

Sélection d'outils autour des écrans

Écrans

Jeux



Le jeu des connectés

Ligue contre le cancer, 2019

Public : *Enfant, Adolescent, Parent*

Ce jeu permet de façon ludique de sensibiliser la famille à un meilleur usage des écrans en faisant réaliser par chaque membre de la famille des actions "connectées" ou "déconnectées" adaptées à 4 tranches d'âge : dès 4 ans, dès 7 ans, dès 12 ans et aux parents. Toutes les actions se succèdent pendant 1 mois à

l'aide du planning des connectés. Ce jeu a pour but de favoriser des alternatives à l'usage des écrans.

<https://lig-up.net/junior/contenus/276/le-jeu-des-connectes>

1 "planning des connectés", 36 cartes "actions connecté", 36 cartes "actions déconnecté", 9 cartes "événement", 1 "grille des émotions"



J'aide mon enfant à... bien gérer les écrans

Bioviva éditions, 2018

Public : *Parent, Enfant*

Ce jeu a pour objectif d'accompagner les enfants à partir de 6 ans dans l'exploration des nouvelles technologies (télévision, ordinateur, smartphone, tablette, console...) pour une utilisation modérée, adaptée à leur âge et n'empiétant pas sur leurs besoins fondamentaux ; de les protéger des risques qu'elles peuvent représenter ; leur faire prendre conscience du temps qu'ils y consacrent et leur

donner des outils pour se responsabiliser. Il propose 10 activités ludiques à utiliser en famille.

1 guide parental, 1 poster, 10 livrets d'activités, 96 autocollants, 2 dés en bois



Média sphères

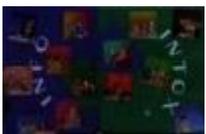
CANOPE, 2017

Public : *Enfant, Adolescent*

Médiasphères est un jeu de plateau, dont l'objectif est de proposer aux élèves à partir de 10 ans, un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Le plateau de jeu représente un réseau reliant des sphères de 3 couleurs, qui représentent 3 thèmes d'éducation aux médias : "ma vie numérique", "citoyenne, citoyen numérique" et "connectée, connecté". Les joueurs, constitués en équipe, ont pour

objectif de répondre à un certain nombre de questions pour obtenir des "média-jetons". Les cartes se présentent sous la forme de questions ouvertes ou de vrai/faux, de charades, de rébus, etc.. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux élèves, sur des situations qu'ils ont pu vivre. En écoutant les réponses des équipes, le maître de jeu (professeur, éducateur, assistant d'éducation,...) s'appuie, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans le livret d'accompagnement, complète les réponses des élèves, clarifie le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappelle la loi. En fonction de l'âge des joueurs (cycle 3, cycle 4 ou lycée), l'animateur peut pré-sélectionner ses questions selon trois niveaux de difficultés (une, deux ou trois étoiles).

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 1 sablier, 24 x 3 média-jetons (jaunes, rouges, bleus), 4 média-supports (mini-plateaux), 56 cartes rouges, 40 cartes bleues, 38 cartes jaunes



Infos / Intox. Série jeux vidéo

APLEAT, 2011

Public : *Adolescent, Parent*

L'objectif de ce jeu est de sensibiliser, de faire tomber les fausses croyances et de permettre un échange entre les participants autour des jeux vidéo. Il s'agit pour les participants de replacer chaque affirmation dans la bonne partie (infos ou intox). Les plaquettes se fixent sur le plateau par un système de velcro.

1 support de jeu en 2 parties mesurant 1,20 m par 1 m, 14 plaquettes dont 7 infos et 7 intox



E-xperTIC

Bureau information jeunesse (BIJ) de l'Orne, s.d

Public : *Enfant, Adolescent*

Ce jeu sur les technologies de l'information et de la communication donne des clés de culture générale sur le numérique et est destiné à 2 tranches d'âge : 10-15 ans et plus de 16 ans. Joué par équipe, il reprend les codes de fonctionnement d'Internet. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique (site Internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos), qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes. Dans sa version 16 ans et +, 300 questions (150 dans la version 10-15 ans) de différents types sont proposées aux participants : QCM, image, son, pari, dessin. L'animation E-xperTIC propose ainsi aux participants une certaine prise de recul sur toutes ces technologies afin d'en favoriser un usage raisonné.

5 plateaux de jeu, 150 cartes "requêtes", 150 cartes "requêtes, niveau confirmé", 1 règle du jeu



Internet & Moi : questions d'usage(s) ?

Valorémis, s.d.

Public : *Adolescent*

Ce jeu de cartes est un outil de médiation, issu de la collection « Questionnons Autrement ». Il aborde les thèmes des réseaux sociaux, de la traçabilité, de la virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens. Ce jeu de cartes-questions permet de mettre en place des séances de débats éducatifs sur des questions abordant l'usage d'internet et des réseaux sociaux.

55 cartes

Mallettes pédagogiques



CAPSule santé. L'éducation aux médias

FRAPS-IREPS Centre-Val de Loire, 2020

Public : *Enfant*

CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie). 14 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation aux écrans

permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi un écran ?" ; "moi et les écrans" ; "moi, les écrans et les autres".

<http://frapscentre.org/outil-capsule/#1590655243887-e7726e95-d6aa>

1 guide d'utilisation, 14 fiches d'activités, 1 photo-expression



criTIC. Regard sur les technologies de l'information et de la communication

Cultures et santé, 2018

Public : *Tout public*

Cet outil permet d'explorer, à travers des cartes illustrées, les mécanismes à l'œuvre derrière l'omniprésence des technologies de l'information et de la communication, de pointer les changements qu'elles produisent au quotidien dans la façon de se comporter et de voir le monde.

<https://www.cultures-sante.be/nos-outils/outils-education-permanente/item/514-critic-regard-sur-les-technologies-de-l-information-et-de-la-communication.html>

1 manuel, 10 cartes "TIC", 8 cartes "dérives", 16 cartes "mots-clés"



Cyber@TICtudes

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme, 2016

Public : *Enfant, Adolescent*

Cet outil a été conçu pour développer les compétences des jeunes en lien avec les nouvelles technologies. L'objectif est de favoriser l'acquisition de comportements responsables vis-à-vis des téléphones portables et des réseaux sociaux auprès des jeunes par le biais du théâtre impro. 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. Dans le cadre d'animations de prévention, il permet d'apporter des réponses aux questions que peuvent se poser les jeunes et leurs parents. 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. Les animations peuvent être mises en place par tous les intervenants qui souhaitent travailler ces thématiques avec leur public.

<https://cyberatictudes.jimdo.com>

1 dossier pédagogique, 1 guide d'animation, 1 dossier théorique, 1 affiche de la carte mentale "Cyber@TIC'tudes : ce qui questionne les jeunes ?", 10 fiches thèmes, des capsules vidéo



iRespect. Ressource pédagogique pour les jeunes concernant la vie privée en ligne

Child Focus, 2014

Public : Adolescent

Ce kit pédagogique s'adresse aux élèves de 10 à 14 ans. Il peut également être utilisé dans l'enseignement spécialisé. Il a pour objectif de sensibiliser les jeunes à l'usage sûr, responsable et constructif des réseaux sociaux. Il se compose de dix fiches pédagogiques proposant des situations concrètes de la vie quotidienne des jeunes : secret et intimité, protéger son compte, alerte sur le net, internet et respect, internet et créativité, internet et les défis, E-réputation, information personnelle, cyber-harcèlement, information en ligne. Les vidéos associées, accessibles sur YouTube, sont interactives et proposent trois déroulements possibles.

http://childfocus.be/sites/default/files/irespect_0.pdf

1 guide pédagogique téléchargeable 36 p., photogr., 10 liens vers les vidéos accessibles sur YouTube



Ecrans@plat

FARES, 2014

Public : Adolescent

Ce kit comprend deux outils qui traitent des relations entre les adolescents et les écrans. Un DVD propose des interviews d'intervenants spécialisés, des saynètes illustrant des propos de jeunes, des avis recueillis auprès d'adultes. Un ouvrage intitulé « L'invasion des nouvelles technologies : pour mieux la comprendre et l'animer », permet d'aborder avec les jeunes l'éducation aux cyberconsommations et propose des pistes d'animation.

1 double-DVD, 1 guide d'utilisation du DVD, 1 ouvrage "L'invasion des nouvelles technologies : pour mieux la comprendre et l'animer" contenant des références théoriques et 8 animations (papier - crayon - jeu), 16 cartes, 1 plateau de jeu, 20 séries de petites cartes



Media smart plus. La démarche d'éducation aux médias et à la publicité destinée aux collégiens

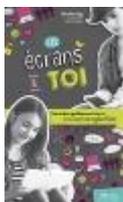
Junium, 2013

Public : Adolescent

Ce kit s'adresse aux collégiens et à leurs enseignants. Il propose des axes de recherche et de réflexion, des sujets de discussion, des ateliers de mise en pratique autour des médias et de la publicité. Il a pour objectifs de développer l'esprit critique des adolescents et de les aider à adopter une consommation plus réfléchie.

Livret enseignant 13 p., 14 fiches élèves, 3 fiches enseignants, 1 mémo élève.

Ouvrages & guides d'activités



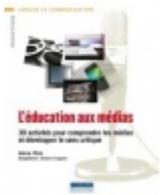
Les écrans & toi. Guide pratique sympathique pour devenir un utilisateur cyberfuté

Midi trente, 2018

Public : Adolescent

Ce guide pratique destiné aux adolescents et aux préadolescents a pour objectif de les accompagner dans leur utilisation des ordinateurs, tablettes, smartphones et consoles de jeux vidéo et ainsi les conscientiser sur certains dangers qui peuvent être générés par ces derniers. Comment s'assurer ainsi que sa vie privée soit protégée, que les réseaux sociaux n'aient pas un impact négatif sur l'estime personnelle, que l'on ne publie pas un contenu prohibé, qu'on ne soit pas trompé par de fausses nouvelles, que les publicités ne nous influencent pas de façon détournée ou qu'on ne devienne pas cyberdépendant ? En définissant l'ampleur actuelle de ces problématiques et en donnant des indications claires sur les manières d'utiliser les écrans de façon responsable, cet ouvrage propose des exercices de réflexion et des rubriques fournissant conseils permettant de mettre en perspective l'impact des appareils électroniques sur le quotidien des jeunes.

117 p., ill., sitographie



L'éducation aux médias. 30 activités pour comprendre les médias et développer le sens critique

Chenelière Education, 2011

Public : *Enfant, Adolescent*

Cet ouvrage pratique et informatif propose aux enseignants une variété d'activités pour amener les élèves de 9 à 14 ans à réfléchir sur les contenus médiatiques, à développer leur esprit critique, à décoder la publicité et aussi à créer du contenu médiatique. Chaque fiche d'activité expose l'objectif, le temps nécessaire, le déroulement de la séance et une fiche reproductible pour les élèves. Les activités sont classées en 3 parties : Comprendre les médias ; La publicité décodée ; les médias sur le bout des doigts.
76 p., glossaire, bib.



Réfléchis avant de publier !

Child Focus, 2010

Public : *Adolescent*

Ce dossier pédagogique propose à travers une série de 10 activités d'aider les enseignants à aborder avec les adolescents les problèmes liés à la divulgation de données personnelles sur internet et aux risques encourus : perte de la maîtrise de son image, cyberharcèlement, usurpation d'identité.

<https://www.childfocus.be/fr/prevention/securite-en-ligne/parents/reseaux-sociaux/reflechis-avant-de-publier>

publier

47 p., ill., fotogr., graph.

Outils accessibles en ligne

YAKAMEDIA



imaginer, agir, grandir

YAKAMEDIA. La médiathèque éduc'active des Céméa.

Animer des activités autour des médias et du numérique

Public : *Enfant, Adolescent*

Cette plateforme propose plusieurs activités d'animation autour de l'éducation aux médias : Internet, ça s'apprend ; Internet citoyen ; s'informer ça s'apprend ; Réseaux sociaux où en êtes-vous ? ; maîtriser le temps d'écrans en famille, etc.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-autour-des-medias-et-du-numerique/medias-internet>



Internet sans crainte. Des outils numériques gratuits pour sensibiliser aux bons usages du numérique

Public : *Enfant, Adolescent*

Cette plateforme propose plusieurs activités liées aux usages des écrans : Vinz et Lou ; Code et décode ; Stop la violence ; Info Hunter ; les écrans les autres et moi. Avec des vidéos et des guides d'activités.

<https://www.internetsanscrainte.fr/ressources>



Safer Internet France. Ressources en éducation aux médias

Public : *Enfant, Adolescent*

Cette plateforme propose une série de parcours thématiques pour le cycle 2, 3 et 4 (les écrans et moi ; mes écrans et les autres ; ma vie connectée et moi ; mes amis en ligne ; les inconnus sur Internet). Les ressources et activités sont adaptées aux tranches d'âge.

<https://www.saferinternet.fr/ressources-education/>

Voir aussi

Notre dossier thématique « **Jeunes et usages des écrans** », réalisé en 2020 :

<https://bit.ly/3j9DRf5>