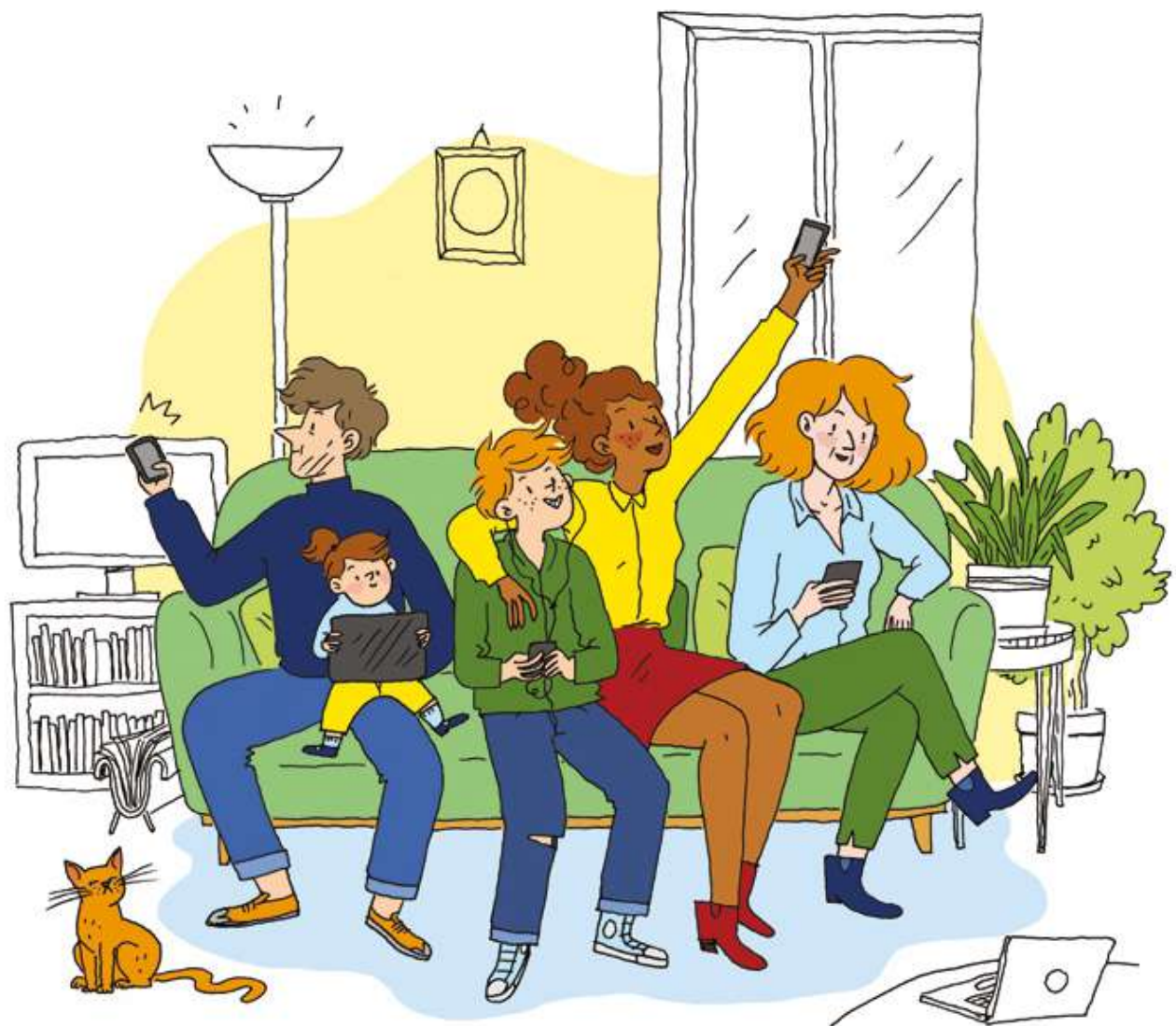


La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias & à l'information



KIT D'ACCOMPAGNEMENT



La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias & à l'information

SOMMAIRE

5 - Introduction

FICHE #1

6 - Atelier - Café des parents : Comment trouver sa place de parent à l'heure du numérique ?

FICHE #2

10 - Atelier - Maîtriser le temps d'écran en famille

FICHE #3

14 - Atelier - Conseiller son adolescent sur les réseaux sociaux

FICHE #4

16 - Atelier - S'informer, ça s'apprend !

Introduction

Personne ne peut nier que le numérique est un moyen extraordinaire de transmettre une information et de communiquer avec le plus grand nombre. C'est aussi un formidable vecteur de connaissances. Il a par exemple bouleversé le monde de l'enseignement. Les plateformes de vidéos, les wikis ou les MOOCS (formations en ligne ouvertes à tous) sont autant de nouveaux moyens d'apprendre autrement, quand on le désire, et à son rythme. Du fait de la gratuité de la plupart de ces contenus et de leur facilité d'accès (pour peu que l'on dispose d'une connexion internet), il est désormais possible d'accéder à un grand nombre de contenus sans prérequis d'âge, d'origine, d'identité, de genre ou de milieu social.

Dans le même temps, à l'heure du débat sur les infos et « fake news », l'information est devenue un objet de consommation comme un autre. Il est donc capital, aujourd'hui peut-être encore plus qu'avant, d'éveiller notre esprit critique et de prendre du recul vis-à-vis de nos pratiques.

Le numérique est finalement un outil dont il faut apprendre à se servir. Et le rôle des parents dans cet apprentissage est primordial. Si les enfants et adolescents ont souvent une appétence pour les écrans, ils n'ont pas toujours de distance critique dans leurs usages. Pour se protéger, et profiter au mieux des bienfaits de ces nouveaux médias, il est donc essentiel de se poser les bonnes questions et de connaître les enjeux, pour les parents comme pour les enfants.

Les fiches de ce kit, destinées prioritairement aux éducateurs et médiateurs, ont pour but de faciliter l'organisation d'ateliers, autour du "Guide de la Famille Tout-Écran", pour accompagner les familles et les aider à se saisir des questions liées à l'éducation aux médias, à l'information et au numérique.



ATELIER - CAFÉ DES PARENTS :

Comment trouver sa place de parent à l'heure du numérique ?

Objectifs

- Partager, réfléchir et échanger autour des pratiques parentales
- Être conseillé et orienté sur sa place de parent à l'heure du numérique
- Développer une culture commune de l'accompagnement parental

Matériel nécessaire

- Un ordinateur portable
- [Le guide de la famille Tout-Écran](#)

La séance peut aussi démarrer par une vidéo, propice aux échanges, comme par exemple :

- [Un épisode de la série Les clés des médias : Les chaînes sur YouTube](#)
- « [Facebook un réseau social de vieux ?](#) »

Pour débiter l'atelier, il est important de rappeler l'approche du [guide de la famille Tout-Écran](#) :

- Accompagner plutôt que paniquer
- Responsabiliser sans culpabiliser
- Prévenir sans alarmer
- S'appuyer sur l'avis des experts pour trouver ensemble des solutions

Le numérique n'a pas toujours bonne presse et ses aspects négatifs sont souvent source d'angoisse pour les parents, surtout lorsqu'ils se sentent incompetents dans la maîtrise de ces outils. Ils ont, eux aussi, besoin d'être accompagnés, conseillés, informés.

On peut se sentir désarmé face aux pratiques numériques de ses enfants, qui sont nés et ont grandi avec le numérique.

Se rencontrer et échanger (30 min)

Briser la glace

Pour briser la glace et favoriser l'échange entre parents, vous pouvez leur proposer un [photolangage](#). Un photolangage est une méthode grâce à laquelle on propose aux participants de prendre la parole sur une thématique donnée, en choisissant parmi un ensemble de photos ou dessins très variés mis à leur disposition. L'idée est de faciliter la prise de parole.

Vous pouvez également les interroger sur leur rapport aux écrans lorsqu'ils étaient enfants. Du fait des mutations technologiques récentes, il faut inventer de nouvelles pratiques pour s'adapter au monde actuel.



S'il est vrai que leur familiarité avec ces outils semble naturelle, le fait de les utiliser régulièrement ne les rend pas forcément experts.

Il faut donc, dans un premier temps, rassurer les parents : sur Internet comme ailleurs, leurs enfants ont besoin d'eux pour grandir. Les parents n'ont pas besoin d'être des « geeks » pour guider leurs enfants et les orienter vers des usages responsables du numérique. Il est nécessaire d'encourager le dialogue et de faire en sorte que les moments passés devant les écrans deviennent des sujets de conversation, d'échanges, et pas systématiquement de conflits.

Ces moments doivent être une occasion de renforcer le lien familial. Les « bons » usages du numérique s'apprennent à tout âge, et avec les ressources adaptées, les parents sont ou seront tout à fait capables de transmettre l'essentiel à leurs enfants.

Rappeler le rôle des acteurs publics

La [CNIL](#) propose des fiches pratiques pour sécuriser votre navigation (dans [le guide de la famille Tout-Écran](#), se référer aux 10 conseils : Rester Net sur le Web). Pour aborder avec un peu de malice la question de la protection des données, vous pouvez présenter la vidéo de la chaîne YouTube Le Rire Jaune : "[Protéger sa vie privée](#)", réalisée dans le cadre d'un partenariat avec la CNIL.

Dans sa vidéo (qui peut convenir à des adolescents mais pas à des enfants), le youtubeur donne, avec humour, des conseils pour protéger ses données personnelles. Le youtubeur est connu et apprécié des ados, sa vidéo peut être une bonne accroche pour les sensibiliser et interroger leurs propres pratiques.

Vous pouvez aussi présenter aux parents les sites [Internet sans crainte](#) et [Internet Responsable](#) qui fournissent de ressources, outils et renseignements.

Le [CSA](#) propose également des ressources pour mieux comprendre le paysage médiatique et la prévention auprès des plus jeunes.

Partager et découvrir (45 min)



Des ateliers de partage d'expériences (30 min)

À ce stade, invitez les parents à partager leurs expériences sous forme d'ateliers thématiques, dont les sujets auront été définis en amont. L'objectif est de créer un échange entre les parents, de les faire participer de manière active et de libérer la parole, en abordant leurs préoccupations.

C'est l'occasion pour les parents d'échanger sur leurs pratiques, de partager conseils et astuces. Chaque groupe désigne un médiateur qui présentera, à l'issue de l'atelier, une restitution des échanges.

La maîtrise du temps d'écran et l'exposition aux images choquantes sont des préoccupations majeures des parents. Ces ateliers thématiques peuvent être organisés par groupe de 5 à 7 personnes.

Il faut insister sur le fait que les ateliers ne sont pas un débat. Nous cherchons à ce que chacun puisse témoigner de son expérience des écrans à la maison, sans pour autant défendre une opinion ou porter un jugement. Les médiateurs (un des parents volontaire du groupe) doivent faire en sorte que tout le monde s'exprime. La parole doit circuler, il faut éviter que certains la monopolisent et que d'autres ne parlent pas. S'il y a des désaccords, les médiateurs doivent éviter que le débat s'envenime, le but n'est pas de prendre position. Il faut noter les points de désaccords pour qu'ils soient traités ensuite et relancer la discussion sur un autre sujet. À la fin de l'atelier, le médiateur fait remonter les conseils partagés, les questions, les outils utilisés (5 minutes par groupe).

Découvrir des ressources (15 min)



À la suite des ateliers, vous pouvez présenter des initiatives inspirantes et des ressources utiles. De nombreux collectifs ou associations, comme [l'Union nationale des associations familiales](#), proposent des activités à réaliser en famille pour découvrir et apprendre à maîtriser ensemble les outils et ressources numériques.

Le collectif [Pédagojeux](#) accompagne les familles dans la découverte et la maîtrise des outils numériques, en proposant des activités autour du jeu vidéo.

La Ligue de l'enseignement de Paris a développé le parcours [Kids Coding Club](#). Ce parcours, proposé à des enfants du cycle 3 dans le cadre d'activités périscolaires, est utilisé comme vecteur pour expérimenter une campagne de sensibilisation et de prévention au cyberharcèlement. Pendant le parcours, des animateurs qualifiés abordent avec les enfants la thématique du harcèlement en ligne, puis ils proposent aux enfants de développer des animations autour de cette thématique sur le logiciel Scratch.

Grâce à cette activité, les enfants apprennent également à se prémunir des dangers, puisque les animateurs leur proposent des dialogues qui intègrent des informations de prévention utiles (comme le numéro vert mis en place par le gouvernement ou des sites internet comme « [Net écoute](#) » ou « [Stop harcèlement](#) »). Ces activités, mises en place par la Ligue de l'enseignement de Paris, peuvent être reprises en famille. L'animation réalisée par la Ligue de Paris est visible sur Scratch (open source). Les parents, en cliquant sur « voir à l'intérieur », peuvent modifier directement le code du jeu, ajouter de nouveaux personnages, changer les dialogues, créer une suite à l'histoire, etc.

Pour utiliser [Scratch](#), et avoir la possibilité d'accéder à l'ensemble des fonctionnalités de la plateforme, il faut simplement se créer un compte. La possibilité de commenter les réalisations des autres utilisateurs, et d'interagir avec eux en laissant un commentaire ou un like, est un bon prétexte pour aborder avec les enfants les questions d'identité numérique (C'est quoi un pseudonyme ? C'est quoi un commentaire ? Pourquoi commenter une publication ? Est-ce que ce commentaire laissera des traces ?).

De nombreuses autres ressources sur l'apprentissage de l'informatique peuvent être présentées : [Hour of code](#), [code-decode](#), [declick.net](#). Autant de plateformes qui proposent d'apprendre et de découvrir les rudiments du code informatique en famille et d'aborder la question des pratiques et de la citoyenneté numérique.

Ces activités permettent d'aborder de manière constructive la question du jeu vidéo, ses dangers mais aussi ses bienfaits en termes d'apprentissage et de création. Dans ce sens, [l'association Magic Maker](#), basée à Paris et à Bordeaux propose des ateliers de création autour du code informatique à destination des enfants et pré-adolescents.

Le collectif «[Educnum](#)», créé par la CNIL, référence de nombreuses initiatives en matière de prévention et d'éducation au numérique. Sur le site internet, les parents trouveront de nombreuses ressources pour aborder au mieux les enjeux liés aux pratiques du numérique avec leurs enfants.

Sur la question du temps d'écran, faites découvrir les ressources et conseils pratiques présentées dans le chapitre «[Maîtriser le temps d'écran](#)» dans le guide de la famille [Tout Ecran](#).

La plupart des smartphones proposent aujourd'hui dans leurs paramètres d'avoir des informations sur les différentes applications utilisées et les durées d'utilisation. On peut également activer ou installer un contrôle parental sur de nombreuses plateformes (comme YouTube ou Qwant) et les navigateurs (comme Firefox).

Au cours de leur navigation, il peut arriver que les enfants/adolescents soient exposés à des contenus violents. La «[Trousse de secours en cas d'accidents d'images](#)» du guide de la Famille [Tout-Écran](#) donne aux parents des conseils pour prévenir et faire face à cette exposition.



ATELIER - MAÎTRISER LE TEMPS D'ÉCRAN EN FAMILLE

Objectifs

- Donner des conseils pratiques pour maîtriser le temps d'écran et la déconnexion numérique, dans une perspective de bien-être, de santé des enfants et adolescents
- Rassurer les parents

Matériel nécessaire

- Un ordinateur portable
- [Le guide de la famille Tout-Écran](#)

Pensez donc par commencer à interroger les parents sur leurs propres pratiques et à questionner la consommation globale d'écrans au sein du foyer. Pour amorcer les discussions et commencer à introduire les échanges autour des pratiques numériques, proposez aux parents de se présenter, et d'expliquer quel est leur rapport aux écrans, ainsi que celui de leurs enfants.

Différents supports sont à votre disposition pour rendre cette présentation plus conviviale et amusante, comme [le quizz « Quels parents connectés êtes-vous ? »](#) du guide de la Famille Tout-Écran. Ces activités sont un bon moyen de permettre aux parents d'échanger entre eux, sur leur rôle et sur ce qu'ils mettent en place (ou pas) au sein de leur foyer, pour accompagner les usages numériques de leurs enfants.

Se rencontrer et échanger (30 min)

Le temps que passe un enfant devant les écrans constitue souvent un sujet d'inquiétude pour les parents. En cas de surexposition, surtout sans accompagnement et encadrement d'un adulte, les écrans peuvent avoir des effets nocifs sur la santé (qui se traduisent généralement par des troubles de l'attention et/ou du comportement).

Cependant, il faut être réaliste, pragmatique et ne pas culpabiliser les parents : la maîtrise de ce temps peut se révéler très compliquée, surtout dans le cas de fratries. S'il est assez simple de maîtriser et surtout de quantifier l'exposition directe des enfants aux écrans (l'enfant est seul face à son écran), cette exposition est plus difficile à mesurer lorsqu'elle est indirecte (l'enfant regarde ses parents ou l'un de ses frères et soeurs jouer sur leur smartphone par exemple).



Rassurer et comprendre (45 min)

Les enfants n'ont pas le recul nécessaire pour mesurer et maîtriser seuls leurs usages (qu'ont-ils réellement le droit de faire en ligne ? À quel moment mettent-ils en danger leur sécurité ? Etc.). Il est donc nécessaire de donner des repères permettant aux parents d'identifier les dangers et les risques.

On peut par exemple citer [le référentiel 3/6/9/12](#) développé par le psychiatre Serge Tisseron :

« **Avant l'âge de trois ans** : évitez au maximum les écrans. Le risque pour la santé et le développement de l'enfant peut être conséquent. C'est à ce moment que l'enfant construit ses repères spatio-temporels, principalement en utilisant ses sens. Privilégiez donc les jeux traditionnels.

• **Entre 3 et 6 ans** : vous pouvez commencer à introduire les écrans dans la vie de votre enfant, mais jamais sans accompagnement. Laissez-les regarder la télévision, avec modération et en respectant les âges indiqués pour les programmes. Ne placez pas d'écran de télévision dans la chambre de votre enfant. Ils peuvent utiliser les tablettes tactiles et interactives, mais pas sans votre surveillance ou accompagnement. Enfin, n'offrez pas de console personnelle à votre enfant et privilégiez les jeux en famille et à l'extérieur.

Entre 6 et 9 ans : vous pouvez laisser votre enfant passer plus de temps en autonomie devant les écrans mais fixez une limite et veillez à ce que ce temps ne se substitue pas à des activités en extérieur. N'offrez pas un ordinateur personnel à votre enfant et ne placez pas d'ordinateur dans sa chambre. Les jeux vidéo peuvent être introduits, mais évitez les jeux "solo", et profitez de ce support pour jouer avec votre enfant et passer du temps en famille.

A partir de 8 ans, votre enfant est capable d'identifier la publicité à la télévision. Mais sur Internet, c'est parfois beaucoup plus compliqué ! A ce sujet, consultez la vidéo du CLEMI « [Comment repérer une publicité discrète sur YouTube ?](#) ». Pour être au clair sur la réglementation, référez-vous aux ressources du CSA.

• **À partir de 9 ans** : vous pouvez initier votre enfant à internet, mais aussi et surtout, aux notions essentielles telles que la protection des données, le respect de l'intimité et de la vie privée. Faites-leur prendre conscience que tout ce qu'ils publient sur internet est public et laisse des traces. Enfin, rendez-les responsables de leur consommation. Fixez une limite, mais laissez-les répartir comme ils le souhaitent le temps passé devant les différents écrans. Proposez-leur par exemple d'inscrire dans un carnet le temps qu'ils passent devant les écrans et pourquoi.

• **À partir de 12 ans** : vous pouvez laisser votre enfant naviguer en autonomie, en fixant malgré tout des limites de connexion (veillez à limiter les connexions nocturnes) et informez-le des différents dangers auxquels il peut être exposé (les images violentes ou pornographiques, le cyberharcèlement, etc.) »

La psychologue Sabine Duflo préconise [la méthode pratique et facile à mettre en place des « 4 pas »](#) : pas d'écran le matin, pas d'écran durant les repas, pas d'écran avant de se coucher, pas d'écran dans la chambre de l'enfant. S'il faut éviter les écrans à ces moments précis de la journée, c'est pour permettre à l'enfant de garder une bonne hygiène de vie.



- **Pas d'écran le matin** : les écrans sont de réels capteurs d'attention. Ils perturbent la concentration avant d'aller à l'école.

- **Pas d'écran durant les repas** : regarder les écrans au moment des repas ne permet pas de profiter de ce moment et d'être attentifs à ce nous mangeons (ce qui, de manière répétée, peut entraîner un désordre alimentaire). Le repas doit être un temps d'échange pour les familles. Or, regarder les écrans au moment des repas peut empêcher ce temps d'échange et se substituer aux interactions parents/enfants.

- **Pas d'écran avant de se coucher** : les écrans provoquent des troubles de sommeil. La lumière bleue perturbe l'entrée naturelle dans le cycle de sommeil.

- **Pas d'écran dans la chambre de l'enfant** : ne pas mettre d'écran dans la chambre de l'enfant permet tout simplement d'éviter de trop en consommer et de contrôler son usage.

Vous pouvez aussi diffuser lors de l'atelier la fiche du Guide de la famille Tout-Écran « Se déconnecter pour mieux dormir et bouger ! ».

À ce stade, invitez les parents à identifier quelques règles simples de vie qu'ils souhaitent appliquer au quotidien en famille. Chaque famille peut se prêter au jeu de rédiger sa propre charte de bonne conduite, signée par chaque membre. Les meilleures réponses sont différentes pour chaque famille et doivent s'adapter à l'environnement (local, matériel, culturel...).

Par exemple : pas de téléphone portable à table, pas d'ordinateur ou de smartphone lorsqu'on regarde un film en famille, etc.

Expérimenter et découvrir (15 min)

Proposez aux parents d'échanger autour d'activités à faire en famille. Quelques pistes:

Le jeu des notifications

Développé dans le cadre du parcours D-clics numérique (Ligue de l'enseignement, Francas, Ceméa, Canopé...), ce jeu est un bon moyen de se rendre compte de l'influence de notre téléphone portable et de l'impact des notifications sur notre concentration.

13 conseils pour mieux apprendre

Parents, bébés, simples adultes ou enseignants, écoutez ces 13 conseils pour mieux apprendre, par le neuroscientifique Stanislas Dehaene, président du Conseil scientifique de l'Éducation nationale.

La visite d'un tiers-lieu (Fab-lab, musée, etc.)

Se rendre dans un de ces lieux permet non seulement d'organiser une sortie en famille, mais également de se rendre compte de l'évolution technologique et de la place prise par le numérique dans nos vies. Ces lieux proposent souvent des activités, éco-responsables et éthiques, à faire en famille, et permettent ainsi de devenir acteurs et non plus consommateurs du numérique.





ATELIER - CONSEILLER SON ADO SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Objectifs

- Partager, réfléchir et échanger autour de «bonnes» pratiques
- Être conseillé et orienté sur sa place de parent à l'heure du numérique
- Approfondir ses connaissances sur les réseaux sociaux
 - Aider les adolescents à prendre du recul sur leurs usages des réseaux sociaux et les informer sur leurs droits et responsabilités

Matériel nécessaire

- Un ordinateur portable

[Le guide de la famille Tout-Écran](#)

Le cyberharcèlement et l'exposition à des contenus choquants, violents et/ou pornographiques font partie des risques.

En côtoyant ces espaces de communication, les jeunes peuvent également être pris dans le piège de l'immédiateté, et ainsi publier ou partager des contenus trop rapidement, sans prendre de recul, au risque de s'exposer à de graves conséquences.

Transmettre et accompagner (45 min)

Utilisés intelligemment, les réseaux sociaux peuvent être des vecteurs de partage, d'information et de communication. Accompagner son adolescent dans l'utilisation des réseaux sociaux et échanger avec lui sur ses pratiques est donc primordial.

Comprendre et échanger (30 min)

Présentez aux parents les différents réseaux sociaux (Snapchat, Facebook, YouTube, Twitter, TikTok et Instagram par exemple). Vous pouvez vous appuyer sur la présentation du Guide de la famille Tout-Écran.

Parlez de l'importance de la socialisation, du partage/ visionnage de vidéos et photographies chez les ados. Les réseaux sociaux qui permettent de diffuser/visionner ce genre de contenus sont particulièrement populaires chez les jeunes. YouTube est le réseau social le plus apprécié des 13-19 ans, qui sont 96% à le fréquenter. Snapchat n'a pas non plus à rougir de sa popularité : il est utilisé par 74% des 11-14 ans, bien loin devant Facebook .

Vous pouvez projeter la vidéo de témoignages d'adolescents « [Facebook un réseau social de vieux ?](#) » pour lancer les échanges. Si les réseaux sociaux sont populaires chez les jeunes, leurs usages ne sont pas sans dangers potentiels.



Il faut rappeler que tout contenu mis sur les réseaux laisse des traces. Ces données (photographies, vidéos ou publications) sont aussi la propriété de ces réseaux, une fois qu'elles y sont publiées (comme l'indique l'adage «Si c'est gratuit, c'est toi le produit !»). Ils pourront même les réutiliser sans être obligés de demander au préalable l'autorisation à l'internaute.

Il faut donc interroger les adolescents sur leur identité numérique, et les pousser à réfléchir avant de publier quelque chose (Aimerais-tu que cette photo soit vue par tout le monde ? Même dans quelques années ? Cela pourrait-il dissuader un recruteur de t'embaucher ? Ce que tu publies pourrait-il être mal interprété et poser un problème dans ta relation aux autres ? etc.). Pour cela, les parents peuvent par exemple proposer à leur adolescent de taper son nom dans un moteur de recherche et le laisser voir ce qui en ressort.

Sensibilisez également les parents à l'importance de protéger son compte sur les réseaux (choisir un pseudonyme et un mot de passe, mettre son compte en mode "privé" et non pas "public", ne pas tout dire sur les réseaux sociaux, être vigilant vis-à-vis des photographies et vidéos publiées).

De nombreuses vidéos pour sensibiliser aux dangers des réseaux sont disponibles sur Internet. Par exemple:

- [Elles prennent la parole](#) : un documentaire sur les propos sexistes et le harcèlement subi par de jeunes youtubeuses.
- [Ma vie à poil sur le Net](#) : montre comment les réseaux sociaux peuvent être dangereux pour nos vies privées et la gestion des données personnelles.
- [Le Rire Jaune en collaboration avec la CNIL](#) : une vidéo humoristique sur la protection de la vie privée

Visionner ces vidéos en famille peut être un bon prétexte pour passer du temps ensemble et échanger sur les pratiques de chacun.

Sur la question du cyberharcèlement, rappelez aux parents que, du côté des victimes, comme du côté des agresseurs, les conséquences peuvent être très graves.

En cas de cyberharcèlement, les parents peuvent contacter le numéro vert 0800 200 000. Ils obtiendront une aide psychologique et physique (retrait des photos ou publications blessantes) de la part de l'association [«Net Écoute»](#).

En conclusion, n'oublions pas de rappeler que les réseaux sociaux représentent des ressources passionnantes pour nourrir sa curiosité.

Dans de nombreux domaines, comme l'éducation, la création artistique ou la solidarité, les réseaux sociaux constituent des plateformes d'apprentissage et de partage très riches. De nombreuses chaînes YouTube de vulgarisation et d'éducation proposent des contenus ludiques et intéressants. Retrouvez une liste non exhaustive de quelques-unes de ces chaînes dans le Guide de la famille Tout-Écran.

Par ailleurs, l'onglet "Découvrir" de Snapchat permet de consulter des contenus journalistiques produits par des rédactions comme Le Monde ou L'Équipe.

Vous pouvez proposer des activités aux parents à réaliser avec leurs adolescents.

- **#1** Une activité DIY (Do It Yourself) : activités créatives comme redécorer sa chambre, une recette de cuisine, créer un film en « stop motion »...Un exemple en cliquant [ici](#) !
- **#2** Des chaînes YouTube pour apprendre une nouvelle langue ensemble, découvrir les sciences ou la littérature (selon leurs centres d'intérêts).Un exemple en cliquant [ici](#) !
- **#3** S'impliquer dans des actions de solidarité qui sont nées et ont pris de l'ampleur grâce aux réseaux. Un exemple en cliquant [ici](#) !
- **#4** Découvrir ensemble des contenus littéraires comme des histoires courtes ou des BD sur les réseaux sociaux. Un exemple [ici](#) !

Expérimenter et découvrir (15 min)

Tester le Jeu "[Je publie / Je ne publie pas](#)", proposé par la Ligue de l'enseignement et ses partenaires (Francas, Ceméa, Réseau Canopé...), dans le cadre du parcours D-clics numériques. Ce jeu permet d'échanger et de débattre de notre responsabilité face aux contenus que nous partageons et publions.

ATELIER - S'INFORMER, ÇA S'APPREND !

Objectifs

- Apprendre à s'informer sur le web et les réseaux sociaux
- Savoir réagir face aux fausses informations et théories du complot
- Comprendre que s'informer est un droit mais aussi un devoir citoyen

Matériel nécessaire

- Un ordinateur portable

[Le guide de la famille Tout-Écran](#)

Comprendre et échanger (30 min)

Sur Internet, les adolescents ont des pratiques différentes des adultes, mais comme eux, ils sont exposés à un flux continu et massif d'informations. Dans les modes de communication actuels, rythmés par l'imédiateté, les adolescents font souvent l'expérience de ce que l'on appelle "l'information par accident".

Ils ne cherchent pas nécessairement l'information sur les réseaux sociaux, mais la croisent au cours de leur navigation. Les réseaux sociaux ne sont pas une source, ils sont un point de contact avec les informations : Facebook, YouTube ou encore Twitter ne produisent pas eux-mêmes l'information, mais renvoient vers le contenu d'acteurs de l'information reconnus (institutions, sites d'information, chaînes de télévisions, titres de presse, journalistes, etc.) ou non (utilisateurs, commerciaux, etc.).

Mais ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas eux-mêmes auteurs de l'information que les médias sociaux sont neutres et n'influencent pas l'utilisateur.

Les réseaux sociaux fonctionnent avec ce que l'on appelle [des algorithmes](#), c'est-à-dire que leur programme réagit en fonction de l'action des utilisateurs. Plus un internaute va interagir avec un certain type de contenus (visionnés, cliqués ou likés), plus l'algorithme va identifier que ce type de contenus "intéresse" ou du moins capte l'attention de l'internaute, et plus il va lui proposer des publications semblables.

C'est ce qu'Eli Pariser appelle les « [bulles de filtres](#) ». En fonction de notre profil, les réseaux sociaux et/ou moteurs de recherche nous donneront accès à un certain type d'information, mais nous n'avons ni droit de regard ni possibilité de choisir ou modifier les critères de sélection des informations que nous recevons ou qui s'affichent lorsque nous effectuons une recherche en ligne.

Ainsi, même si les médias sociaux ne sont pas les auteurs des informations visibles sur leur plateforme, en orientant le contenu qu'ils présentent et/ou en recommandant à l'utilisateur, ils orientent forcément son opinion, en laissant peu de place à l'esprit critique. Rien n'oblige toutefois l'utilisateur à se limiter à ce qu'on lui propose comme source d'information, et à ne pas aller lui-même en chercher de nouvelles.

On peut par exemple tester d'autres moteurs de recherche que Google, comme [Qwant](#) ou [Duckduckgo](#) par exemple. Pour que les adolescents comprennent l'importance d'avoir ce type de réflexe, il est primordial qu'ils sachent d'abord ce qu'est une information et comment on la fabrique. Qu'est-ce qu'être journaliste ? Qu'est-ce qu'une source ?



Qu'est-ce que la liberté de la presse, "le droit à l'information" ? Quelles sont les limites de la liberté d'expression ?

Il faut aussi qu'ils aient conscience que la popularité et le nombre de vues d'un contenu n'atteste pas de sa véracité et de sa fiabilité. Pour apprendre à vérifier l'authenticité d'une vidéo sur les réseaux sociaux, vous pouvez consulter [cette fiche pédagogique du CLEMI](#) issue de l'atelier Déclic'Critique.

Pour aborder simplement ces questions, vous pouvez donner une photographie aux parents et les mettre au défi de trouver sa source, grâce à des outils comme TinEye ou Google Image, ou leur proposer [une chasse au canular collaborative](#).



Vous pouvez aussi leur présenter le site de [FranceTV éducation](#), qui propose différents types de ressources : des vidéos comme la websérie "Les clés des médias" qui pose les bases de l'éducation aux médias et à l'information, et plusieurs jeux en ligne autour de l'éducation aux médias.

Enfin, pour introduire simplement la question de l'éducation aux images avec les parents, rendez vous sur le site www.decryptimages.net/expo et téléchargez gratuitement une des expositions. Le site internet vous donnera des clés pour analyser des images avec les parents.

Expérimenter et découvrir (15 min)



Apprendre à s'informer, c'est savoir évaluer la fiabilité d'une source et vérifier l'information. S'il est sain d'avoir une approche critique des médias et de leur discours, il faut aussi prendre conscience de notre propre responsabilité face à notre consommation de l'information.

Multiplier les sources d'information est essentiel pour se forger une opinion et muscler son esprit critique. Mettez cependant en garde les parents sur la tentation d'adopter une posture moralisatrice au moment d'aborder ces problématiques avec leur adolescent.

Adopter la position de "celui qui sait" risque de s'avérer contre-productif, au lieu d'ouvrir l'adolescent à de nouveaux horizons, cela risque de l'enfermer un peu plus dans ses convictions.

Pour prendre conscience du manque de neutralité des médias sociaux, tout en présentant leurs aspects positifs, les parents peuvent se créer un compte YouTube familial. Accompagnés de leurs enfants, les parents pourront s'abonner aux chaînes YouTube qui les intéressent.



Arrivés sur la page d'accueil de YouTube, ils pourront constater que la plateforme leur recommande uniquement du contenu semblable à leurs abonnements ou aux vidéos qu'ils ont déjà visionnées.

Ils aborderont ainsi plus facilement la question des « [bulles de filtre](#) », en mentionnant les aspects positifs et négatifs du fonctionnement des algorithmes (c'est pratique lorsqu'on veut explorer et approfondir un sujet mais cela peut aussi avoir des conséquences négatives sur l'ouverture d'esprit et la construction d'une opinion).

Si l'utilisation des outils et espaces numériques est potentiellement dangereux, ce sont aussi des lieux de création, de savoir et d'éducation exceptionnels quand les usages sont maîtrisés.

Cette ouverture permettra aussi aux parents d'aborder la question des infox et "fake news" et de présenter à leurs enfants des outils de fact-checking : [les Décodeurs du journal Le Monde](#), [la rubrique Check News de Libération](#), ou [le site des observateurs de France 24 par exemple](#). Ils pourront les utiliser en cas de doute sur une information qu'ils ont vue, lue ou entendue.

Toujours dans la perspective de se former en s'amusant, vous pouvez faire découvrir aux parents des [serious games](#) comme [2025 Exmachina](#) ou encore [Chasseurs d'infos : deviendrez-vous le rédacteur en chef de demain ?](#) et le webdoc «[À la une](#)».

Ces jeux permettent de s'initier de façon ludique aux notions essentielles de l'éducation aux médias et à l'information. Pour aborder avec humour la difficile question des théories du complot, vous pouvez vous appuyer sur les pistes citées à la fin de cette fiche.

Apprendre à s'informer est un sujet complexe, l'aborder sans posture moralisatrice et alarmiste facilitera les échanges entre parents et adolescents et permettra tout en douceur, d'aiguiser le regard critique des adolescents sur l'actualité.

Jouer, créer et expérimenter

Proposer aux parents de créer leur propre jeu de détectives de l'info à tester en famille. Ils sélectionnent et présentent différentes informations et demandent aux enfants de vérifier si elles sont vraies. Ils peuvent aussi choisir une photographie et demander à leurs enfants de chercher d'où elle provient, et si selon eux, elle est réelle ou fictive. Par exemple, la série de photomontages réalisée par Benetton «[Unhate](#)» où des chefs d'états, dont des dictateurs, s'embrassent .

Ils peuvent aussi jouer aussi à différencier les types d'informations : fait réel, parodie, canular, rumeur, opinion, fiction, publicité, information scientifique, infox...

L'objectif est d'acquérir, par le jeu et l'expérimentation, des réflexes de vérification de l'information et d'argumentation critique.





SUIVRE L'ACTUALITÉ DU CLEMI ET DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION



clemi.fr



facebook.com/clemi.fr



[CLEMI](https://www.youtube.com/CLEMI)



[@LeClemi - LaSpme](https://twitter.com/LeClemi)

[@VeilleduClemi](https://twitter.com/VeilleduClemi)

[#ÉducMédiasInfo](https://twitter.com/LeClemi)



www.clemi.fr/newsletter

CLEMI

391 BIS RUE DE VAUGIRARD 75015 PARIS

Tél. 01 53 68 71 00 - contact@clemi.fr

Conception et direction éditoriale :

Virginie Sassoon

Rédaction :

Julie Stein

Co-rédaction :

Antonin Cois

Camille Legault

Vincent Coquaz

Maquettage et Mise en page :

Julie Stein

Youssef Ksassoua

Illustrations :

Kim Consigny

Dossier conçu en partenariat avec la Ligue de l'enseignement, et l'appui du groupe de travail «Pratiques informationnelles des jeunes» du Conseil d'Orientation et de Perfectionnement du CLEMI.

ISBN : 978-2-240-04399-3

© CLEMI/Réseau Canopé, 2017

(établissement public

à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

CLEMI

Le centre pour l'éducation
aux médias et à l'information

Le CLEMI, service de Réseau Canopé, est chargé de l'éducation aux médias et à l'Information (ÉMI) dans l'ensemble du système éducatif français.

Depuis sa création en 1983, le CLEMI a pour mission de former les enseignants et d'apprendre aux élèves une pratique citoyenne des médias, favorisant ainsi une meilleure compréhension du monde qui les entoure et le développement de leur sens critique.

Il atteint cet objectif en s'appuyant sur un réseau formé d'une équipe nationale, d'équipes académiques et en travaillant en partenariat avec les médias d'information pour déployer ses projets et ses actions au sein des écoles et des établissements scolaires.

Promouvoir la liberté d'expression, rechercher et évaluer l'information, forger l'esprit critique des élèves dans un monde où l'information est surabondante, instantanée et en flux continu pour en faire des citoyens libres et avertis, c'est le rôle du CLEMI, au cœur du système éducatif français et des enjeux majeurs de la société.



 @lecllemi

 facebook.com/clemi.fr

Avec le soutien de :



En collaboration avec :

