies (ordinateur, smartphone, tablette et console de jeux...) se sont ajoutées à la télévision et permettent de plus en plus aux adolescents d'être connectés sur Internet qui leur donne accès à divers contenus en tout lieu et quasiment sans interruption. Cette contribution vise à mieux quantifier le temps que les collégiens passent devant les divers types d'écrans et à interroger d'éventuelles associations entre la durée d'exposition et certaines pratiques ou comportements.

**En ligne**



### Pratiques excessives des jeux vidéo et d'internet : une pathologie émergente mal connue

Dervaux Alain in : *Le courrier des addictions*, vol.16:n°2, 2014/04-06, p. 3-4

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54833](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54833)

**Résumé** : Pour la majorité des sujets, les jeux vidéo et internet sont bénéfiques. Les pratiques excessives peuvent avoir des effets nocifs sur la santé. Il n'y a pas actuellement de seuil clair entre normal et pathologique. Les outils de repérage ne font pas consensus. La fréquence du phénomène est difficile à évaluer. Les comorbidités et/ou facteurs de risques psychiatriques sont très fréquents. Recommandations.

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord - **Cote** : PER/14



### Cyberharcèlement : Les jeunes face au risque de suicide

Prigent Anne in : *Lefigaro.fr*, 25 mars 2014

**Résumé** : Messages agressifs, vidéos humiliantes, rumeurs, usurpations d'identité... En France, 40 % des élèves disent avoir subi une agression en ligne. Parfois, ces agressions se transforment en lynchage en règle. Et le harcèlement des adolescents par d'autres jeunes est bel est bien lié à un risque accru d'idées suicidaires et de tentatives de suicide chez les victimes, comme le révèle l'analyse de plusieurs études publiée dans la version en ligne de la revue *Jama Pediatrics*.

**En ligne**

### Cyberharcèlement: les jeunes face au risque de suicide



### Génération numérique : des enfants mutants ?

Fournier Martine in : *Sciences humaines*, n° 252, octobre 2013, p. 25-57

**Résumé** : Ils jouent sur des tablettes dès l'âge de deux ans. Très tôt, ils savent manier les smartphones mieux que leurs parents. À l'adolescence, ils se passionnent pour les jeux vidéo en ligne et les échanges sur Facebook ou Twitter... Ces nouvelles pratiques suscitent l'inquiétude des parents et des éducateurs.

Serions-nous confrontés à des enfants mutants ?

Internet change-t-il le cerveau et les manières d'apprendre ? La pratique des écrans est-elle un facteur d'appauvrissement ou au contraire d'enrichissement cognitif, psychique, culturel ? L'engouement des jeunes pour les réseaux sociaux engendre-t-il l'isolement ou de nouvelles sociabilités ? La construction de la personnalité se trouve-t-elle affectée par ces nouvelles manières de communiquer, de s'exprimer, de se construire ? Et encore, les écrans sont-ils générateurs de pratiques addictives ? Sont-ils des canaux qui initient à la violence, qui répandent la pornographie ? Pourquoi l'école semble-t-elle si lente à s'emparer de ces nouvelles technologies ?

**En ligne**



## Accompagner les ados sur les réseaux sociaux

Van Eecke Roselyne in : *Le Journal de l'Animation*, n°128, avril 2012, p. 41-51

**Résumé :** Nous sommes à l'ère du tout numérique, et ça ne fait que commencer... Parmi les 850 millions de personnes ayant un profil Facebook au niveau mondial, on trouve 25 % des écoliers français, 59 % des collégiens et 91 % des lycéens. Il est grand temps de considérer que les réseaux sociaux font partie de la vie de nos jeunes et contribuent à forger leur personnalité. Les médias traditionnels véhiculent souvent un discours excessif et projettent des peurs démesurées par rapport à ces nouveaux outils, qui comme tous les outils, ne valent que par l'usage que l'on en fait. Plaçons-nous donc dans une perspective pédagogique et faisons l'hypothèse qu'ici comme ailleurs les interdictions fondées sur la crainte sont contre-productives et que les animateurs ont une vraie place à tenir dans l'accompagnement des jeunes. Ce dossier vise à outiller les animateurs et éducateurs pour accompagner les jeunes dans leur utilisation des réseaux sociaux, en se plaçant dans une perspective pédagogique qui ne diabolise pas. Il s'articule autour de 5 articles :

- Et si on disait du bien des réseaux sociaux ? - Utiliser Facebook, ça s'apprend
- Gérer ses paramètres de confidentialité - Interagir avec les ados
- Des règles de vie numérique

Localisation : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** PER/02



## Etude/Rapport

### Place d'internet et du numérique dans la vie relationnelle et sexuelle des jeunes : Dossier de synthèse documentaire et bibliographique [Etude / Rapport]

CRIPS (Centre Régional d'Information et de Prévention du Sida) Provence-Alpes-Côte d'Azur. - 2017/11. - 24 p.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61552](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61552)

**Résumé :** Parce qu'il offre un accès massif à l'information, un terrain de divertissement et de communication beaucoup plus vaste que les autres médias, Internet fait désormais partie intégrante de la vie des adolescents et jeunes adultes. Les nombreux supports qui permettent d'y être connecté, la multiplication des réseaux sociaux et leur place grandissante dans les pratiques de communication interpersonnelle en font le premier média consommé par les moins de 25 ans. Les actions d'éducation à la vie affective et sexuelle, qui doivent prendre en compte l'environnement culturel des jeunes, ne peuvent ignorer cette réalité et faire l'impasse sur la place et les pratiques du numérique dans la vie des jeunes. Il s'agit donc de mieux appréhender le sens que revêtent ces pratiques pour les jeunes afin de les aider à développer une utilisation responsable et critique des médias.

**Public :** Professionnel ; Etudiant

**En ligne**



7

### Socialisation adolescente et usages du numérique [Etude / Rapport]

Claire Balleys. - Marly-le-Roy : INJEP (Institut national de la Jeunesse et de l'Education populaire) - 2017/06. - 65 p.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60981](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60981)

**Résumé :** Cette revue de la littérature présente les résultats d'une sélection de travaux récents sur les usages adolescents des médias sociaux, en sciences sociales et en particulier en sociologie. L'objectif est de faire le point sur l'état des savoirs concernant les nouveaux modes de socialisation adolescente corrélés à l'avènement puis à la démocratisation des technologies socionumériques. Adoptant une perspective internationale, l'enjeu est d'englober les perspectives micro et macrosociologiques, afin de comprendre ce qui se joue tant entre les individus, au fil des interactions quotidiennes, que vis-à-vis des enjeux de société plus globaux, impliquant les clivages de classe et de genre. Les usages adolescents du numérique engendrent de nouvelles formes de préoccupations sociales ainsi que de nouveaux espoirs en termes de participation politique et citoyenne des jeunes. L'auteur propose un regard nuancé sur ces représentations contemporaines, en les inscrivant dans leur contexte sociologique.

**En ligne**



## Les 8-14 ans : l'émergence d'une génération "smartphone natives" [Etude/Rapport]

HADOPI (Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet), France. - *L'Essentiel*, 2017/05. - 4 p.

**Résumé :** Cette publication présente les points clés d'une étude qualitative consacrée aux pratiques culturelles en ligne des 8-14 ans. Pour cette nouvelle génération, les biens culturels se consomment tout le temps, vite et de préférence gratuitement. Youtube est leur principal canal de découverte des œuvres dématérialisées. L'étude montre également que les enfants sont de prime abord encadrés par les parents, mais à partir de 12 ans ils deviennent plus autonomes, leurs pratiques en ligne se complexifient et les frontières entre les pratiques licites et illicites deviennent plus floues.

**En ligne**



## Les 11-18 ans et les réseaux sociaux 2017

Association Génération numérique, Paris, 2017. - [15] p.

**Résumé :** Etude réalisée en ligne, du 3 au 31 janvier 2017 auprès de 8362 jeunes âgés de 11 à 18 ans. Près de 70 % des jeunes interrogés sont inscrits à au moins un réseau social : 64 % des 11-14 ans et de 91,5 % pour les 15-18 ans. Les jeunes sont interrogés sur le nombre de fois qu'ils se connectent à internet par jour, le temps qu'ils passent sur internet, s'il reste éveillé et s'il se réveille pour aller sur internet la nuit...

**En ligne**



Les 11-18 ans et les réseaux sociaux 2017

Etude réalisée en ligne du 3 au 31 janvier 2017 auprès de 8362 jeunes âgés de 11 à 18 ans

## Les adolescents et le porno : vers une « Génération Youporn » ? : Etude sur la consommation de pornographie chez les adolescents et son influence sur leurs comportements sexuels

Observatoire de la parentalité & de l'éducation numérique, IFOP, 15 mars 2017. - 34 p.

**Résumé :** Alors que le débat sur l'accès des sites pornographiques aux mineurs a été récemment relancé par la ministre des Familles, Laurence Rossignol, l'Observatoire de la Parentalité & de l'Éducation Numérique (OPEN) a souhaité faire le point sur l'évolution de la consommation de pornographie chez les adolescents et son influence sur leurs comportements sexuels. Réalisée par l'Ifop auprès d'un échantillon représentatif de 1005 adolescents âgés de 15 à 17 ans, cette enquête permet d'y voir plus clair sur l'évolution et l'ampleur d'un phénomène qui suscite autant de craintes que d'idées reçues.

**En ligne**



8

## Le temps d'écran : une autre habitude de vie associée à la santé

Étienne Pigeon, Vanessa Brunetti ; INSPQ (Institut national de santé publique du Québec) . - *Topo*, n° 12, 2016/09. - 8 p.

**Résumé :** Les écrans occupent une place de plus en plus importante dans notre société et ils font partie de notre environnement. Leur omniprésence dans le travail et dans l'éducation banalise leur utilisation au quotidien ce qui peut avoir un impact dans les différentes sphères de notre vie. Leur utilisation n'aide pas à contrer la sédentarité à l'école et au travail. Par ailleurs, la sédentarité n'est pas la seule dimension de la santé qui peut être affectée par les écrans. Il en existe d'autres comme la qualité de la vision et du sommeil. Le présent TOPO vise à informer les professionnels de la santé et leurs partenaires de certains impacts du temps d'écran sur la santé, notamment ceux associés au développement des enfants, au sommeil, à la sédentarité et à l'obésité, en plus de faire connaître certaines recommandations pour mieux encadrer leur utilisation.

**En ligne**



## Baromètre du numérique 2016 : #usages, #équipements #administration en ligne

Sandra Hoibian (dir.), Croutte Patricia, Sophie Lautié ; CGE (Conseil Général de l'Économie), France ; ARCEP (Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes), France. - Paris : CREDOC (Centre de Recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de Vie), 2016/11. - 244 p.

**Résumé :** La 14ème enquête annuelle sur la diffusion, en France, des technologies de l'information et de la communication, réalisée en juin 2016 par entretiens en face-à-face auprès d'un échantillon de 2 213 personnes représentatif de la population française de 12 ans et plus révèle plusieurs enseignements :

- L'équipement en téléphonie mobile progresse et dépasse de 5 points celui de la téléphonie fixe (93 vs. 88)
- Le multi-équipement en téléphonie est la norme en France avec plus de huit personnes sur dix équipées d'un fixe et d'un mobile
- L'équipement en ordinateur est relativement stable depuis 2012 (82%) tandis que la proportion de connexion à internet à domicile affiche une progression continue (85%, +2 points). Ce sont surtout les équipements nomades, tablettes tactiles et smartphones, qui se démocratisent à un rythme soutenu.
- Le temps passé sur internet est presque aussi important que celui passé devant la télévision : 87% d'utilisateurs d'internet au sein des 12 ans et plus (+3 points en un an). Au sein des individus âgés de moins de 40 ans, la proportion d'internautes atteint 100%. Le plus souvent, les usages sont quotidiens : 74% des personnes interrogées disent se connecter à internet tous les jours, quel que soit le lieu ou le mode de connexion (+6 points par rapport à 2015). En moyenne (en intégrant toute la population, qu'elle soit internaute ou pas), un Français passe 18 heures par semaine sur le web (5 heures de plus qu'en 2012), soit presque autant que la télévision (20 heures) dont la consommation n'a pas évolué sur la période.
- Une très nette intensification des usages numériques en 2016 (+6 points d'internautes quotidiens, +9 points de recours à l'e-administration, +7 points d'envois de messages via les messageries instantanées, +6 points d'achat en ligne, etc.).

**En ligne**



## Approche sociologique des objets connectés : Rapport sous la direction de Guy Drouot

Éloïse Florent, Marine Manceau, Manon Ramage ; Aix-Marseille Université, 13 février 2015. - 21 p.

**Résumé :** Ce rapport traite dans une première partie des utilisations et perceptions sociales des objets connectés. La seconde partie s'intéresse d'un côté aux facteurs de progrès et d'opportunités et d'un autre côté aux facteurs de menaces et de limites des objets connectés.

**En ligne**



## L'enfant et les écrans : un avis de l'Académie des Sciences

Bach Jean-François, Houdé Olivier, Léna Pierre, Tisseron Serge. - Paris : Le Pommier, 2013. - 124 p.

**Résumé :** L'enjeu du rapport "L'enfant et les écrans" est de mettre au jour les aspects positifs et négatifs de l'arrivée massive des écrans dans nos vies, notamment dans celles des enfants. Si ces outils sont utilisés de manière démesurée, cela peut avoir des conséquences négatives. Toutefois, "cette évolution (...) a des effets positifs considérables, améliorant tout à la fois l'acquisition des connaissances et des savoir-faire mais aussi en contribuant à la formation de la pensée et à l'insertion sociale des enfants et adolescents". Le rapport démontre que le livre et le numérique font intervenir des processus cognitifs différents, voire opposés. Cette opposition devrait s'estomper avec le temps pour arriver à un métissage donnant naissance à une "culture par les écrans", qui devrait conserver les avantages du livre et ceux des écrans. Il est remarqué que le rapport de l'enfant à l'écran évolue selon les tranches d'âges, de même que les usages et la nécessité d'encadrement varie.

**En ligne**



---

## Génération Y : les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion

Dagnaud Monique. - Paris : Presses de Science Po, 2013. - 210 p. (Nouveaux Débats, n° 25)

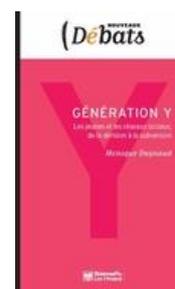
**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=56630](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=56630)

**Résumé** : Ils ont entre 15 et 25 ans et ils ont grandi avec internet. Ils participent massivement aux réseaux sociaux et le web a révolutionné leur façon de regarder le monde et de s'y projeter. Émergence d'une « identité numérique expressive », conversation en continu, productions artistiques amateurs, culture lol, raids de hackers, actions protestataires, attachement à une économie du gratuit : se dessinent ainsi de nouveaux profils psychologiques, une façon inédite de vivre ensemble et de s'organiser, un mode de consommation dont le modèle économique reste à créer.

Mais, face à une innovation technologique d'une telle ampleur et aux transformations sociales qu'elle génère, ne peut-on d'ores et déjà parler de rupture anthropologique ?

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/DAG

---



## Mon enfant devant l'écran

Régie du cinéma, Québec, 2009. - 82 p.

**Résumé** : La présence des images à l'écran (dites images médiatiques) dans l'univers des enfants de 8 à 12 ans les amène très vite à développer certaines habiletés qui leur permettent de comprendre les messages que ces images transmettent.

À l'âge de 8 ans, votre enfant peut en partie décoder les images qu'il voit, mais il fait encore face à certaines barrières. Souvent, ces limitations tiennent à sa méconnaissance des dangers associés à une consommation abusive ou à des contenus « traumatisants » qu'il n'est pas préparé à recevoir, par manque d'expérience ou par ignorance des techniques utilisées pour rendre les images attrayantes.

Les jeunes apprennent avec les images, s'enrichissent avec les images, découvrent le monde grâce aux images : elles sont une source incontournable de leur devenir; mais elles peuvent aussi entraîner des dérives.

Il est possible d'aider vos enfants à faire face aux images. Pour cela, il s'agira essentiellement d'établir une bonne communication avec eux, dans l'ambiance la plus propice qui soit. [...]

**En ligne**



10

## Ouvrage

### Coopérer autour des écrans [Ouvrage]

Pascal Minotte. - Bruxelles : Yapaka - 2017/06. - 56 p. - (Temps d'Arrêt).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61126](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61126)

**Résumé** : Les écrans sont partout. Fenêtres sur le monde et interfaces interactives, ils incarnent une nouvelle donne technologique et sociale qui métisse « culture du livre » et « culture du numérique ».

Plongés dans cette réalité, nous sommes contraints au tâtonnement. Mais notre place d'adulte et d'éducateur reste au-devant de la scène et confirme notre position éducative et de transmission.

Tenant compte de nos propres pratiques des écrans et de nos représentations à leur égard, il nous revient de rester attentif à cette posture éducative. Ce texte interpelle pas à pas concernant les questions et difficultés qui se posent à nous : comment accompagner les enfants et les adolescents

dans leurs usages des écrans ?

Comment être une ressource pour eux alors que nous pensons qu'ils maîtrisent mieux que nous les outils ? Accompagner les nouvelles générations dans leurs usages des écrans nécessite aussi de dépasser les apparences et de se connecter au sens qu'elles donnent à leurs pratiques.

**En ligne**



### L'enfant, les robots et les écrans : nouvelles médiations thérapeutiques [Ouvrage]

Serge Tisseron, Frédéric Tordo. - Paris : Dunod - 2017/04. - 202 p.- (Inconscient et culture).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61603](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61603)

**Résumé** : Les technologies numériques sont porteuses à la fois de grandes inquiétudes et de grands espoirs. Et le domaine de la vie psychique n'échappe pas à cette ambivalence.

Les réseaux sociaux sont accusés de rendre bête et les jeux vidéo d'inciter les jeunes à oublier l'ensemble de leur réalité quotidienne. Quant aux robots, ils sont aujourd'hui surtout perçus comme des menaces pour l'emploi, voire pour les libertés.

Mais parallèlement à ces inquiétudes, des psychologues et des psychiatres de plus en plus nombreux voient dans ces nouveaux objets l'opportunité de créer des médiations nouvelles. Dans cet ouvrage, les meilleurs experts français en médiations numériques, et quelques pionniers des médiations robotiques, exposent, dans un langage clair et précis, leurs pratiques et leurs résultats dans la clinique de l'enfant et de l'adolescent

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/TIS



### Net addiction ? - Du jeu à la désaffiliation sociale [Ouvrage]

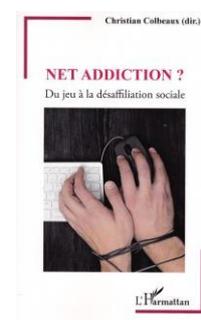
Christian Colbeaux. - Paris : L'Harmattan, 2016/11. - 168 p. - (Psychanalyse et civilisations).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60070](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60070)

**Résumé** : L'addiction à l'Internet existe-t-elle ? La jeune clinique addictive révélée par la technologie numérique dévoile soit des addictions plus habituelles (jeux, sexe, achats, etc.), soit (l'un n'excluant pas l'autre) des pathologies plus avérées (dépression, psychose, etc.).

Les nouvelles générations digital natives s'investissent sans retenue dans un lien social en réseaux, ce qui ne saurait être sans conséquences au niveau de la construction de leur subjectivité. Les cliniciens restent partagés quant à la réalité de la net addiction.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 14.05/COL



### Grandir connectés : les adolescents et la recherche d'information [Ouvrage]

Anne Cordier. - Caen : C&F Editions, 2016/01. - 304 p. - (Les enfants du numérique).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60329](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60329)

**Résumé** : Rencontrer les élèves des collèges et lycées, mettre au jour leur imaginaire de l'internet : Anne Cordier veut se confronter au réel pour éviter les préjugés et les discours marketing sur les jeunes et les réseaux. Loin des mutants annoncés par certains auteurs médiatiques, elle a croisé des jeunes qui ont besoin de comprendre ce qui se joue derrière les écrans. Leur savoir-faire est évident, mais il masque des difficultés à construire une image mentale de l'information numérique. Les nombreuses paroles d'élèves, recueillies patiemment au sein de l'école dessinent un paysage contrasté, qui devrait aider parents, enseignants et professionnels de l'information à accompagner les adolescents pour qu'ils deviennent des acteurs et des citoyens du numérique.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/COR



### Dévoreurs d'écrans [Ouvrage]

Pascal Minotte, Guy Birenbaum. - Bruxelles : Pierre Mardaga Editeur, 2015/09. - 168 p.- (Santé en soi).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59521](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59521)

**Résumé** : A des degrés divers, nous sommes tous devenus des dévoreurs d'écrans. L'auteur part du principe que les usagers des smartphones, tablettes, ordinateurs sont mus, pour la majorité d'entre eux, par des intentions positives. Aux parents, il donne des repères pour doser le contact avec les écrans en fonction de l'âge, accompagner les premiers surfs sur le Web et sensibiliser les jeunes à la notion d'identité numérique.

Comment éviter les dérives telles que le cyberharcèlement sur les réseaux sociaux ? Pourquoi certaines personnes font-elles un usage excessif des écrans ? Que faire lorsqu'on est confronté à cette situation ? Comment permettre aux plus jeunes de digérer des images violentes qu'ils auraient vues, par exemple, au JT ? A toutes ces questions, l'ouvrage offre des réponses nuancées qui permettent de prendre du recul sans jamais verser dans la facilité.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/MIN



---

### Psychologie des écrans [Ouvrage]

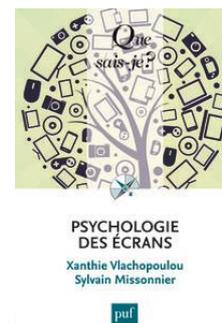
Xanthie Vlachopoulou, Sylvain Missonnier. - Paris : PUF (Presses Universitaires de France), 2015/04. - 128 p. - (Que sais-je ?).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59782](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59782)

**Résumé** : Echographie foetale de la grossesse, conversations sur Skype, consoles de jeux vidéo, smartphones, etc., les écrans peuplent nos vies et la réalité virtuelle s'invite dans notre quotidien à tous les âges. Cet usage inflationniste des écrans inquiète parfois, interroge dans tous les cas quant à ses effets sur notre rapport au monde et à nous-mêmes. Les professionnels de l'éducation et du soin en particulier ne peuvent désormais plus faire l'économie d'une réflexion autour de ces outils numériques omniprésents et en constante mutation. Mais comment appréhender cette réalité virtuelle si présente et si diverse ? Des lapsus sur ordinateur jusqu'à l'addiction aux jeux en lignes, de la thérapie par téléphone à l'imagerie médicale, cet ouvrage explore ce que la réalité virtuelle fait aux êtres humains. En croisant les regards philosophiques, psychanalytiques et des sciences de l'information, il propose une psychologie des vertus mais aussi des vertiges des multiples avatars de la réalité virtuelle contemporaine.

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/VLA

---



### L'enfant connecté [Ouvrage]

Texier Dominique. - Ramonville : Erès, 2014. - 270 p. - (1001 et +).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=54907](http://doc.hubsante.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=54907)

**Résumé** : L'enfant, dans sa quête de réponses à l'énigme de l'existence, rencontre aujourd'hui de nouveaux outils technologiques qui modifient son ancrage corporel dans l'espace et le temps, comme ils imposent leur marque aux relations intersubjectives et à l'organisation des liens sociaux. L'usage de ces nouveaux objets est-il simplement instrumental, prothétique ou fétichique ? Comment l'enfant connecté peut-il maintenir un lien structurant avec son environnement humain tout en profitant des potentialités du monde numérique ?

Les auteurs, pour la plupart cliniciens travaillant en institutions, témoignent de leur pratique quotidienne auprès d'enfants et de parents, dont les demandes ou les souffrances se disent avec les mots des discours actuels, et se vivent avec les objets de télécommunication disponibles sur le marché. A partir de ces rencontres toujours singulières, ils tentent de penser les repères fondamentaux à garantir à l'enfant pour qu'il puisse, avec les nouveaux outils médiatiques, s'orienter et se développer.

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/TEX

---



12

### Guérir les addictions chez les jeunes : 100 questions-réponses [Ouvrage]

Dodin Vincent. - Paris : Desclée de Brouwer, 2014. - 266 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=52370](http://doc.hubsante.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=52370)

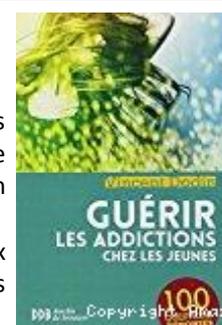
**Résumé** : Quelle est la différence entre usage récréatif et toxicomanie ? Certains individus sont-ils plus vulnérables que d'autres face aux addictions ? Qu'appelle-t-on drogues de synthèse ? Peut-on devenir accro à Facebook, au travail, au sport ? Peut-on obliger un jeune à se soigner ?

Alcool, cigarette, drogues, médicaments, cyber-addictions, troubles alimentaires, jeux pathologiques, achats compulsifs la liste est longue, et de nouveaux comportements apparaissent sans cesse.

Sous la forme de 100 questions/réponses, courtes et précises, Vincent Dodin aborde de façon claire et concrète ce qu'il convient de savoir sur les dépendances en général, les produits et les modes de consommation, les comportements addictifs, leurs traitements et leurs prises en charge. Synthétisant les connaissances actuelles, cet ouvrage pratique, fruit d'années de recherche confrontées à la réalité quotidienne des patients, ouvre le chemin de la guérison. Une aide précieuse pour les jeunes, les parents, les éducateurs ou les soignants confrontés à ce grave problème de santé publique.

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 14.00/DOD

---



---

**Harcèlement et cyber-harcèlement à l'école : une souffrance scolaire 2.0** [Ouvrage]

Bellon Jean Pierre, Gardette Bertrand. - Issy les Moulineaux : ESF Editeur, 2014. - 224 p.

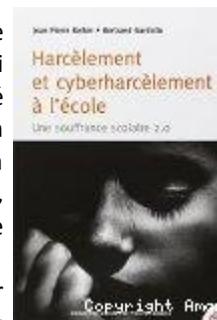
**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54908](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54908)

**Résumé** : Longtemps considéré comme un phénomène marginal, le harcèlement entre élèves est identifié aujourd'hui comme une des formes de violence les plus détestables qui gangrène notre institution scolaire. Jean-Pierre Bellon et Bertrand Gardette en ont étudié la montée en puissance et les différentes formes. Ils prolongent ici leur réflexion en s'attachant, plus particulièrement, au cyberharcèlement : ce nouveau phénomène lié à la systématisation de l'usage par les jeunes du téléphone portable, des smartphones, d'Internet et des réseaux sociaux, démultiplie dangereusement les possibilités de harcèlement entre pairs.

Mais il contribue aussi à un changement de nature du harcèlement : la possibilité d'agir sur l'autre à distance, sans face-à-face direct, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, écarte ou minimise l'empathie, neutralise la compassion et accroît la violence des attaques. Les effets peuvent être dévastateurs et la frénésie de communication "en temps direct", loin d'améliorer la sociabilité, peut engendrer des humiliations systématiques et conduire certains au bord du gouffre.

En mobilisant de très nombreuses études françaises et étrangères ainsi que leurs propres recherches, les auteurs analysent minutieusement ces phénomènes. Ils montrent ainsi que nous sommes appelés à la construction d'un "humanisme numérique" : il faut que, dans chaque établissement, se mettent en place des plans de prévention et de formation sur les dangers du cyberharcèlement ; il faut que les compétences des élèves eux-mêmes soient mises à profit dans ce travail. Il faut que les parents comme les enseignants assument leur rôle d'adulte et leur devoir d'éducation : ce livre les y aidera.

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 08.04/BEL



---

**Grandir avec les écrans : la règle 3-6-9-12** [Ouvrage]

Tisseron Serge, Delcor Frédéric. - Bruxelles : Yapaka, 2013. - 57 p. -(Temps d'Arrêt).

**Résumé** : A partir de quel âge offrir à l'enfant une console de jeux ou un premier téléphone ? Combien d'heures le laisser au quotidien devant la télévision ou l'ordinateur ? Quels cadres lui fixer ?

C'est le but de la règle « 3-6-9-12 » de répondre à ces questions, aussi bien pour l'usage des écrans en famille qu'à l'école, et pour tout âge. Mais on se tromperait si on croyait qu'elle ne vise qu'à fixer des limites. L'homme a inventé l'écriture, puis le livre et l'imprimerie, pour prendre en relais et augmenter certaines de ses possibilités mentales et psychiques, mais il a aussi inventé les écrans et la culture numérique pour prendre en relais et augmenter d'autres possibilités que la culture du livre laisse de côté. Autant dire que ce ne sont pas les écrans qui sont un problème, mais leur mauvaise utilisation. Et, bien souvent, c'est en développant les bonnes pratiques qu'on peut le mieux s'opposer aux mauvaises.

**En ligne**



13

---

**3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir** [Ouvrage]

Tisseron Serge. - Ramonville : Erès, 2013. - 133 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=49439](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=49439)

**Résumé** : "En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés. La règle que j'ai appelée « 3-6-9-12 » donne quelques conseils simples articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. A nous d'inventer de nouveaux rituels."

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/TIS



---

### Photos d'ados : A l'ère du numérique [Ouvrage]

Lachance Jocelyn, Tisseron Serge. - Paris : Hermann, 2013 - 187 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54906](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54906)

**Résumé** : Souriez ! On vous photographie ! Ou on vous filme... C'est bien connu : la jeune génération d'aujourd'hui est la première à avoir grandi sous l'œil de l'appareil numérique avec autant d'intensité, mais aussi avec un appareil personnel dans les mains. D'ailleurs, il semble que rien n'échappe à l'œil de ces appareils numériques manipulés par les jeunes : ni les relations sexuelles, ni les épisodes de défoules, pas plus que les bagarres ou les agressions...

Or, avant de comprendre les risques liés aux usages de l'appareil numérique, il importe de saisir comment elle joue un rôle dans la vie des plus jeunes depuis déjà quelques années. À partir du discours de jeunes adultes au sujet de leur adolescence, cet ouvrage montre comment les usages de cet appareil s'inscrivent dans le contexte plus large d'une jeunesse hypermoderne aux prises avec des questionnements relativement traditionnels : comment s'autonomiser ? Comment rencontrer l'autre ?

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - Cote : 03.01.02/LAC



---

### Qui a peur du grand méchant web ? [Ouvrage]

Minotte Pascal. - Bruxelles : Yapaka, 2012. - 57 p.

**Résumé** : Ce livre prend le contre-pied d'une culture de la peur et de l'addiction trop souvent associée à Internet et aux réseaux sociaux. Il analyse en quoi les interrogations et problématiques suscitées par les TICS dépassent largement le cadre technologique dans lequel elles s'inscrivent pour rejoindre des préoccupations plus vastes d'éducation de l'enfant et de l'adolescent aux « risques » voire à l'apprentissage de la vie.

Car, s'il est parfois précisé qu'Internet et les espaces virtuels peuvent rendre bien des services, ils sont surtout décrits comme addictifs et dangereux à bien des égards. Mais qu'en est-il réellement de toutes ces questions ? Comment accompagner nos enfants dans leur découverte des Technologies de l'Information et de la Communication ? L'auteur plaide pour une prévention d'Internet qui s'intègre dans une démarche globale d'éducation aux médias continue tout au long de la scolarité et intégrée dans le programme scolaire.

**En ligne**



14

## Manuel/Guide

---

### La famille tout-écran : Conseils en éducation aux médias et à l'information

Jean-Marc Merriaux, Virginie Sassoon, Laurent Garreau ; CleMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information), Dijon Chalon-sur-Saône France. - Paris : Réseau Canopé, 2017. - 96 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60632](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60632)

**Résumé** : 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.

**Public** : Parent ; Adulte ; Professionnel

**En ligne**



## Catalogue du matériel de prévention de Child Focus en matière d'Internet pour les jeunes

Nadège Bastiaenen, Marine Smeets ; Child Focus, Bruxelles, 2016/09, 63 p. 6<sup>e</sup> éd.

**Résumé :** Pour outiller les professionnels de l'éducation à apprendre aux jeunes à utiliser Internet de manière intelligente, Child Focus présente dans ce catalogue une quarantaine d'outils didactiques en matière d'Internet pour les jeunes. Education, responsabilisation et esprit critique représentent la pierre angulaire de notre travail de prévention.

Concrètement, il s'agit de fiches pédagogiques sur des thèmes comme les réseaux sociaux et la vie privée, de sites web ou d'applications ludiques, d'affiches et autocollants, de jeux informatiques et de brochures sur la recherche d'informations ou encore de spots vidéos éducatifs... A travers ces outils, l'usage d'Internet par les jeunes est abordé à la fois de manière globale mais aussi plus précisément sous l'angle d'un thème spécifique : le chat, les réseaux sociaux, la vie privée, les nouvelles rencontres, la recherche d'informations...

**Public :** Professionnel

**En ligne**



## Jeux vidéo : usages et prévention de la dépendance. Dossier bibliographique

Centre régional de ressources documentaires en éducation et promotion de la santé Lille France. - 2016/05. - 23 p.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59194](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59194)

**Résumé :** Le jeu vidéo est un média qui a pris une place importante dans notre société. Souvent méconnus des adultes et très appréciés des enfants, les jeux vidéo suscitent des avis très controversés quant à leur avantage et inconvénient. Ils soulèvent de nombreux questionnements et craintes au sein de la société et auprès des familles notamment au regard du volume de temps de jeu et des risques, réels ou supposés, pouvant en découler.

Afin de permettre à chacun(e) de disposer de données contextuelles, de repères, de pistes d'intervention et de ressources pédagogiques pour mener des actions de sensibilisation autour de cette question, le Centre Régional de Ressources Documentaires en Education et Promotion de la Santé propose un dossier bibliographique constitué d'une sélection de documents (article, étude/rapport, ouvrage, guide pédagogique, mallette, jeux, DVD/vidéo, exposition, brochure, livre jeunesse...), liens et adresses utiles.

**Public :** Professionnel ; Parent ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25

**En ligne**



15

## Petit cahier d'exercices de digital detox

Alia Cardyn, Sophie Lambda. - Saint Julien-en-Genevois : Jouvence, 2015. - 63 p. - (Cahier d'exercices).

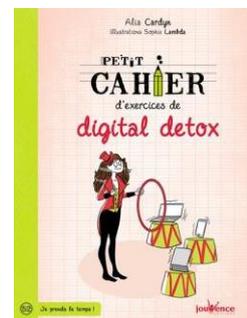
**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=58879](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=58879)

**Résumé :** Le smartphone, la tablette, la télévision, l'ordinateur et d'autres produits de la technologie ont envahi notre quotidien. Nous sommes joignables, disponibles ou connectés la majeure partie de la journée. Est-ce un choix ou est-ce devenu un automatisme, un réflexe voire une addiction ? Cette question est importante car la place de la technologie dans notre vie influence notre comportement, nos relations avec les autres et notre bien-être général.

Ce petit cahier d'exercices est pour vous si vous saturez des écrans, que vous avez le sentiment d'être moins efficace dans vos activités, de passer trop de temps sur les réseaux sociaux ou sur vos e-mails... En cinq étapes, toujours de façon ludique et humoristique, faites le bilan de vos rapports avec la technologie, de son impact sur votre vie, et fort de ces constats, créez, grâce à une cure de digital detox, une relation équilibrée avec elle !  
« Prenez le meilleur de la technologie sans qu'elle prenne le meilleur de vous ! »

**Public :** Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/PET



---

### Internet, mes parents, mes profs et moi : apprendre à surfer responsable

Butstraen Christophe. - Bruxelles : De Boeck Université, 2014 - 200 p.

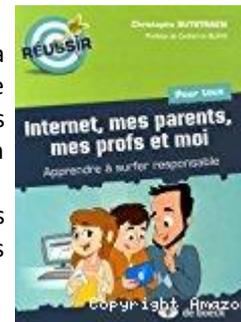
Permalien : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54905](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54905)

**Résumé** : Internet et les nouveaux moyens de communication se généralisent mais la manière de s'en servir varie selon que l'on est jeune ou adulte, élève, parent ou encore membre de la communauté éducative. Cette différence d'utilisation et de maîtrise des outils engendre de plus en plus souvent des accidents de parcours dans lesquels chacun d'entre nous peut se trouver être parfois victime, parfois coupable.

Cet ouvrage très pratique guide l'élève, le parent ainsi que le professeur dans les dédales parfois mal compris des nouvelles technologies. Il soulève et répond aux questions telles que :

- Quels sont les avantages et les limites des recherches sur Internet ?
- Peut-on être ami avec ses élèves sur Facebook ?
- Quels sont les risques du téléchargement même gratuit ?
- Comment éviter de se faire arnaquer sur le Net ?

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/BUT



---

### 20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à internet

Coralie Zumwald, Antonella Luongo, Carina Ferrari, et al. ; CJE (Centre du Jeu Excessif) Lausanne, 2012. - 23 p.

**Résumé** : Présentée sous forme de questions/réponses, ce guide apporte un éclairage sur les troubles liés à l'usage des jeux vidéo et internet.

Il propose une définition de la cyberaddiction/cyberdépendance puis évoque les principales motivations à jouer/utiliser internet. Il informe ensuite sur les caractéristiques des jeux proposés, les personnes concernées par le jeu et leurs comportements, les causes de la pratique excessive et ses conséquences (positives et négatives), les moyens de prévention (respect des normes, outils de contrôle, regard bienveillant de l'entourage, traitement).

**Public** : Jeune Adulte 18-25 ; Adulte ; Professionnel ; Parent

**En ligne**



16

---

### Facebook et les réseaux sociaux

Jeunejean Thérèse, Ernoux Gilles. - Bruxelles : De Boeck Université, 2012. - 49 p. - (Les carnets citoyens).

Permalien : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54909](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54909)

**Résumé** : Facebook... et après ? Mais comment fonctionnent les réseaux sociaux ? Sont-ils vraiment gratuits ? Que cachent-ils ? Que disent-ils de nous qui les utilisons ? Sont-ils dangereux ? Intéressants à pratiquer ? Pour qui ?

Facebook et les réseaux sociaux est un outil pour appréhender au mieux ces outils qui sont entrés dans notre vie quotidienne...

Ce Carnet citoyen tente de donner une vue d'ensemble des réseaux sociaux: leur histoire, leur développement, les aspects économiques, sociaux et psychologiques, l'aspect légal et enfin les dangers.

Son objectif est triple :

- décrypter l'information ;
- donner les clefs pour comprendre le monde ;
- avoir un autre regard sur les images et lire entre les lignes que les médias nous livrent.

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/JEU



# Outils d'intervention

## Guide pédagogique

### Amour 2.0 [Matériel pédagogique]

Emilie Saey, Marine Bernard ; Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial, Bruxelles. - 2017.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61968](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61968)

**Résumé :** Séduire à partir d'applications de rencontre, exposer ses faits et gestes sur la toile à travers des photos et/ou vidéos, indiquer que nous sommes célibataire/en couple/marié-e sur les réseaux sociaux... Voilà autant de nouveaux comportements qui sont apparus avec les nouvelles technologies. Ces changements sont si récents et si rapides qu'il nous est difficile d'avoir un réel recul sur le sujet.

Considérant qu'il est important de prendre le temps de creuser cette thématique et d'aborder les nouveaux comportements « en ligne », voici un outil conçu comme un support pour aborder le sujet de l'amour à l'ère du virtuel. A partir de 8 fiches thématiques composées de mises en situation et de repères théoriques autour de la gestion de l'identité en ligne, la question des profils, les sites et applications de rencontre, la notion du temps sur Internet, le harcèlement, la confiance, l'outil vise les objectifs suivants :

- Prendre un temps d'arrêt pour analyser l'impact des nouvelles technologies dans les relations amoureuses ;
- Permettre à chacun-e de réfléchir à la gestion de son identité en ligne, à la notion du temps dans une relation amoureuse, à son comportement sur internet, notamment au niveau du partage des données personnelles ;
- Prévenir les dérives inhérentes à l'utilisation d'internet et prendre conscience de la pérennité des données dans le temps sur le web ;
- Permettre à chacun-e de réfléchir aux stéréotypes de beauté véhiculés par la société ;
- Développer son esprit critique ;
- Promouvoir des lieux d'échanges ouverts et respectueux des différentes attitudes et valeurs que l'on peut rencontrer dans la société.

**Note de contenu :** 1 livret, 43 p. - 8 fiches "mise en situation"

**Public :** Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Diffuseur :** Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial (FCPPF) - Rue Emile de Beco, 109 - 1050 Bruxelles - Tél. : +32 (0)2 514 61 03 - Email : [info@fcppf.be](mailto:info@fcppf.be) - Internet : [www.fcppf.be](http://www.fcppf.be) - **Prix :** 10 €

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/AMO



### Atelier Le réseau des parents : les médias sociaux et vos enfants

Habito médias : Le centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique, [2017]

**Résumé :** L'atelier *Le réseau des parents* vise à aider les parents à mieux comprendre la façon dont leurs enfants utilisent le réseautage social et à leur fournir des conseils et des outils pour les aider à minimiser les expériences négatives et à maximiser les occasions positives qu'offrent les médias sociaux. Les activités qui suivent l'atelier fournies dans le guide de l'atelier donnent aux parents l'occasion de réfléchir à ce qu'ils ont appris dans la présentation et de miser sur ces nouvelles connaissances.

L'atelier est conçu pour être présenté dans une école ou dans un milieu communautaire en tant qu'événement autonome ou en accompagnement de l'atelier *Te respecter et respecter les autres en ligne* pour les adolescents. L'atelier comprend un **diaporama** et un **guide de l'animateur**.

**En ligne**



### Guide de survie à destination des aventuriers d'internet ou comment protéger ses libertés en milieu numérique "hostile" [Guide pédagogique]

Association CECIL (Centre d'Etude sur la Citoyenneté, l'Informatisation et les Libertés) Paris ; Ligue des droits de l'Homme, Paris. - Paris : CECIL, 2016/07. - 68 p.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60616](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60616)

**Résumé :** Ce guide imprimé vise à sensibiliser les usagers internautes aux dangers liés au profilage, aux publicités ciblées, et aux différentes mesures restrictives de libertés, à assimiler des bonnes pratiques pour mieux défendre les vies privées et les libertés, à améliorer la maîtrise des outils numériques courants comme le navigateur, les mots de passe ou les cookies et enfin à favoriser l'adoption de mesures et d'outils simples et



pratiques pour se protéger, tels que les dispositifs anti-traceurs, les techniques de chiffrement ou le recours aux réseaux « anonymisants ». Le livret composé de 68 pages est la version imprimée de 12 fiches pratiques disponibles sur le site du CECIL : [www.lececil.org/fiches](http://www.lececil.org/fiches)

Les fiches proposent des pistes pratiques et utiles pour mieux appréhender les problématiques liées à la traçabilité en ligne.

**Public** : Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/GUI

**En ligne**

---

### Cyber@TIC'tudes [Matériel pédagogique]

Centre Local de Promotion de la santé de Huy-Waremme Huy Belgique. - 2016.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61418](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61418)

**Résumé** : Cet outil pédagogique a pour objectif de développer les compétences des jeunes en lien avec les technologies de l'information et de la communication : téléphone et autres écrans, réseaux sociaux...

Il a été conçu pour être utilisé dans le cadre d'animations de prévention par le biais du théâtre impro afin de favoriser l'acquisition de comportements responsables vis-à-vis des téléphones portables et des réseaux sociaux et d'apporter des réponses aux questions que peuvent se poser les jeunes et leurs parents.

Les thèmes abordés dans cet outil sont : le droit à l'image, le cyberharcèlement, la cybersexualité, les réseaux sociaux, la sécurité des TIC (technologies de l'information et de la communication), les jeux vidéo et en réseau et les attitudes positives des jeunes.

Cet outil est à destination des jeunes à partir de 12 ans et des adultes. Il peut également être utilisé auprès de jeunes âgés de 10-12 ans ainsi que dans l'enseignement spécialisé sous réserve d'une adaptation et selon la maturité du groupe.

**Note de contenu** : Ressources en ligne : <https://cyberatictudes.jimdo.com>

1 dossier pédagogique, 32 p.1 guide d'animation, 24 p. - 7 dossiers théoriques

1 dossier ressources complémentaires, 29 p. - 1 affiche de la carte mentale

11 fiches "Carte mentale" - 10 fiches thèmes

28 vidéos (théâtre impro, parole des professionnels et des jeunes)

**Public** : Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**En ligne**



18

---

### Guide de prévention des cyberviolences en milieu scolaire [Guide pédagogique]

Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, France, 2016. - 47 p.

**Résumé** : Le guide de prévention des cyberviolences en milieu scolaire est destiné aux équipes pédagogiques et éducatives afin de les aider à mieux prévenir, repérer et traiter dans les établissements et dans la sphère scolaire le phénomène des cyberviolences et du cyberharcèlement.

Ce guide constitué de 10 fiches informatives et pédagogiques permettra notamment :

- de mieux connaître les phénomènes de cyberviolences ;
- d'entreprendre des démarches de prévention pour développer un climat de confiance dans les établissements ;
- d'assurer la prise en charge des élèves victimes de cyberviolences ;
- de mettre en œuvre les mesures destinées à faire cesser de tels actes.

**Public** : Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11 ; Professionnel

**En ligne**



---

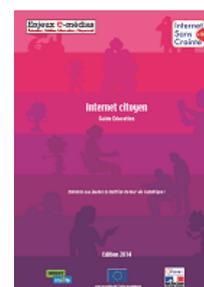
### Internet et citoyen : Guide éducation

Tralalère, Urcuit, 2016. - 17 p.

**Résumé** : Ce guide pratique vise à accompagner les acteurs éducatifs dans leur mission d'éducation citoyenne au numérique. Il a pour objectif de servir de point d'appui et de donner des premiers repères à tous les acteurs de l'éducation, pour faciliter votre relation aux enfants et aux adolescents.

En effet, ceux-ci ont besoin de pouvoir rencontrer des adultes avec qui ils puissent échanger, qui leurs apprennent à profiter du formidable potentiel offert par Internet et les aident à bien grandir dans notre société de l'information.

**En ligne**



### Éducation aux médias & jeux vidéo : des ressorts ludiques à l'approche critique [Guide pédagogique]

Daniel Bonvoisin, Martin Culot, Paul De Theux. - Bruxelles : Média Animation, 2015. - 67 p. - (Les dossiers de l'éducation aux médias).

**Résumé :** En moins de trente ans, le jeu vidéo s'est imposé tant comme une industrie lucrative que comme objet culturel dont l'importance ne cesse de croître. Longtemps perçu comme une curiosité spécifique à une niche de pratiquants, sa diffusion planétaire et sa présence dans les autres médias imposent de le prendre au sérieux et de ne plus le réduire à une curiosité frivole et adolescente.

Au-delà des méfiances craintives qu'il a suscitées, à l'instar de toutes les nouveautés médiatiques, il interpelle désormais le monde de l'éducation, qu'elle soit scolaire ou populaire : quelle place pourrait-il y occuper ?

Pour mieux cerner les paramètres à prendre en compte, la première partie de ce dossier de l'éducation aux médias propose de revenir à ce qu'est le jeu et à ce en quoi jouer consiste. Les conditions qui encadrent et permettent cette activité universelle sont autant de défis lancés aux dispositifs qui mobilisent le jeu pour atteindre des objectifs pédagogiques, militants ou promotionnels. La seconde partie est consacrée à l'application de l'approche de l'éducation aux médias appliquée aux jeux vidéo. Les articles proposent plusieurs portes d'entrée à une réflexion critique sur ce média atypique : de l'analyse des idéologies qui structurent l'expérience du joueur aux technologies qui y sont mobilisées ou à l'articulation entre rentabilité et mécanismes de jeu.

**Public :** Professionnel

**En ligne**



### Sensibiliser à une utilisation des réseaux sociaux

Martin Vidberg, CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés), France, 2015. - 39 p.

**Résumé :** Ce guide propose quatre ateliers à mener individuellement ou à la suite auprès de jeunes de 12 à 18 ans. Ces ateliers axés sur l'usage des réseaux sociaux sont intitulés comme suit : 1 Les enjeux de la réputation en ligne - 2 Les outils pour mieux maîtriser sa réputation en ligne - 3 Les techniques pour sécuriser sa navigation - 4 Les réflexes pour gérer une situation de crise

**En ligne**



19

### Vinz et Lou se la jouent picto : Version adaptée de Vinz et Lou sur internet [Guide pédagogique]

Tralalere, Urcuit ; Internet Sans Crainte, Paris, 2015. - 33 p.

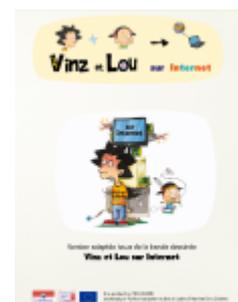
**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=58552](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=58552)

**Résumé :** Ce guide issu de la bande dessinée « Vinz et Lou sur Internet » est adapté pour un public d'enfants âgés de 7 ans et plus, souffrant de « troubles dys » ou cognitifs. Il permet d'aborder les grands enjeux d'usage d'Internet. Articulé autour de 4 épisodes accompagnés de conseils, entièrement « pictualisés », il aborde notamment les questions de la vie privée, de la recherche d'information, de la communication en ligne, des dangers potentiels...

Le contenu proposé est basé sur l'usage de textes augmentés de pictogrammes et de la méthode de découpage syllabique pour une accessibilité renforcée.

**Public :** Handicapé ; Enfant 6-11

**En ligne**



### Campagne écrans en veille, enfants en éveil

Yapaka, Bruxelles, 2015

**Résumé :** Campagne d'information sur les effets néfastes de l'exposition des jeunes enfants aux écrans. Propose plusieurs supports pédagogiques : affiche, dépliant, autocollant ainsi qu'une présentation powerpoint « Les enfants et les écrans » pour faciliter la construction d'une animation, l'organisation d'une conférence, etc.

**En ligne**



---

**iRespect : Ressource pédagogique pour les jeunes concernant la vie privée en ligne : Pour des élèves de 10 à 14 ans** [Document multimédia]

Katrijn Van den Abeele, Ann Mennens, Saskia Van Uffelen ; Child Focus, Belgique ; B-CENTRE, Leuven ; Digital Champion Belgium, Bruxelles, 2014/11. - 36 p.

**Résumé** : Le kit iRespect est un outil pédagogique à destination des enseignants pour lancer le débat sur la protection de la vie privée en ligne avec des élèves âgés de 10 à 14 ans. Grâce à son approche inclusive et aux études préalables qui ont été effectuées pour le mettre au point, cet outil convient également aux écoles spécialisées.

Le kit contient 10 liens de vidéos Youtube interactives de prévention permettant de travailler de façon créative autour de la protection de la vie privée. Les élèves, plongés dans des situations concrètes, sont invités à faire des choix. Chaque vidéo est accompagnée d'une fiche pédagogique.

**Public** : Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17

**En ligne**



---

**Amour et sexualité 2.0 : La vie affective et sexuelle passe aussi par les réseaux sociaux... : Dossier pédagogique** [Matériel pédagogique]

Roucloux Amélie, Laot Julia ; Fédération des Centres de Planning Familial (FCPF), Bruxelles. -2014.

**Résumé** : Face à l'importance croissante que les réseaux sociaux prennent dans la vie de tout un chacun, la FCPF des FPS (Belgique) a lancé une campagne d'information et de sensibilisation sur l'impact de ces nouveaux médias dans la vie affective et sexuelle. Ces médias offrent des opportunités de découvertes, d'innovation dans les modes de relations mais ils favorisent (ou créent) aussi certains abus pouvant avoir des conséquences négatives sur la vie affective et sexuelle, et attenter à l'estime de soi. L'objectif du dossier pédagogique issu de cette campagne est d'aider tout un chacun à vivre sa vie affective et sexuelle de façon épanouie et responsable y compris sur les réseaux sociaux. Il vise à outiller les professionnels de la santé et de l'éducation qui souhaitent aborder la thématique avec des jeunes.

Le dossier s'articule autour de 4 chapitres : 1- définition des réseaux sociaux 2- les changements qu'apportent les réseaux sociaux dans la vie affective et sexuelle 3- conseils pratiques et informations juridiques 4- propositions pour une animation à l'aide d'un quiz et de vignettes/situations.

**Note de contenu** : - 1 dossier pédagogique, 26 p. - 1 questionnaire, 1 p. - 7 vignettes situation, 2 p.

**Public** : Adolescent 12-17 ; Jeune Adulte 18-25 ; Professionnel

**En ligne**



20

---

**Internet sans danger : Le guide du bon sens numérique** [Guide pédagogique]

Régis Fallier. - Paris : Bayard, 2013. - 143 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=51921](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=51921)

**Résumé** : Ce guide a pour objectif de faciliter l'utilisation d'internet et des réseaux sociaux par le grand public en faisant prendre conscience des risques auxquels ils exposent. Mieux s'en protéger, pour mieux les utiliser. Basé sur des contributions, des témoignages, des questions, il livre les réponses des experts à toutes les problématiques actuelles soulevées par cet usage. Il explore les domaines de la vie privée, de la vie professionnelle, de la vie familiale... Comment protéger sa vie privée sur Internet ? Comment construire son identité et sa réputation professionnelle ? Comment vérifier une information qui circule sur le web ? Quelles sont les arnaques les plus fréquentes ?... À toutes ces questions basiques et fondamentales, il donne des réponses claires et précises, des conseils précieux.

**Public** : Adolescent 12-17 ; Jeune Adulte 18-25 ; Adulte ; Professionnel

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/INT



**Ce qu'il faut savoir à l'heure des : écrans, smartphones, tablettes, consoles, ordinateurs, tv, quand on est parents, aujourd'hui** [Guide pédagogique]

Reboul Pauline, Bruyas Dorie. - Lyon : Fréquence écoles, 2013. - 60x40 cm.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=54841](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=54841)

**Résumé** : Ce poster-guide se présente sous forme d'un questions/réponses.

Destiné aux parents d'enfants et d'adolescents âgés de 6 à 16 ans, il a pour objectif de favoriser la discussion autour des écrans, réfléchir à leur influence dans le comportement et la construction des enfants et des adolescents tout en proposant des pistes d'action et d'accompagnement aux familles.

Le côté poster de ce document annonce des sujets comme : le corps, la violence, le temps, l'argent, la sexualité et les relations amoureuses, l'alimentation, le réseau social et les amis. Le côté guide livre des conseils sous forme de pistes d'action et de discussion à mener à la maison en lien avec les thématiques suggérées.

Sur le plan pratique, deux hypothèses d'usage sont proposées :

1-Les parents s'en saisissent de façon autonome pour s'informer et échanger avec leurs enfants en s'appuyant sur la partie poster du guide.

2-Les professionnels en lien avec les familles l'utilisent pour engager une conversation autour de la consommation des écrans avec les parents et/ou les enfants qu'ils accompagnent.

**Public** : Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/CEQ



**3-6-9-12, maîtrisons les écrans** [Matériel pédagogique]

Tisseron Serge ; Yapaka, Bruxelles. - Bruxelles : Yapaka, 2013.

**Résumé** : Ce kit pédagogique constitué dans le cadre de la campagne "3,6,9,12, maîtrisons les écrans" comporte un ensemble d'affiches informatives et deux livrets. Il a pour objectif de donner aux parents ainsi qu'aux éducateurs des repères pour accompagner et favoriser le bon usage des écrans et d'apprendre ainsi aux enfants à s'auto-gérer et s'auto-protéger. Il invite à introduire les enfants progressivement aux écrans, en fonction de leur développement.

**Note de contenu** : La campagne se décline en :

- Un livre Temps d'arrêt Les dangers de la télé pour les bébés (Seconde édition)

- Un livre Temps d'arrêt Grandir avec les écrans "La règle 3-6-9-12 (ans)"

- 4 affiches

- 1 affiche "Ligne du temps"

**Public** : Enfant 2-5 ; Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte ; Professionnel

**En ligne**



21

**Le guide du bon sens numérique : les 20 conseils indispensables pour faire preuve de bon sens numérique sur les médias et les réseaux sociaux** [Guide pédagogique]

AXA Prévention France, 2012. - 23 p.

**Résumé** : Dans notre vie numérique, nous publions des contenus, nous entretenons des liens virtuels, nous partageons, discutons, commentons...

Nous y dévoilons, par petits morceaux, notre vie personnelle comme professionnelle. Or, chacune de nos actions va laisser des traces numériques, qui peuvent avoir des conséquences, aujourd'hui ou demain, positives ou négatives, dans notre vie "réelle".

Ce guide propose un "code de bonne conduite" pour acquérir des comportements responsables et protéger sa vie privée sur internet.

**Public** : Adolescent 12-17 ; Jeune Adulte 18-25 ; Adulte

**En ligne**



**2025 ex machina : Un serious game d'éducation critique à Internet** [Matériel pédagogique]

Internet Sans Crainte, Paris ; Tralalère, Urcuit. - [2010].

**Résumé** : Le programme complet de Serious Game 2025 ex machina a été lancé fin 2010. Composé de quatre épisodes, il s'adresse aux jeunes de 12-17 ans et permet de mettre en place des ateliers de sensibilisations aux principaux usages de l'Internet chez les jeunes, notamment dans le cadre du B2i. Le programme



propose des ressources pédagogiques en ligne pour chaque épisode : fiche d'information sur les enjeux et risques traités, fiche atelier permettant l'exploitation du jeu dans un cadre éducatif et fiche conseils à remettre aux participants. Par ailleurs, un programme de formation en ligne est disponible sur ce site pour les médiateurs éducatifs souhaitant approfondir leurs connaissances en matières d'usages Internet des jeunes et de risques associés, ou encore faire le point sur certains aspects législatifs ou éducatifs.

**Note de contenu** : - 1 affiche 2025 ex machina - 1 brochure pédagogique

- 1 CD Rom contenant les 4 épisodes + l'ensemble des contenus de l'espace pédagogique

- 30 x 3 cartes postales

**Public** : Adolescent 12-17

**En ligne**

## DVD

**Génération connectée : Comment l'accompagner ?** [Vidéo]

Anne Jochum, Estelle Marme. - Carhaix-Plouguer : Les Films Préparons Demain - 2017. - 54 min.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61010](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61010)

**Résumé** : Téléphones, ordinateurs, tablettes, consoles... autant d'outils numériques qui font aujourd'hui partie de notre quotidien et de celui de nos enfants. Nos enfants ont aujourd'hui un accès fascinant sur ce monde virtuel qui génère cependant des conflits et des inquiétudes au sein des familles. Ces usages jouent-ils un rôle sur le développement de l'enfant ? Comment poser un cadre d'utilisation de ces nouveaux outils qui sont devenus incontournables ? Les modes de communication ont évolué, comment accompagner nos enfants ? Nous sommes partis rencontrer un cortège de spécialistes afin d'établir un état des lieux : orthophoniste, psychologue, psychomotricien, sociologue, professeur, orthoptiste... Chacun va nous faire part de ses constats lorsque l'enfant reste trop en contact avec les écrans... Autant de rencontres qui vont nous faire prendre connaissance de certains enjeux de construction psychique et motrice, pour mieux nous positionner sur cette question...



22

Ce DVD comporte en bonus :

- Comment installer la notion de temps d'utilisation chez l'enfant ? - Le harcèlement via internet et les réseaux sociaux - D-clic p@rents, une appli pour les parents autour des écrans - Sommeil et monde virtuel

- Le respect de l'intimité chez l'adolescent - Quand l'enfant / ado est confronté à un problème

- Les balises 3-6-9-12, âge par âge - Concentration, attention et télé le matin

**Public** : Professionnel ; Parent ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Diffuseur** : Les Productions Préparons Demain - 7 route de Kerniguez - 29270 - Tél. : 06 476 69 18 93 - Email :

[preparonsdemain@orange.fr](mailto:preparonsdemain@orange.fr) - Internet : [www.filmspreparonsdemain.com](http://www.filmspreparonsdemain.com) - **Prix** : 53 €

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/GEN

---

**Les enfants face aux médias : Un entretien avec Catherine Jousselme [Vidéo]**

Alain Bouvarel, Michaël Spreng, Pierre Henri Tremblay, et al. - Lorquin : CNASM (Centre National de Documentation Audiovisuelle en santé Mentale), 2016. - 28 min.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60699](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60699)

**Résumé** : Prenant acte des connaissances actuelles du développement cérébral, Catherine Jousselme nous montre comment les effets des écrans (télévision, ordinateur, Smartphone, tablette) jouent sur le développement cognitif, affectif et relationnel des enfants et des adolescents.

Elle en montre les effets négatifs tout en donnant alors des conseils précis aux parents. Elle réhabilite en particulier les paroles, les discussions qui deviennent des atouts pour développer le sens critique des enfants.

Elle donne enfin des règles en fonction de l'âge pour accompagner les enfants face à ce médium devenu actuellement incontournable.

**Public** : Parent ; Adulte ; Professionnel

**Diffuseur** : CNASM - 5 rue du Général de Gaulle - 57790 Lorquin - Tél : 03 87 23 14 79 - Email : [cnasm@orange.fr](mailto:cnasm@orange.fr) - Internet : [www.cnasm.fr](http://www.cnasm.fr) - **Prix** : 40 €

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/ENF



---

**Les réseaux sociaux, parlons-en ! [Vidéo]**

Couture Véronique ; AMO Oxyjeune, Rance (Belgique), 2013. - 67 min.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=52363](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=52363)

**Résumé** : Cet outil composé d'un DVD et de fiches d'animation fournit des informations utiles, des repères, des conseils, afin d'acquérir un comportement responsable sur les réseaux sociaux.

Il est le fruit d'un projet initié par deux AMO (Aide en Milieu Ouvert), Oxyjeune de Rance et Mikado de Châtelet en Belgique, suite aux interpellations récurrentes de leur public et de leurs partenaires (écoles, CPMS, jeunes, parents...), confrontés souvent à des situations qui les dépassent liées à l'utilisation des réseaux sociaux.

Le DVD, composé de 8 séquences thématiques, donne la parole aux enfants et aux adolescents. On y entend également l'écho de parents, de directeurs et d'enseignants qui utilisent les réseaux sociaux dans le cadre de leur profession.

Les différents reportages sont étayés des points de vue de spécialistes et d'experts de la question, qui viennent enrichir et ouvrir la réflexion.

Les objectifs de ce support sont :

- faciliter le débat autour de l'usage des réseaux sociaux, dans le cadre d'un projet de prévention ;
- aider les équipes éducatives à informer et sensibiliser les jeunes aux problèmes qui peuvent provoquer l'utilisation des réseaux sociaux.

**Note de contenu** : - 1 DVD - 3 fiches de présentation (historique, ressources, lexic) - 9 fiches d'animation

**Public** : Adolescent 12-17 ; Professionnel

**Diffusion** : AMO Oxyjeune, Rance (Belgique) - **Prix** : 15.00 €

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/RES



---

**Net ou p@s net [Vidéo]**

Victor Descamps, Djamal Ammari. - Villeneuve d'Ascq : OMJC, 2012. - 6min. 34s.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59740](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59740)

**Résumé** : Ce court métrage réalisé par des jeunes de l'IMPro (Institut Médico-Professionnel) du Chemin Vert de Villeneuve d'Ascq a pour objectifs d'aborder l'usage d'Internet et les réseaux sociaux auprès d'un public en situation de déficience intellectuelle.

Tchat, rencontres, achats en ligne, réseaux sociaux, autant d'activités faisant maintenant partie du quotidien de presque chacun(e). Ces activités n'étant pas toujours sans risque, nécessitent prudence, vigilance et responsabilité.

**Public** : Handicapé ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Diffuseur** : OMJC (Observatoire des Mutations de la Jeunesse et de la Citoyenneté) - Maison communale de la ferme Dupire - rue Yves Decugis - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 03 28 80 54 24 - Email : [video@omjc-info.fr](mailto:video@omjc-info.fr) - Internet : [www.omjc-info.fr](http://www.omjc-info.fr) - **Prix** : 10 €

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/NET



### Merveilleux et impitoyable Internet : pour un usage légal et citoyen du web [Vidéo]

Barbery Nathalie, Gaye Dominique, Trochet Brigitte, Lagarrue Michel, Gilet Florian, Pernaton, Stéphane Placide, Roy Thibault. - Dijon : CleMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information), 2011.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=46718](http://doc.hubsante.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=46718)

**Résumé** : Ce DVD se veut un didacticiel pour un usage légal et citoyen du web. Comment protéger sa vie privée et celle des autres, comment respecter les lois de publication, comment se protéger des principaux pièges du web...?, Tels sont les objectifs de ce diaporama Powerpoint agrémenté de nombreuses séquences télévisuelles avec un cybergendarme et un bonus télévisuel sur l'addiction aux écrans. Cet outil pédagogique est accompagné d'une plaquette récapitulative.

**Note de contenu** : 1 plaquette d'accompagnement 4 p.

**Public** : Adolescent 12-17 ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Professionnel

**Diffusion** : CLEMI, Dijon

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/MER



### Enfants, adolescents et culture internet : Un entretien avec Serge Tisseron [Vidéo]

Bouvaré Alain, Martin Richard, Tremblay Pierre Henri, Tisseron Serge ; CECOM, Montréal. - Lorquin : CNASM, 2011. - 32 min.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=45519](http://doc.hubsante.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=45519)

**Résumé** : Internet et les techniques actuelles de communication amènent un véritable changement culturel. Serge Tisseron en analyse les conséquences positives et néfastes. Un changement profond des relations humaines s'opère impliquant une modification de concept d'identité. Serge Tisseron donne des clés pour aider les parents et les adolescents dans ce nouvel espace afin d'en éviter les côtés néfastes et en tirer tous les bénéfices. Les conseils qu'il propose peuvent aider les parents, les adolescents mais aussi les enseignants à mieux appréhender ces nouveaux outils.

Serge Tisseron est psychiatre, psychanalyste. Docteur en psychologie. Directeur de recherche à l'Université Paris X Nanterre.

**Public** : Adolescent 12-17 ; Professionnel

**Diffusion** : CNASM, Lorquin

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/ENF



### Internet : fascination et inquiétude [Vidéo]

Bouvaré Alain, Martin Richard, Tremblay Pierre Henri, Valleur Marc ; CECOM (Centre de communication en santé mentale), Montréal. - Lorquin : CNASM (Centre National de Documentation Audiovisuelle en santé Mentale), 2010. - 27 min.

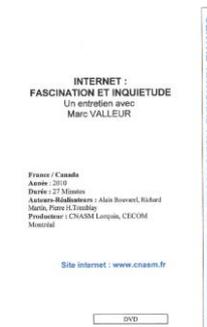
**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=45517](http://doc.hubsante.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=45517)

**Résumé** : Marc Valleur dresse dans cet entretien un tableau précis des retombées actuelles des nouvelles technologies de l'information et de la communication et principalement d'Internet, source d'inquiétude excessive des parents pour les adolescents. Face à cela, Marc Valleur n'oublie pas que cette révolution numérique est également une source de progrès dans l'universalité de l'information, de la communication, de la connaissance. Ce double aspect négatif/positif est explicité avec précision et peut s'avérer utile non seulement aux professionnels de la santé, mais aussi auprès du grand public souvent séduit par ce média universel.

**Public** : Professionnel

**Diffusion** : CNASM, Lorquin

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/INT





---

### Les jeunes et les réseaux sociaux, les bons comportements à adopter ! [Vidéo]

Philippe Cayol ; Internet Sans Crainte ; Groupe Orange, 2017/05, 2min. 09s.

**Résumé** : Philippe Cayol, Coordinateur du programme Internet Sans Crainte, conseille sur l'âge minimum requis et les bons comportements à adopter sur les réseaux sociaux.

**En ligne**



---

### Maux d'enfants [Vidéo]

Patrick Bruel ; E-Enfance, Paris ; La Fouine, France, 2014. - 4min 47s.

**Résumé** : Ce clip dénonce les actes de cyber-harcèlement en milieu scolaire à travers différents portraits interactifs d'élèves. On découvre ainsi les histoires percutantes de Dimitri, Lauren, Paul, Manon et de Patrick Bruel, dans le rôle du professeur. Outre des ressources issues du site e-enfance.org, du site agircontreleharcelementalecole.gouv.fr et le court-métrage de la réalisatrice Amandine Stelletta, le clip se conclut sur un lien vers le chat Net Ecoute opéré par l'Association e-Enfance.

**Public** : Professionnel ; Adolescent 12-17 ; Adulte

**En ligne**



---

### Conférence sur la généralisation des jeux vidéo [Vidéo]

IN'TECH INFO (Ecole supérieure d'informatique), Lalo Vanessa, mai 2014, 63 min.

Les étudiants IN'TECH INFO ont organisé une conférence sur la généralisation des jeux vidéo animée par la psychologue clinicienne Vanessa LALO.

**En ligne**



---

### L'addiction aux jeux vidéo : interview du Docteur Marc Valleur [Vidéo]

Dharn, Valleur Marc. - JeuxVidéo.com, février 2014, 13 min.

Interview de Marc Valleur, psychiatre, médecin-chef de l'hôpital parisien de Marmottan spécialisé dans les addictions, et auteur de divers ouvrages dont "Le jeu pathologique" et "Les nouvelles formes d'addiction".

**En ligne**



---

### Console Addict [Vidéo]

Association ACoLJAQ, Association de coordination des loisirs des jeunes et de l'animation des quartiers, La Madeleine, Place Marine. - Lille : Ciné Addict, Les Rencontres Audiovisuelles, 2012/12. - 10 min. 11s.

**Résumé** : Ce film raconte comment le jeune Thibaut est devenu dépendant de sa console de jeu vidéo.

**Note de contenu** : Film réalisé dans la cadre de Ciné-Addict, concours de scénario organisé par Les Rencontres Audiovisuelles, l'ANPAA et Dick Laurent, avec le soutien de l'Agence Régionale de Santé.

Ce concours sur le thème de l'addiction s'adressait à des groupes de jeunes de la métropole lilloise.

Les équipes lauréates ont pu réaliser leur film avec l'aide de professionnels.

**Public** : Adolescent 12-17

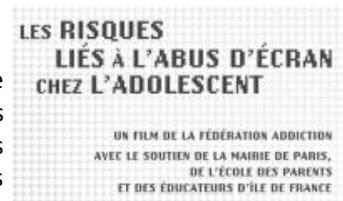
**En ligne**



### Abus d'écrans chez les adolescents [Vidéo]

Lefevre Françoise ; FA (Fédération Addiction), Paris ; EPE (Ecole des Parents et des Educateurs), Ile-de-France ; Mairie de Paris ; C'Terrible, Paris, 2011. - 24 min.

**Résumé** : Télévision, ordinateur, écran plat, console de jeu, mobile : on compte en moyenne 10 écrans par foyer en France. Dans ce « bain tout écran », les adolescents naviguent avec aisance entre des connexions multiples. Ils communiquent par SMS, Tchat, sur les réseaux sociaux, jouent sur des consoles de jeux, en ligne ou en réseau, regardent des films, des séries et des vidéos en streaming sur Internet. Soucieux de mieux comprendre les conduites à risques chez les adolescents et d'aider à évaluer les intérêts et les risques liés à l'usage des écrans pour les adolescents, cinq films informatifs sont proposés.



Ces films donnent la parole à des sociologues, des philosophes, des cliniciens, des membres associatifs et des éducateurs en tant qu'observateurs avertis des rapports des jeunes aux écrans.

Les intervenants proposent des repères et des conseils en matière de positionnement éducatif.

**Note de contenu** : Ensemble de cinq films :

- Bienvenus dans monde tout écran ?, 5min. - Des raisons de s'inquiéter ?, 4min. 40s.
- Jeux vidéo : petites minutes pédagogiques, 5min 09s. - Quelques conseils, 4min. 27s.
- Paroles d'ados, 4min. 58s.

**Public** : Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte ; Professionnel

**Diffusion** : Fédération Addiction, Paris

**En ligne**

## Jeu/Mallette

### Les écrans... et nous ! : Boite à outils [Matériel pédagogique]

Nathalie Boulet, Gaëlle Cointre, Aymeric De Fleurian, Louise Hébert. - Caen : Mutualité française de Normandie, 2017/10.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=62071](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=62071)

**Résumé** : Ce kit créé par la mutualité Française de Normandie propose divers supports ludiques pour mieux appréhender l'usage des écrans et des outils numériques (jeux vidéo, Internet, téléphone, tablettes numériques, réseaux sociaux...) par les enfants et les jeunes. Il vise à favoriser les échanges parents-enfants, parents-professionnels, mesurer le temps passé devant les écrans, sensibiliser sur l'importance d'un usage raisonné des écrans en général pour favoriser la santé des enfants, éviter les effets néfastes sur le développement psychoaffectif/cognitif et sur les relations familiales et sociales.

**Contenu** :

- Livret : Les écrans... et nous ! Avec les familles Agogo et Patro, observez les différences !, 8 p.
- Livret : Les écrans... et nous ! En famille, préservons notre santé !, 16 p.
- 4 affiches
- 1 carnet personnel
- 1 poster à colorier

**Public** : Enfant 6-12, Parent, Professionnel

**En ligne**



---

**E-xperTIC : Devenez un expert des technologies de l'information et de la communication [Jeu]**

BIJ (Bureau Information Jeunesse) Orne, Alençon, 2016.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59975](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59975)

**Résumé** : Smartphone, e-mail, jeux vidéo, réseaux sociaux, E-xperTIC propose une plongée au cœur des Technologies de l'Information et de la Communication.

Ce jeu a pour objectifs de :

- Favoriser un usage raisonné des Technologies de l'Information et de la Communication.
- Donner des clés de culture générale sur le numérique.

Par un système de Question/Réponse et autres défis ludiques (dessin, son, mime, pari, etc.), les "Serveurs" interagissent entre eux afin de collecter un maximum d'objets phares de l'histoire des technologies de l'information et de la communication en vue de réaliser une frise chronologique. E-xperTIC reprend dans sa mécanique le principe d'Internet, à savoir l'interconnexion.

Note générale : Pour une utilisation optimale, il est conseillé :

- un ordinateur avec enceintes et accès internet - un vidéo-projecteur
- un smartphone ou une tablette - un matériel pour dessiner

**Note de contenu** : 1 coffret 31x23 cm

- 5 plateaux de jeu Serveurs 59x42 cm (E-mail/Tchat, Site Internet, Réseaux sociaux, Smartphone et tablette/Jeux vidéo)

- 150 cartes Requêtes de niveau débutant (à partir de 10 ans), dont 4 cartes QR Code

- 150 cartes Requêtes de niveau confirmé (à partir de 16 ans), dont 6 cartes QR Code

Au total, 300 cartes r/v numérotées (Site Internet 1 à 60, Smartphone/tablette 76 à 120, E-mail/Tchat 121 à 180, Jeux vidéo 181 à 240, Réseaux sociaux 241 à 300). Chaque carte comprend une face défi (question, image, son, dessin, mime, moteur de recherche, pari) et une face objet illustrée, dont :

- une règle du jeu, 11 p. - un accès pro au site internet ressource e-xperTIC.fr

**Public** : Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

Nombre de joueurs : 5 à 30

**Diffuseur** : BIJ (Bureau Information Jeunesse) de l'Orne - 4-6 Place Poulet Malassis - 61000 Alençon - Tél. : 02 33 80 48 90 -Email : [bijorne@wanadoo.fr](mailto:bijorne@wanadoo.fr) - Internet : <http://bij-orne.com> - Prix : 60 €

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - Cote : 03.01.02/EXP



28

---

**Télé, ordi, tablettes, téléphone... Tim et Lila nous questionnent... ? : Jeu de questions/réponses pour parents, enfants, professionnels autour de l'usage des écrans [Jeu]**

Groupe de travail du Comité Local du Réseau d'Ecoute et d'Appui à la Parentalité «Familles en sol mineur», territoire de Lens, Liévin, Hénin et Carvin, [2016]

**Résumé** : Les écrans font partie de notre quotidien mais leur utilisation pose souvent question : comment utiliser au mieux ces nouvelles technologies au sein de la famille ? Comment bien les maîtriser, et éviter conflits et dangers ? En s'inspirant des travaux de Serge Tisseron, et de sa règle du «3-6-9-12», permettant de mieux maîtriser les écrans en fonction de l'âge de l'enfant, un groupe de parents et de professionnels du bassin minier ont imaginé ce jeu de questions-réponses, avec Tim et Lila en personnages principaux.

**En ligne**



---

**Internet et moi : Questions d'usage(s) ? [Jeu]**

Pascal Desclos. - Paris : Valorémis, 2015. - (Questionnons Autrement).

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=58197](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=58197)

**Résumé :** Ce jeu est consacré à la relation que les jeunes adolescents entretiennent avec Internet et les réseaux sociaux. Il a pour objectif de favoriser l'émergence des représentations autour des réseaux sociaux, la traçabilité, la virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens.

Il propose 90 questions ouvertes qui trouveront toutes leur place dans les débats éducatifs et citoyens organisés, entre autres, dans le cadre d'ateliers.

Exemples de questions :

- Quelle image donnes-tu de toi sur les réseaux sociaux, selon toi ? Raconte.
- Quels sont les sujets que tu préfères partager sur internet ? Avec qui ? Explique.
- La dernière recherche que tu as faite pour réaliser un travail scolaire. C'était quoi ? C'était quand ?
- Témoigner de sa vie, de ses pensées grâce à internet. Quelles limites te donnes-tu ?
- Se construire une identité virtuelle, cela veut dire quoi pour toi ?

**Note de contenu :** Ce jeu éducatif contient 53 cartes dont :

- 1 carte de présentation - 1 carte règle du jeu - 8 cartes vote (oui/non) - 45 cartes Questions, soit 90 questions

**Public :** Adolescent 12-17

**Nombre de joueurs :** 2 à 8

**Diffuseur :** Valorémis - 26 rue des Rigoles - 75020 Paris - Tél. : 09 75 97 69 63 - Email : [editions@valoremis.fr](mailto:editions@valoremis.fr) -

Internet : [www.valoremis.fr](http://www.valoremis.fr) - **Prix :** 18 €

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/INT

---



---

**Ecrans @plat [Matériel pédagogique]**

Eric Willems ; Rézéa (Réseau d'échanges en matière d'assuétudes), Verviers (Belgique), 2014.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=57933](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=57933)

**Résumé :** Ce programme pédagogique a pour objectif de permettre aux enseignants et éducateurs d'aborder les cyberconsommations, d'explorer les représentations qui les entourent, d'échanger et de susciter une réflexion critique.

Le programme comprend un guide d'accompagnement permettant de prendre en compte le développement de l'enfant jusqu'au jeune adulte et de fournir des pistes d'échanges sur les usages des écrans et leur impact au quotidien, diverses interviews d'intervenants spécialisés dans la gestion des écrans et des saynètes illustrant les propos de jeunes et d'avis recueillis auprès d'adultes, une table des produits orientée « cyberconsommation » ainsi qu'un jeu intitulé les « 3 temps ».

**Note de contenu :** - 1 clé USB (Animation - Colloque) et une fiche sommaire

- 1 document de présentation du programme d'éducation aux images et plus largement aux TIC, 3 p.

- 1 document constitué de 9 diapositives de présentation de l'outil, 2 p.

- 1 guide d'utilisation du contenu de la clé USB, 47 p.

- 1 ouvrage de 63 p. "L'invasion des nouvelles technologies : pour mieux la comprendre et l'animer", constitué de références théoriques et 8 animations

- 1 plateau de jeu "Les 3 temps", 42X59 cm

- 16 cartes "Table des produits" (comme base d'échanges sur la gestion et l'usage des écrans)

- 19 séries de petites cartes (jeux vidéo, 96 - GSM, 48 - Facebook/Chat, 48 - TV, 40, sortie entre amis, 24 - sport, 10 - École, 34 - École (interro surprise), 10 - Etude, 10 - Devoir, 6 - Retenue, 6 - Manger, 40 - Dormir, 30 - Sortir le chien, 24 - Repas de famille, 24 - Temps de famille, 24 - Repos, 10 - Autre, 10)

**Public :** Professionnel ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Diffuseur :** FARES (Fonds des affections respiratoires) - Rue de le Concorde 56 - 1050 Ixelles (Belgique) - Tél. :

+32 (0)2 512 29 36 - Email : [information@fares.be](mailto:information@fares.be) - Internet : [www.fares.be](http://www.fares.be) - **Prix :** 60,00 €

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/ECR

---



---

### @miclik : un jeu sérieux pour l'éducation aux réseaux sociaux [Jeu]

DSDEN (Direction Départementale des Services de l'Education Nationale), Loiret, 2014.

**Résumé :** @miclik est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites.



Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social. Les enfants peuvent y jouer en autonomie et terminer le jeu.

Le jeu vise des objectifs relatifs au développement :

- de l'interaction ;
- du raisonnement ;
- d'une attitude de responsabilité vis-à-vis de ces outils interactifs ;
- de l'estime de soi, du respect de l'intégrité des personnes y compris de la leur, de la connaissance des risques liés à l'usage d'internet, de l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui ;
- de l'importance de la règle de droit dans l'organisation sociale (la société dans laquelle les enfants vivent, dont l'internet).

**Public :** Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11

**En ligne**

---

### Perds p@s le net [Jeu]

ADES (Association Départementale d'Education pour la Santé), Lyon ; ADESSA (Association Départementale d'Education Sanitaire et Sociale de l'Ain), Peronnas, 2014.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59731](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59731)

**Résumé :** Ce jeu de plateau à destination des 14-25 ans permet d'ouvrir le dialogue et travailler sur les représentations de chacun autour de l'usage du numérique : les relations aux autres, l'identité numérique, les pratiques culturelles, les modèles économiques du numérique, la consommation du numérique et l'impact environnemental, les liens entre santé et usages du numériques, la législation et l'information sur Internet.



Le plateau contient une soixantaine de cases abordant des situations liées à l'utilisation d'internet, chacune d'entre elle pouvant être l'occasion d'un débat entre les joueurs sur les expériences de chacun, les risques encourus. Certaines cases renvoient sur des questions de connaissances ou sur des situations vécues par les jeunes.

Le jeu permet d'aborder les thématiques suivantes :

- Les relations aux autres : les réseaux sociaux, jeux en ligne, l'interaction sociale, bashing
- L'identité numérique : les pseudos/profil, les traces laissées sur le net, public/privé, l'e-réputation
- Les pratiques culturelles : droits auteurs, streaming, peer to peer, autoproduction musique, création artistique
- Les modèles économiques du numérique : approches collaboratives, logiciel libre, stéréotypes, le web marketing
- La consommation du numérique - impact environnemental : l'achat et la vente en ligne, l'équipement technologique, les multiples terminaux, Datacenter
- Les liens entre santé et usages du numérique : les différents impacts d'un usage excessif (rythmes de vie perturbés, isolement social/ familiale) impact des ondes, les ressources en lignes
- La législation encadrant le web
- L'information sur Internet : les sources, le contenu, la recherche, l'excès d'infos.

Certaines cases ou des situations peuvent renvoyer à la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et Libertés)/ la police ou le tribunal selon si l'on se situe comme victime ou auteur.

**Note de contenu :** 1 tube de 75cm x 8cm de diamètre - 1 plateau (bâche de 69 x 99,5 cm) - 6 pions 1 dé - 60 cartes "?" connaissances - 70 cartes "@" situations et débats - 1 guide de l'animateur, 11 p.

**Public :** Adolescent 12-17

**Nombre de joueurs :** 2 à 15

**Diffuseur :** ADES du Rhône - 292 rue Vendôme - 69003 Lyon - Tél. : 04 72 41 66 01

- Email : [contact@adesdurhone.fr](mailto:contact@adesdurhone.fr) - Internet : [www.adesdurhone.fr](http://www.adesdurhone.fr) - Prix : 10 €

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - Cote : 03.01.02/PER

**En ligne**

---

**@h... social ! 2.0 : Prévention et usages des réseaux sociaux [Jeu]**

BIJ (Bureau Information Jeunesse), Orne (Alençon). - Labège : Abeilles communication, 2013.

Matériel conseillé pour une utilisation optimale du jeu : Une connexion Internet, une tablette ou un smartphone équipé d'un lecteur de QR Code, un compte Facebook

**Permalien :**

[http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=48918](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=48918)

**Résumé :** Ce jeu a pour objectif de sensibiliser les jeunes ainsi que les adultes à l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux (Facebook, messagerie instantanée, etc.).

Le jeu de plateau reproduit les conditions d'un réseau social, mais sans écrans interposés, permettant de voir en direct les réactions de son interlocuteur face à ses publications.

Le but du jeu est de gérer son profil de réseau social en devenant le plus populaire tout en étant le plus prudent possible. Tout au long de la partie, les thèmes de la législation liée à Internet (droit à l'image), du rapport à l'autre, des dangers, des comportements sont abordés dans un esprit ludique et convivial.

Cette version du jeu intègre une dimension numérique avec des smartphones, tablettes et/ou vidéoprojecteur, permettant de parcourir et de paramétrer les profils de personnages fictifs sur les réseaux sociaux.

**Note de contenu :** Un coffret contenant :

- 1 plateau de jeu - 1 livret règles du jeu - 1 dé - 6 pions + supports - 6 cartes "Profil personnage" - 55 cartes "Prudence" - 46 cartes "Publication" - 29 cartes "Question-réponse" dont 5 cartes avec réponses sous forme QR Code et 5 cartes avec question et réponse sous forme QR Code.

**Public :** Adolescent 12-17 ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25

**Diffuseur :** BIJ (Bureau Information Jeunesse) de l'Orne - 4-6 Place Poulet Malassis - 61000 Alençon

Tél. : 02 33 80 48 90 -Email : [bijorne@wanadoo.fr](mailto:bijorne@wanadoo.fr) - Internet : <http://bij-orne.com> - Prix : 60 €

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/AHS



---

**Infos - intox : Jeux vidéo [Jeu]**

APLEAT (Association pour l'écoute et l'accueil des toxicomanes), Orléans, 2011.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=48158](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=48158)

**Résumé :** Ce jeu constitué de 14 cartes (Vrai/Faux) et d'un plateau en deux parties (Infos/Intox) a pour objectif d'inciter au débat, d'apporter des informations validées et de faire réfléchir sur les comportements, les représentations, les croyances et les idées reçues concernant les jeux vidéo.

Les participants, jeunes ou adultes, sont invités à replacer les cartes dans la bonne partie du plateau en justifiant leur choix.

**Note de contenu :** Un plateau de jeu (info/intox) en 2 parties (1,20 m x 1 m)  
1 série de 14 cartes vrai/faux "Jeux vidéo"

**Public :** Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25

**Diffuseur :** APLEAT, Orléans - <http://apleat.com>

**Localisation :** La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote :** 03.01.02/INF



## Exposition/Affiche

### Education aux médias : Des affiches pour en parler... [Exposition]

Yapaka, Bruxelles; Santé publique France ; CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés), France ; et al. - 2017.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61235](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61235)

**Résumé :** Cet ensemble d'affiches issues de diverses campagnes est destiné à apporter des informations pratiques et à favoriser les échanges sur les rapports aux écrans (tv, ordinateur, tablette, console, smartphone), aux réseaux sociaux et à Internet en général. Des conseils pour protéger son identité numérique et respecter celle des autres, des recommandations et règles à respecter avant d'introduire les écrans auprès des enfants (règle 3, 6, 9, 12) sont proposées. Les contenus permettent d'apporter des éléments de réponse aux interrogations suivantes et bien d'autres :

- A partir de quel âge peut-on introduire les écrans non-interactifs (TV et DVD), les consoles de jeu, le téléphone, les réseaux sociaux auprès des enfants et des jeunes ?

- Quelles précautions prendre pour rester net sur le web ?

- Quels sont les enjeux des nouveaux médias et des réseaux sociaux auprès des enfants et des ados ?

**Note de contenu :** Une pochette 47x34 cm contenant 8 affiches plastifiées - 1 fiche descriptive, A4

**Public :** Parent ; Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/EDU



### Réseaux sociaux, où en êtes-vous ? : Quelques clés pour mieux maîtriser les réseaux au quotidien [Exposition]

Tralalere, Urcuit ; CEMEA Publications Paris France. - Paris : CEMEA Publications - 2013.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=60158](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=60158)

**Résumé :** 7 affiches qui permettent de réfléchir et échanger autour de la gestion du profil, la protection des données et des traces, les amis et les groupes, les photos et les vidéos, les commentaires et les tags, la publicité et les autres applications.

**Note de contenu :** 7 affiche format A3

**Public :** Senior ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**Localisation :** Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote :** 03.01.02/RES

**En ligne**



### 10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web [Affiche]

Martin Vidberg ; CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés), France, 2015. - 40 x 60 cm.

**Résumé :** Ce poster propose 10 précautions élémentaires pour protéger sa vie privée en ligne : réfléchir avant de publier, respecter les autres, ne pas tout dire, sécuriser ses comptes, disposer de plusieurs adresses e-mail, faire attention aux photos et vidéos, utiliser un pseudonyme, faire attention aux mots de passe, supprimer les historiques, vérifier ses traces...

**Public :** Parent ; Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11

**En ligne**



### Blogs et téléphones mobiles [Exposition]

CEMEA, Département Politiques sociales, Paris ; CRDP (Centre Régional de Documentation Pédagogique), Versailles, 2009.

**Permalien :** [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=38967](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=38967)

**Résumé :** Exposition pédagogique destinée aux jeunes. Chaque panneau illustré mentionne des recommandations d'utilisation, des informations juridiques à propos de la vie privée et de la publication de contenu, des conseils d'utilisation, tout en mettant en valeur l'intérêt de ces médias.

**Note de contenu :** 17 panneaux couleur en bâches PVC souple ignifugée avec œilletons (40 x 60 cm), Tube avec bandoulière

**Public :** Adolescent 12-17 ; Jeune Adulte 18-25

**Diffusion :** CEMEA - 24 rue Marc Seguin - 75883 Paris cedex 18 - Tél. : 01 53 26 24 14 - Internet :

[www.cemea.asso.fr](http://www.cemea.asso.fr)

**Localisation :** La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote :** 03.01.02/BLO

**En ligne**



## Littérature jeunesse/BD

### **Guide de survie pour accros aux écrans ...ou comment garder ton ordi et tes parents** [Littérature jeunesse]

Serge Tisseron, Jacques Azam. - Paris : Nathan, 2015/05. - 96 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=58712](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=58712)

**Résumé** : Un décryptage de 15 situations-types liées à la sur-utilisation des écrans par les enfants (ordinateur, console, portable...) avec pour chacune un plan d'action à la clé.

Le but ? Que l'enfant aiguisse son esprit critique et se prenne en main pour mieux gérer ses écrans.

Pas de diabolisation des écrans : le livre alerte sur les dangers liées à leur sur-utilisation, mais en souligne aussi les nombreux bénéfices.

**Public** : Adolescent 12-17

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/GUI



### **Lili, fan d'internet : Avec 150 stickers repositionnables** [Littérature jeunesse]

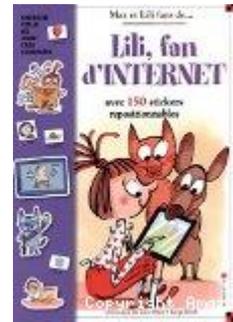
Dominique De Saint Mars, Serge Bloch. - Paris : Calligram, 2015. - 12 p. - (Max et Lili fans de...)

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=59163](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=59163)

**Résumé** : Colle et décolle, imagine et crée ! Remplis ton livre avec les 150 stickers repositionnables, découvre la richesse mais aussi les dangers d'Internet.

**Public** : Enfant 6-11

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/LIL



### **Willy : Pas d'quartier** [Littérature jeunesse]

Boullet Bénédicte, Senez Dempsey. - Loos : Eclat-Graa, 2013. - 80 p. - (Eclatante Collection).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=50775](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=50775)

**Résumé** : Savez-vous comment, moi Willy "le pou", je suis devenu la terreur de New - York ?

Depuis que Mémé Zézette m'a acheté une Crazy Game, Paulo Crad et Dark Killer sont devenus mes meilleurs amis. Ça fait drôlement du bien de se sentir fort et important. Enfin sauf quand tout dérape à l'école avec Madame Lalouche ...

Le roman « Willy : Pas d'quartier » aborde avec les enfants de 8-12 ans la place des écrans dans leur quotidien. Il peut être lu seul ou en groupe lors d'ateliers. Son style très accessible veut favoriser la rencontre entre l'enfant et la lecture. De nombreuses illustrations soulignent avec humour les étapes du récit.

**Note de contenu** : 1 guide d'utilisation, [4] p.

**Public** : Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Professionnel

**Diffuseur** : Eclat-Graa, Loos

**Localisation** : La Sauvegarde du Nord, Lille - **Cote** : 03.01.02/WIL



### **Lili se fait piéger sur Internet** [Littérature jeunesse]

Dominique De Saint Mars, Serge Bloch. - Paris : Calligram, 2006. - 45 p. - (Ainsi va la vie).

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=58373](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=58373)

**Résumé** : Il y a un nouvel ordi chez Max et Lili et les parents n'ont pas encore installé le " contrôle parental "... Le temps de tomber dans des pièges et de faire quelques cyber-bêtises !

Ce livre parle d'internet, cet immense réseau qui relie tous les ordinateurs pour s'informer, jouer, se parler avec une liberté nouvelle.

**Public** : Enfant 6-11

**Localisation** : Lille - La Sauvegarde du Nord - **Cote** : 03.01.02/LIL



## Brochure

### Enfants et écrans : Reprenez la main ! : Guide pratique parents : Évaluer les habitudes, Réduire le temps, Protéger ses enfants [Brochure]

UNAF (Union Nationale des Associations Familiales), France ; GPG (Groupe de Pédiatrie Générale), France. - 2017/10. - 2 p.

**Permalien** : [http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice\\_display&id=61557](http://doc.hubsante.org/index.php?lvl=notice_display&id=61557)

**Résumé** : Smartphone, ordinateur, télévision, console de jeux... Face à la multiplication des écrans dans nos habitudes de vie, il est devenu compliqué de trouver un équilibre familial autour de la question des « écrans » et des contenus auxquels ils donnent accès. Le guide « parents et écrans » vous aide à « reprendre la main » pour trouver votre équilibre.

**Public** : Parent

**En ligne**



### Guide des bonnes pratiques des jeux vidéo

APLEAT (Association pour l'Écoute et l'Accueil en Addictologie et Toxicomanies), Orléans, 2016. - 6 p.

**Résumé** : Ce dépliant vise à guider les jeunes et leurs parents sur la bonne pratique des jeux vidéo.

Le document contient :

- un rappel de la signalétique européenne PEGI sur l'âge minimum recommandé
- l'explication des indicateurs (pictogrammes) sur le contenu des jeux vidéo
- des conseils pour les parents afin d'améliorer le dialogue avec les enfants sur l'utilisation des jeux
- un rappel des conditions idéales de jeu
- un quizz pour évaluer la nécessité de faire appel ou non à un professionnel.

**Public** : Parent ; Adulte ; Adolescent 12-17 ; Enfant 6-11

**En ligne**



### Mes données, le tracking, Internet et moi ! Ou comment Internet joue avec la data

Tralalère, Urcuit. - 2016. - [7] p.

L'objectif de ce dépliant est d'apporter des réponses pratiques aux questions suivantes :

- Comment les données sont-elles collectées et traitées ?
- Quelles sont les conséquences de ce "tracking" ?
- Qu'est-ce que je peux faire ?

**Public** : Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**En ligne**



### Surfer en toute sécurité : usage des réseaux sociaux, protection des données, identité numérique, cyber-harcèlement, recherche d'informations

Paul Ducrocq ; CRIJ Hauts-de-France. - 2016. - [12] p.

**Résumé** : Usage des réseaux sociaux, protection des données, identité numérique, cyber-harcèlement, recherche d'information...

Le CRIJ Hauts-de-France propose dans ce petit guide les conseils essentiels pour la protection de soi et des données personnelles.

**Public** : Adulte ; Jeune Adulte 18-25 ; Adolescent 12-17

**En ligne**



### @dos-P@rents : parlons net, jeux et enjeux

Csapa le Haut de Frères Gérébepal, France. - 2014. - [10] p.

**Résumé :** Cet outil pour les adolescents et leurs parents permet d'aborder Internet, les jeux et les écrans en général. Il présente les savoirs, mots et habitudes des adolescents liés à leurs pratiques en lien avec internet et les jeux vidéo. De façon claire, concise et très visuelle, il propose :

- un rappel du vocabulaire en lien avec Internet : « virtuel », « moteur de recherche », « tchatter », « blog », « facebook »... et avec certaines difficultés liées à ces usages : « accro », « agression », « harcèlement »...
- l'explication des pictogramme PEGI et des descripteurs présents sur les jeux vidéo
- des témoignages de jeunes sur les différents écrans (consoles, PC) qu'ils possèdent à la maison
- des informations sur le téléchargement illégal, la diffusion des images et de l'information

**Public :** Adulte ; Adolescent 12-17

**En ligne**



### Guide pratique pour l'utilisation des réseaux sociaux : vos droits, vos responsabilités expliqués de manière simple

Ellen Wauters, Eva Lievens ; Child Focus, Bruxelles. - 2014. - 12 p.

**Résumé :** Cette brochure rappelle les conditions d'utilisation des réseaux sociaux, les circonstances dans lesquelles les conditions sont applicables et comment accepter les conditions d'utilisation. Le document précise ensuite les conditions qui sont conformes à la loi, les précautions à prendre avant de publier, par rapport la confidentialité...

**En ligne**



Child Focus | medicus.be | IFP | Minda

### Cyber prévention : Des conseils et des informations sur vos usages numériques !

Collectivité Territoriale de Corse, Ajaccio ; MILDT (Mission Interministérielle de Lutte contre la Drogue et la Toxicomanie), France ; CRIJ (Centre Régional d'Information Jeunesse), Bastia. – 2014. - 2 p.

**Résumé :** Ce dépliant vise à sensibiliser par rapport à l'usage des téléphones portables, des ordinateurs et des jeux vidéo. Il offre un ensemble de conseils et d'informations sur les réseaux sociaux et les usages numériques. Un quiz pour faire le point sur ses propres usages numériques et un ensemble de sites ressources sont proposés.

**Public :** Enfant 6-11 ; Adolescent 12-17 ; Adulte ; Jeune Adulte 18-25

**En ligne**



### Nos ados et les nouvelles technologies

Harmonie Mutuelle, Paris. - 2013. - 11 p.

**Résumé :** Télévision, Internet, réseaux sociaux, jeux vidéo, téléchargements, smartphones : les jeunes entre 8 et 12 ans passent 10 heures par semaine devant les écrans. Les 13-19 ans y passent 30 heures par semaine !

Pour les ados, les écrans sont une priorité, leur principale source de plaisir et possèdent des effets bénéfiques indéniables. Ils permettent notamment le développement de compétences cognitives à travers la recherche d'informations et le développement émotionnel à travers les différentes possibilités de communications. Les avantages des nouvelles technologies pour nos ados sont donc nombreux. En revanche, certaines formes d'utilisation d'Internet, de jeux vidéo et d'écrans en tout genre peuvent se révéler problématiques, voire mener à une dépendance. Environ cinq cent mille personnes en France, essentiellement des jeunes de 14 à 17 ans, seraient "accros" aux jeux vidéo et à Internet.

**En ligne**



## On a tous des droits en ligne. Respect !

Tralalère, Urcuit. - 2013. - 4 p.

**Résumé :** Internet est un espace privilégié de liberté pour échanger, s'exprimer, créer, jouer, découvrir le monde... Mais ce n'est pas un espace de non-droits.

Sur Internet comme ailleurs, il existe des lois et des règles. Celles-ci s'appliquent à la fois aux entreprises qui proposent des services en ligne et aux internautes. Si elles sont là pour vous protéger, elles impliquent aussi que vous preniez vos responsabilités.

Que devez-vous faire, que pouvez-vous faire, que devriez-vous faire ? Chaque "clic" est une décision qui mérite réflexion, d'autant qu'Internet est un média puissant, dont les conséquences peuvent perdurer des années.

Voici quelques éléments pour vous aider à mieux vous y retrouver.

**En ligne**



## Les jeunes et les réseaux sociaux : Guide pratique

CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés), France ; Camille Ladousse. - 2011. - 6 p.

**Résumé :** Être parent d'adolescents n'est pas toujours simple... Les parents se disent parfois mal à l'aise ou inexpérimentés vis-à-vis des réseaux sociaux. Ce guide leur propose quelques « bonnes pratiques » afin d'instaurer règles, dialogue et réflexion avec les enfants sur l'utilisation de ces sites.

**Public :** Parent

**En ligne**



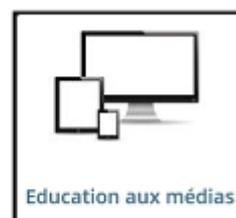
## Sélections d'outils et veille thématique

- Retrouvez sur le portail documentaire [doc.hubsante.org](http://doc.hubsante.org) nos **sélections d'outils pédagogiques** mise à jour régulièrement sur **les écrans, les réseaux sociaux et les jeux vidéo**.

Découvrez notre sélection  
D'OUTILS PÉDAGOGIQUES



- Suivez également notre **veille autour des écrans, des réseaux sociaux et des jeux vidéo**. Nous vous proposons une sélection d'actualités classées par thème et gérées par Diigo, site de partage de signets (social bookmarking).



- Plus d'articles, études/rapports, Ouvrages et outils pédagogiques Sur **l'éducation aux médias** (écrans, réseaux sociaux, jeux vidéo, etc.), référencés dans la base de données du portail documentaire [doc.hubsante.org](http://doc.hubsante.org)

RECHERCHE PAR THÈME



## Webographie

### Education aux médias



#### **Action innocence** - [www.actioninnocence.org](http://www.actioninnocence.org)

Action innocence est une ONG à but non lucratif ayant pour objectifs d'informer et sensibiliser le public, les parents et les enfants des dangers liés à Internet ; de promouvoir une pratique sécurisée et responsable d'Internet ; de lutter contre la pédocriminalité sur Internet.



#### **Le bon usage des écrans** - <https://lebonusagedesecrans.fr>

Site de la campagne d'information de l'Institut d'Education Médicale et de Prévention (IEMP).



#### **Ceméa** - [www.cemea.asso.fr](http://www.cemea.asso.fr)

Le site propose un espace ressources pour les éducateurs, des informations utiles sur les enfants, les écrans et les médias.



#### **Child Focus** - [www.childfocus.be/fr/prevention](http://www.childfocus.be/fr/prevention)

Site belge - Portail de prévention de Child Focus pour un usage sûr et responsable d'Internet par les enfants et les adolescents.

37



#### **CLEMI (Centre de Liaison et d'Enseignement et des Médias d'Information)**

[www.clemi.org](http://www.clemi.org)

Service relevant de l'Éducation nationale, le CLEMI est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif français depuis 1983. Il a pour missions de concevoir des programmes d'éducation aux médias et d'apprendre aux élèves une pratique citoyenne des médias.



#### **Les écrans, le cerveau et... l'enfant**

#### **Les écrans, le cerveau et... l'enfant : Fondation Lamap**

[www.fondation-lamap.org/fr/cerveau](http://www.fondation-lamap.org/fr/cerveau)

*Les écrans, le cerveau et... l'enfant* est un projet thématique pour l'école primaire, permettant aux

enseignants, enfants et parents d'explorer les raisons pour lesquelles les jeux vidéo, Internet et autres « écrans » sont si fascinants et captivants, tout en posant un regard scientifique élémentaire sur un « continent » généralement méconnu : le cerveau.



#### **E-enfance** - [www.e-enfance.org](http://www.e-enfance.org)

Site de l'association E-enfance, dont l'objectif est de permettre aux enfants et adolescents de se servir des nouvelles technologies de communication (Internet, téléphone mobile, jeux en réseau) avec un maximum de sécurité. Le site propose également un espace de conseils **jeux vidéo infos parents** dédié à la pratique des jeux vidéo et proposant des conseils pour bien choisir le jeu vidéo le plus adapté à l'âge de l'enfant.



**Fréquence Écoles - <https://frequence-ecoles.org>**

Fréquence Écoles est une association d'éducation aux médias. Elle accompagne petits et grands dans la compréhension et le décodage de la société de l'information. Propose de nombreuses ressources pour intervenir autour :

- des réseaux sociaux (droit à l'image, incivilités, identité numérique)
- de la recherche d'information
- du téléchargement et du streaming de contenus culturels en ligne.



**Habilo médias - <http://habilomedias.ca>**

Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique. Il a pour objectif de veiller à ce que les enfants et les adolescents développent une pensée critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés.



**Institut Fédératif des Addictions comportementales  
[www.ifac-addictions.fr](http://www.ifac-addictions.fr)**

L'Institut fédératif des addictions comportementales est composé de trois centres : le Centre de référence sur le jeu excessif (CRJE), le Centre de référence sur les excès sportifs et alimentaires (CRESA), le Centre de référence sur les dépendances affectives, sexuelles et sectaires (CRDASS). Les trois centres ont des objectifs et des missions communes.



**Internet sans crainte - [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)**

Ce programme national s'inscrit dans le projet européen Safer Internet Plus qui regroupe 27 pays de l'Union européenne. Il a pour vocation de : sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'Internet, leur apprendre à se poser les bonnes questions et développer les bons réflexes ; sensibiliser et informer leurs parents et enseignants afin qu'ils puissent les accompagner ; donner aux animateurs et enseignants des outils pratiques pour créer facilement des ateliers de sensibilisation auprès des jeunes dont ils ont la charge.

38



**Mediapte - [www.mediapte.fr](http://www.mediapte.fr)**

Site de l'association MEDIAPTE dont l'objectif est de permettre au plus grand nombre d'avoir un regard critique sur les images et les médias.



**Vinz et Lou sur Internet - [www.vinzelou.net](http://www.vinzelou.net)**

Programme de sensibilisation à l'usage d'Internet en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et le soutien de la Commission européenne. Propose des parcours pédagogiques, des activités interactives, des dessins animés, des conseils et des outils de création.

## Jeu vidéo



**Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines** - [www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)

Le site présente un ensemble d'articles de fonds sur divers aspects du jeu vidéo.



**PédaGoJeux** - [www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr)

Site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo destiné à sensibiliser les parents et le grand public sur les enjeux de la protection de l'enfance et sur le bon usage des jeux vidéo. Il propose aux parents et aux éducateurs des pistes pédagogiques pour aborder les problématiques soulevées par le jeu vidéo.



**PEGI (Pan European Game Information)** - <https://pegi.info> [Site en anglais]

En Europe, l'information repose sur la classification PEGI élaborée par la Fédération européenne des logiciels de loisirs. Ce système aide les parents à faire des choix lors du visionnage de films ou lors de l'achat de jeux vidéo. Le logo PEGI Online signale que l'éditeur de jeux s'est engagé en faveur de la protection des mineurs.

## Sites publics / institutionnels

39



**CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés)** - [www.cnil.fr](http://www.cnil.fr)

Site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés. Inclut des espaces particulier et professionnel.



**Défenseur des droits des enfants** - [www.defenseurdesdroits.fr](http://www.defenseurdesdroits.fr)

Infos et ressources relatives aux droits de l'enfant, y compris en ligne



**Légifrance** - [www.legifrance.gouv.fr](http://www.legifrance.gouv.fr)

Service public de la diffusion du droit.



**NetPublic** - [www.netpublic.fr](http://www.netpublic.fr)

Site des espaces publics numériques : outils, ressources TIC pour les professionnels.

## Ecoute/Signalement



**Fil Santé Jeunes 3224 - [www.filsantejeunes.com](http://www.filsantejeunes.com)**

Service d'écoute animé par une équipe d'adultes aux compétences professionnelles complémentaires habitués à répondre aux questions de santé des jeunes. Propose également des dossiers thématiques.



**Portail de signalement du ministère de l'Intérieur**  
**[www.internet-signalement.gouv.fr](http://www.internet-signalement.gouv.fr)**

Pour signaler des contenus ou des comportements illicites sur Internet.



**Joueurs écoute info service 09 74 75 13 13**

**[www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr)**

Ligne d'écoute Jeux vidéo du ministère de la Santé.



**0800 200 000**  
Service et appel gratuits



**Net Ecoute 0800 200 000**

**[www.netecoute.fr](http://www.netecoute.fr)**

Service d'assistance téléphonique.

40



**ÉLÈVES, PARENTS, PROFESSIONNELS : APPELEZ LE 3020** Service & appel gratuits  
ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h (sauf les jours fériés)

**Non au harcèlement 3020**

**[www.nonauharcèlement.education.gouv.fr](http://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr)**

Plateforme de ressources et de sensibilisation du ministère de l'Éducation nationale.



**Point de contact**

**[www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net)**

Service de signalement en ligne de l'Association Française des Prestataires de l'Internet (AFPI).



**Signal Spam**

**[www.signal-spam.fr](http://www.signal-spam.fr)**

Plateforme nationale de signalement des spams.

## Centre Régional de Ressources Documentaires en éducation et promotion de la Santé

[doc.hubsante.org](http://doc.hubsante.org)

Ouvert le lundi de 13h30 à 17h et  
du mardi au vendredi de 09h à 12h30 et de 13h30 à 17h

Prêt gratuit jusqu'à 10 documents pour 4 semaines

Des sélections  
d'outils  
pédagogiques



Des parcours de  
recherche balisés



Une veille sur  
l'actualité en santé



Des dossiers  
thématiques

Une base de données :  
Des milliers de  
documents (outils,  
ouvrages, revues, ...)  
disponibles en prêt  
et/ou en ligne



Une newsletter  
Actudoc

Des bouquets d'ouvrages et  
revues numériques  
(CAIRN et Champ social)



Des playlists  
vidéo sur  
YouTube



### Mais aussi :

- Agenda des manifestations (séminaires, formations, rencontres, ...)
- Consultation libre / prêt gratuit / réservation
- Conseils et rendez-vous personnalisés
- Diffusion de brochures et affiches



Centre Vauban - Immeuble Lille  
201 rue Colbert - 59045 LILLE CEDEX



[documentation@lasauvegardedunord.fr](mailto:documentation@lasauvegardedunord.fr)



03 20 15 49 49



[doc.hubsante.org](http://doc.hubsante.org) / Rubrique Veille



@HubsanteCentrededoc



@infodocPPS



La Sauvegarde du Nord  
Pôle Santé - Documentation



# hubsante.org, c'est aussi

## Santé Autrement Magazine

Regards pluriels sur la promotion de la santé dans les Hauts-de-France

## Santé des Apprentis

L'actualité, les stages et les supports pédagogiques du programme régional Santé des Apprentis

## Pôle Ressources Cancers

S'informer sur le cancer en région Hauts-de-France

## Centre de Documentation

L'espace de ressources et d'information en promotion de la santé en Région

## Centre Régional de Ressources Documentaires en éducation et promotion de la Santé

Ouvert le lundi de 13h30 à 17h  
et du mardi au vendredi de 09h à 12h30 et de 13h30 à 17h

Prêt gratuit jusqu'à 10 documents pour 4 semaines



Centre Vauban - Immeuble Lille  
201 rue Colbert - 59045 LILLE CEDEX



documentation@lasauvegardedunord.fr



03 20 15 49 49



**doc.hubsante.org**

ASSOCIATION

**Sauvegarde**

N O R D