

L'éducation aux écrans

Edito

L'influence de la télévision et des jeux vidéo violents sur les comportements des enfants ne fait plus de doute. Des centaines d'études, aux Etats-Unis, au Canada, mais également en Europe en ont fait la preuve. Si la télé-violence n'est pas seule responsable de l'augmentation des comportements agressifs, elle joue néanmoins un rôle majeur. La privation volontaire de télé et de jeu vidéo pourrait-elle réduire la violence physique et verbale? L'expérience a d'abord été tentée dans une école de San José, en Californie. Puis, sous l'impulsion de Jacques Brodeur, animateur de l'association Édupax, elle s'est développée au Québec sous la forme d'un Défi de la dizaine sans télé ni jeux vidéo. En France, cette idée a été mise en œuvre en mai 2008, par une école élémentaire dans le quartier du Neuhof à Strasbourg sous le nom de Défi des 10 jours pour voir autrement, alors que depuis 1997 l'association "Enfance télé : Danger ?" avait déjà lancé la Semaine sans télé à Wimereux dans le Pas de Calais.

Fort d'une expérience portant sur une centaine d'écoles, l'association Édupax fait un bilan très encourageant de ces opérations : « En réduisant leur consommation, les jeunes découvrent une autre vie, les parents se rapprochent des enfants et conversent davantage avec eux (alors que la moyenne actuelle est d'une trentaine de minutes par semaine pour plus de 20 heures passées devant la télé), l'école se rapproche des familles. Le Défi est un exercice de consommation responsable, de santé mentale et de mobilisation sociétale qui permet de réduire la violence physique et verbale, la sollicitation publicitaire et l'obésité. » Quelle classe arrivera à battre le record de 4387 heures récupérées sur la télé pendant un tel défi ?

Le piège des violences du virtuel, nous dit Jean-Marie Petirclerc, c'est que la souffrance de la victime est gommée, occultée. Développer des jeux de rôle en maternelle où les enfants sont invités à jouer successivement le rôle de l'agresseur puis le rôle de la victime dans une scène de télé-violence est à même de réduire l'influence de la télé, génératrice de violence : c'est ce qu'a démontré expérimentalement Serge Tisseron. Cela a donné l'idée d'une fiche pédagogique utilisable pour la classe.

Aujourd'hui, en moyenne, l'enfant passe plus de temps devant un ordinateur que devant la télévision. Il y a un apprentissage à l'utilisation d'Internet qui se fait dans les écoles. Il ne s'agit pas seulement d'apprendre comment rechercher efficacement des informations utiles pour la recherche documentaire, mais aussi à déjouer les nombreux pièges du web : déjouer les pièges du marketing, éviter de donner des informations personnelles lors des échanges avec des inconnus, savoir vérifier les informations trouvées sur le site, déjouer les rumeurs, les discriminations et les préjugés dans ces informations, apprendre la civilité des échanges sur le Net (la netiquette) sont autant de savoir-faire relationnels qu'il est indispensable de transmettre aux élèves.

Le comité de rédaction de la LETTRE

LE RESEAU "ECOLE ET NON-VIOLENCE"

Qu'est ce que le Réseau "Ecole et non-violence"?

Développé par la Coordination française pour la Décennie, le Réseau Ecole et non-violence met en lien les personnes travaillant dans des établissements scolaires qui s'engagent pour l'éducation à la non-violence et à la paix. Le réseau regroupe, sur son site internet www.ecole-nonviolence.org, des ressources en matière d'éducation à la non-violence et à la paix, des expériences, des dossiers thématiques et un forum de discussion. Lieu ouvert de rencontres, laboratoire d'idées et de recherche, outil évolutif, le Réseau est basé sur une participation volontaire permettant d'apporter de multiples éclairages, concrets et réalistes, sur ce que recouvre l'éducation à la non-violence et à la paix.

A qui s'adresse ce réseau?

Le Réseau Ecole et non-violence est au service de tous ceux qui développent ou souhaitent développer, au sein d'un établissement scolaire, des expériences d'éducation à la non-violence et à la paix: enseignants, chefs d'établissement, CPE, parents d'élèves...

Comment participer?

Rendez-vous sur le site www.ecole-nonviolence.org pour retrouver toutes ces rubriques. Un forum de discussion vous permettra d'échanger sur vos pratiques et expériences. A bientôt sur le réseau!

Appel à contributions pour le prochain numéro

n°18 : l'art au service de la non-violence et de la paix

Envoyez vos contributions ou suggestions à : lalettre-eduquer@decennie.org

L'éducation aux écrans, un autre regard face aux images

Entretien avec Elisabeth Baton-Hervé

Que recouvre l'expression « Education aux images » ?

Nous pouvons aussi parler d' « éducation aux médias » ; Il s'agit d'un processus formalisé et structuré visant la transmission de connaissances relatives aux médias et technologies numériques. L'éducation aux médias peut se pratiquer tout au long de la vie et concerne tous les publics.

Elle recouvre plusieurs dimensions :

- Le décryptage et l'analyse de contenus
- Les savoirs relatifs au contexte de production (droits et économie des médias, acteurs)
- Une réflexion sur les usages / les manières dont le citoyen utilise et s'approprié les contenus. Ainsi qu'une réflexion sur l'influence des médias.

La démarche de décryptage d'une image est applicable à tout type d'images, qu'elle soit fixe ou animée. Il s'agit de réfléchir au contexte de production, de diffusion, aux acteurs concernés... Et de savoir se poser des questions : pourquoi ce contenu, pourquoi sous cette forme, pour quel public ? Quelles sont les intentions sous-jacentes des concepteurs-émetteurs ?

L'éducation aux médias s'est développée avec l'apparition des médias de masse. En France, dans les années 50, des recherches ont été faites sur l'utilisation du cinéma dans le cadre scolaire.

Au début des années 80, l'opération Jeune Téléspectateur Actif (JTA) coordonnée par plusieurs ministères reposait sur un dispositif original pour éduquer les élèves aux médias dans le cadre scolaire et en lien avec d'autres institutions éducatives (familles, bibliothèques, associations...). Bien que positive cette opération n'a pas été poursuivie.

Quels sont les enjeux d'une éducation aux écrans ?

Les enfants devraient avoir accès à une éducation aux médias dès l'école primaire et dès que leur capacité à raisonner se développe. Ils sont largement exposés aux écrans (télévision, jeux vidéo, Internet, téléphones portables...) et ne sont pas toujours accompagnés. Prenons l'exemple de la télévision, les parents ne consultent pas toujours les programmes visionnés par leurs enfants, notamment quand il s'agit de programmes

dits « de jeunesse ». Or ces programmes sont porteurs de messages. Et les enfants doivent s'exercer à prendre de la distance par rapport à ces messages.

Les programmes sont largement dépendants des annonceurs qui manifestent des exigences en matière de contenus. Et les choix faits par les diffuseurs répondent à ces attentes.

Il s'agit par exemple de faire la promotion de produits ou de marques. Cela a bien évidemment des conséquences sur leur rapport à la consommation.

Les médias, et pas seulement la publicité, peuvent influencer les comportements alimentaires des enfants. Un certain nombre de dessins animés véhiculent des messages d'ordre alimentaire en présentant des personnages en train de manger, généralement des aliments sucrés ou des hamburgers. Les environnements proposés par les programmes sont favorables à des attitudes de consommation.

Qui peut assurer une éducation aux médias ?

Le CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information) a en charge l'éducation aux médias dans le système scolaire (la semaine de la presse notamment). Les associations familiales, les associations d'éducation populaire, etc. peuvent également jouer ce rôle.

Mais il faudrait selon moi systématiser l'éducation aux médias à l'école. Les parents ont aussi, évidemment un rôle à jouer. Mais il faut pour cela qu'ils soient eux-mêmes formés, ou tout au moins suffisamment bien informés...

Peut-on dire que les images auxquelles les enfants sont confrontés sont manipulées ?

Il est clair que les images sont construites avec une intention précise. Il s'agit de former des consommateurs ou futurs consommateurs et d'agir sur leurs représentations, sur leurs manières de penser et d'agir. Pour le philosophe Bernard Stiegler les médias ont tendance à faire une exploitation abusive des pulsions en encourageant les gens aux passages à l'acte irréfléchis. C'est tout le contraire de la civilisation et notamment de l'éducation qui vise à apprendre à différer la satisfaction de ses envies.

Y a-t-il un lien entre images et violence ?

Dès qu'il y a manipulation des esprits, il y a violence. Il en est de même quand l'autre est considéré seulement comme une cible à atteindre, un consommateur potentiel... Et il y a violence quand le contenu proposé n'est pas en adéquation avec les tranches d'âges concernées ou quand on cherche à exacerber les tendances pulsionnelles des individus. On observe également une surenchère dans les représentations de la violence dans les images.

L'éducation aux médias permet un autre regard sur les médias, sur le contenu véhiculé et contribue à développer une attitude responsable vis à vis de ceux-ci.

Lorsque je pratique des séances d'éducation aux médias, il arrive souvent que des jeunes me disent « maintenant, je ne regarderai plus la télévision de la même façon »

C'est bien là l'objectif de l'éducation aux médias. Une personne avisée fera de meilleurs choix en matière de contenus. Plus les utilisateurs des médias seront formés, plus ils seront conscientisés et plus grande sera leur exigence en matière de qualité. A long terme l'éducation aux médias permet aussi de développer un jugement citoyen, de développer le libre arbitre. Cet exercice de discernement concerne tous les contenus, de la publicité à la politique. C'est l'exercice de la citoyenneté recouvrée.

Elisabeth BATON-HERVÉ est chercheuse en sciences de l'information et de la communication et auteure de « Les enfants téléspectateurs : programmes, discours et représentation », L'Harmattan, 2000 et « Télévision et fonction parentale. Echos des recherches », L'Harmattan 2005.

Le MAN, Mouvement pour une Alternative Non-violente, a lancé une campagne en mai 2009 intitulée « Télévision, pas de publicité destinée aux enfants » et réclame une loi qui interdise toute publicité aux enfants de moins de 12 ans. Les associations MAN (Mouvement pour une alternative non-violente) et ANV (Alternatives non-violentes) sont membres de la Coordination française pour la Décennie.

Entretien avec François VAILLANT



Pourquoi s'intéresser à la publicité destinée aux enfants ?

La publicité que les enfants voient dans leurs émissions préférées se révèle être une violence cachée fort inquiétante. Comment voulez-vous qu'un jeune enfant résiste un mercredi matin à la vue de 60 spots publicitaires - une moyenne, toutes chaînes confondues - pour des jouets, des sodas pétillants, des crèmes onctueuses, des vêtements dernier cri... ? Il va du coup visiter le frigo. D'ailleurs, je me demande bien quel adulte n'aurait pas aussi des envies irrésistibles s'il voyait ce que les enfants voient. Les enquêtes montrent que les bandeaux, du genre « Mangez au moins cinq légumes et fruits par jour », « Bougez, faites du sport » n'ont de fait aucune incidence sur les enfants, on pouvait s'en douter !

Mais pourquoi parler de violence ?

L'enfant n'a pas la distance suffisante pour résister aux effets clandestins du discours publicitaire, qui sont là pour produire autant de frustrations que de désirs. Car le but des annonceurs n'est pas de divertir mais de faire acheter. Si bien, que nous nous retrouvons avec des enfants qui savent dès 4-5 ans quelle marque de chaussures ils veulent porter, qui exigent de leurs parents telles marques de pizza, de glace, de soda... Pourquoi ensuite s'étonner du surpoids et de l'obésité chez de plus en plus de très jeunes enfants ? L'enfant est devenu prescripteur, mais il n'a pas encore les moyens d'opérer un discernement sur ses besoins réels ni sur les coûts de ce qu'il exige de ses parents. Oui, la publicité à la télévision nuit gravement à la santé et à l'éducation. Les publicitaires sont des manipulateurs, ils formatent l'imaginaire des enfants pour en faire des consommateurs qui ne penseront plus par eux-mêmes mais en fonction de la pub. Tout est résumé dans ce propos courageux d'un célèbre animateur-radio « Pour tous les producteurs, votre enfant est une cible, si ce n'est une proie. » (Jean-Marc MORANDINI, *Télé-Vérité. Parents : vos enfants sont en danger !*, Paris, Ed. L'Archipel, 2006, p. 219.) Mobilisons-nous pour arrêter le massacre !

Que faire ?

La Suède s'est dotée d'une loi qui interdit à toutes les chaînes du service public et du secteur privé de diffuser des publicités dans, avant et après les émissions destinées aux enfants de moins de 12 ans. Et ça marche ! Aussi, le MAN a lancé en France une campagne - « Télévision, pas de publicité destinée aux enfants » - pour que notre pays adopte une loi semblable à celle qui existe déjà en Suède. Un Colloque, organisé par le MAN au Sénat, a déjà eu lieu l'automne dernier avec des universitaires et chercheurs. Diverses actions non-violentes Heures de silence ont lieu dans plusieurs villes. Une pétition nationale est à signer. Chacun peut trouver tout cela sur le site www.nonpubenfants.org, c'est très bien expliqué.

Suite à ces initiatives, il y a actuellement un petit groupe de parlementaires, sous la houlette du sénateur Vert Jacques Muller, qui a décidé de déposer une loi en hiver 2010, pour que la France se dote d'une législation comme celle qui existe déjà en Suède. Chacun sait bien que les publicitaires ne lâcheront pas prise sur simple demande, mais le rapport de forces peut nous être favorable si l'opinion publique se prononce et se mobilise.

Pensez-vous y parvenir ?

Oui, parce que la logique de l'action non-violente nous apprend à déjouer les pièges de l'adversaire. Il y a ici des sommes d'argent colossales en jeu, des lobbies tout-puissants ; à nous de les démasquer. C'est maintenant que se préparent les actions qui vont se déployer cet automne. D'une part, nos amis parlementaires avancent bien dans leur dépôt de loi en auditionnant diverses personnalités, et nous, nous avons à initier de plus en plus de groupes locaux faisant des Heures de silence dans la rue. Il suffit d'être 7 ou 8, debout en ligne, en silence, avec un visuel jaune sur le corps, durant une heure, pour comprendre que les opinions publiques ne demandent qu'à se réveiller pour dire 'non' à la pub télévisée destinée aux enfants. Le MAN va proposer en septembre des journées de formation à l'Heure de silence. L'Heure de silence, pour « Télé, pas de publicité destinée aux enfants » peut être reprise par n'importe quelle association, collectif ou mouvement.

François VAILLANT est membre du MAN et rédacteur en chef de la revue de recherche Alternatives Non-Violentes.

L'idée de la "Semaine sans écran" (c'est le nom que nous lui avons donné jusque-là) à l'école élémentaire du 40 bis, rue Manin (Paris 19e) a germé en mars 2009 suite à une discussion entre 2 représentantes de parents d'élèves (venues pour visiter la cantine de l'école), les animateurs de cantine et le directeur de l'école. Les animateurs se sont adressés aux deux mamans présentes pour leur demander de faire passer un message aux autres parents : faites regarder moins d'images violentes à vos enfants (jeux vidéo, catch...), car ils reproduisent ce qu'ils voient à travers leurs jeux dans la cour de récré. J'étais l'une de ces mamans, et j'avais entendu parler de l'expérience qui avait eu lieu en 2008 à Strasbourg : 10 jours sans écran. Je l'ai donc évoquée suite à cette discussion, et animateurs, directeur et l'autre maman ont tous été partants pour tenter l'expérience dans l'école.

C'est le directeur et quelques parents d'élèves qui ont pris l'initiative de lancer le projet. Les parents d'élèves en ont parlé aux associations et "acteurs culturels" (théâtre, centre d'animation, bibliothèque...) du quartier, qui ont été en grande majorité très réceptifs au projet, et très réactifs, en proposant des animations, le prêt de leurs locaux, etc.

Le directeur a informé l'équipe pédagogique de la mise en place de ce projet, ce qui a suscité (paraît-il...) des discussions et des réflexions entre les enseignants. Tous ont relayé l'information dans leurs classes, et la plupart ont travaillé avec leurs élèves autour de leurs rapports aux écrans. Certains ont fait des "sondages" dans leur classe pour évaluer le temps passé devant les écrans, etc.

La bibliothécaire ("bécédiste") a également fait réaliser par des enfants des "mini-interviews" de leurs camarades dans la cour sur le temps du midi, autour du rapport à l'écran, de la difficulté ou non de s'en passer, etc. Les enfants ont ensuite recopié les paroles recueillies sur de grands bandeaux de papier qui ont été affichés dans le réfectoire, pour que tous puissent les lire et y penser.

L'an dernier, faute de temps la "Semaine sans écran", n'a consisté qu'à proposer des activités de remplacement durant cette semaine (du 2 au 9 juin 2009), mais rien n'a pu être fait en amont. Pour présenter le projet aux parents de l'école, le directeur les a invités (environ 15 jours avant le début du défi), par l'intermédiaire d'un mot dans le carnet de correspondance, à venir un matin à l'école, en ouvrant l'établissement un peu plus tôt que d'habitude (8 h au lieu de 8 h 20). Une quarantaine de parents (l'école comptant 280 enfants) sont venus, et l'opération "Semaine sans écran" leur a été présentée par le directeur et 2 parents. Un "tract" expliquant le projet et donnant des idées d'activités à proposer leur a également été distribué.

L'an dernier des ateliers théâtre, radio, des jeux de société, jeux de cartes, initiation au hip-hop, à la couture ou à la cuisine, des contes, la visite d'un atelier d'artiste, d'un jardin partagé ont été proposés aux enfants et à leurs parents. Ces activités ont été assurées par des associations du quartier ou par des parents et des enseignants, dans des locaux prêtés par des associations. L'implication des parents n'a pas été aussi importante que nous l'avions souhaitée, mais je pense que cela était dû au fait que les parents découvraient le projet et n'ont peut-être pas bien su de quelle manière ils pouvaient y participer. Cette année, plusieurs sont venus voir le directeur ou les représentants de parents pour affirmer leur envie de participer au projet. Par ailleurs, certains parents, comme nous les y avons encouragés, ont organisé des pique-niques, invité quelques copains de leurs enfants à goûter, ont fait des jeux de société avec leurs enfants, etc., sans que toutes ces activités soient répertoriées...

En 2010, suite au succès de cette semaine auprès des enfants (qui ont participé avec enthousiasme et honnêteté) et des enseignants, qui ont demandé à ce qu'elle soit reconduite, cette initiative a été intégrée au projet d'école. Puisque nous avons commencé à en parler plus tôt dans l'année, nous avons décidé de développer le côté « éducation à l'image ». Plusieurs enseignants ainsi que plusieurs associations également ont accepté de s'emparer de cette thématique.

Au moment où je vous écris, deux projets sont déjà en cours : une classe de CE2 va travailler avec son enseignant et le professeur d'arts visuels de la Ville de Paris, sur l'affiche, en collaboration avec une association de graphistes : Fabrication Maison (<http://passagesenimages.com/>). Il y aura 2 séances avec l'enseignant, sa classe, et un intervenant, sur la manière de lire une affiche, de faire passer un message, etc. Ensuite, il y aura 2 séances d'arts visuels au cours desquelles sera élaborée l'affiche.

D'autre part, une enseignante de CM2 va travailler autour de la conception de petites histoires sous forme de roman-photo avec Le Vent se lève (<http://www.leventseleve.com/>), une association qui travaille autour de la création artistique sous toutes ses formes.

Il est possible qu'une autre enseignante travaille avec l'association Silhouette (<http://www.association-silhouette.com/>), mais pour le moment, ce n'est qu'un projet...

L'éducation à l'image est une manière de prendre de la distance sur ce que l'on voit, d'en parler, de pouvoir le critiquer, le commenter, de ne pas recevoir passivement. Ce passage par l'explication et la parole devrait permettre aux enfants d'être moins "assaillis" par les images, et de pouvoir mieux les choisir, voire les "apprivoiser", ce qui est facteur d'apaisement.

Le projet favorise également le "bien vivre ensemble" car il permet la rencontre entre intérieur et extérieur de l'école, enfants et adultes, enseignants, parents et associations du quartier. Cette année, la semaine se déroulera du 27 mai au 3 juin 2010 et sera suivie, le 4 juin, d'un "repas du monde" dans l'école, auxquels seront conviés les parents (qui devront apporter un plat qu'ils ont cuisiné), les enfants, les enseignants et les associations qui auront participé à la Semaine sans écran.

Charlotte MARIN, représentante de parents d'élèves FCPE

Les jeux vidéo sont souvent critiqués pour leur violence. Ils rendraient agressifs, violents voire dangereux. Mais les jeux vidéo, de plus en plus utilisés de nos jours, méritent-ils cette mauvaise réputation ?

Joueuse depuis l'enfance, à l'époque il n'y avait pas de véritables jeux adaptés aux enfants. Je m'amusais avec les jeux de mes frères plus âgés que moi. Collecter des bananes dans le jeu Donkey Kong, partir à la recherche de trésors dans Tomb Raider, sauver une princesse dans Mario Bros, voilà quelques missions que proposaient les jeux auxquels je jouais. Si parfois il fallait sauter sur la tête d'un « ennemi » pour accéder à un autre niveau ou utiliser une arme pour vaincre un ennemi, l'idée de réaliser cela dans la réalité ne m'est jamais venue à l'esprit. J'ai toujours fait la distinction entre la réalité et la fiction, comme la majorité des joueurs. Il convient bien de faire une distinction entre le contenu, le thème et la forme du jeu vidéo ainsi que les compétences qu'il développe.

Il y a quelques années, lorsque les jeux vidéo n'étaient pas répandus comme ils le sont aujourd'hui, on reprochait à certains enfants de passer trop de temps le nez dans leurs livres. Les arguments tels que « il n'est pas sociable », « il ne sort jamais », ont aujourd'hui changé de cible. Ce que l'on reproche aux jeux vidéo, on pourrait le reprocher aux grands contes de nos histoires d'enfant : on se réjouit du loup qui a des pierres dans le ventre pour ne pas manger le petit chaperon rouge et barbe bleue est sanguinaire. On peut toujours affirmer que ce ne sont que des histoires, que les images n'interviennent pas de la même façon (les illustrations pourtant ne sont pas toujours adaptées !).

Comme pour n'importe quel jeu, tout est une question d'équilibre. La question de l'entourage est très importante. Des parents informés feront en sorte que leur enfant ne joue qu'une durée très limitée aux jeux vidéo durant la semaine et resteront attentif aux jeux que possède l'enfant. Evidemment il est aussi difficile pour un enfant d'arrêter de jouer que pour un lecteur de stopper la lecture d'un chapitre passionnant. Dans les familles où les parents n'ont pas les moyens culturels, sociaux, de temps, de faire attention aux jeux et au temps passé à jouer, il est évident qu'il peut y avoir des dépassements, ce qui peut conduire à une dépendance.

Un autre aspect intéressant des jeux vidéo est développé avec les jeux coopératifs. Beaucoup de jeux vidéo proposent de jouer à plusieurs, soit de chez soi, soit dans une salle dédiée ou chez un des joueurs. Les joueurs forment des équipes et doivent travailler ensemble à la réussite d'une mission. Dans certains jeux vidéo, les joueurs qui ne feraient pas attention à leurs coéquipiers récoltent des malus et le jeu peut s'arrêter si un des joueurs a perdu. Il y a des jeux dit multi-joueurs ou plusieurs personnes participent ensemble et simultanément à une même partie. Cette fonctionnalité peut se réaliser soit en partageant le même matériel (exemple : un jeu multijoueur sur une console de salon qui divise l'écran en fonction du nombre de joueurs), soit en mode de jeu en réseau sur plusieurs plates-formes de jeu distinctes qui communiquent entre elles au travers d'un réseau informatique. Dans ce domaine, on distingue enfin le jeu en ligne qui utilise le réseau planétaire Internet. On peut citer par exemple le jeu *Pikmin* où le joueur doit s'aider d'autres petits personnages dans ses actions, les pikmins, et s'il abandonne un de ses pikmins loin du vaisseau ou s'il le laisse seul à la tombée de la nuit, il le perdra. Il y a aussi des jeux qui développent la stratégie comme *Civilization*, où le joueur est le dirigeant d'une civilisation qu'il devra mener de l'âge de pierre à la conquête spatiale. C'est la même entreprise qui a édité *A force more powerful* où le joueur se trouve dans le contexte d'une dictature et n'a pas les moyens de prendre les armes. Il doit alors trouver comment faire chuter le gouvernement fautif en essayant diverses tactiques pacifiques. Notons aussi le jeu *Food Force*, premier jeu vidéo humanitaire lancé par le Programme Alimentaire Mondial, dans lequel il s'agit de constituer des rations de nourriture, négocier avec les rebelles, construire un village, etc. Les missions sont suivies de séquences vidéo qui expliquent le travail des humanitaires sur le terrain.

Ces compétences de coopération peuvent être réutilisées dans le travail d'équipe dans des exercices pédagogiques ou au travail. Les jeux vidéos apprennent à coopérer, à travailler ensemble, en se souciant des autres pour atteindre un objectif. C'est

sur l'objectif des missions que l'on peut débattre pas sur les jeux eux-mêmes.

Et en dehors des jeux ? Comme pour des clubs de lecture (activité solitaire par excellence), les joueurs se réunissent pour échanger des codes, des solutions lorsqu'ils sont bloqués dans un niveau, parler de la dernière console etc. Si certains reprocheront à ce genre de rencontres de ne pas sortir les joueurs de leur univers de jeux, que dire des réunions tupperware pour femmes au foyer ou encore des clubs d'échec ? Car les individus se regroupent toujours par centre d'intérêt, quel qu'il soit. De plus, je ne connais aucun joueur qui ne fasse que jouer et n'ait pas d'activité en dehors (travail, études, autre loisir).

Lorsque j'étais étudiante, on m'a proposé de passer des tests sur ordinateur pour une équipe de scientifiques de la Maison des Sciences de l'Homme à Paris. Ils cherchaient à comprendre le développement cognitif des enfants comme des adultes afin de développer des thérapies particulières. Après plusieurs séances où j'atteignais de très bons scores, ils finirent par me demander, surpris, si je jouais régulièrement aux jeux vidéo, ce qui était le cas. J'avais donc développé entre autres sans le savoir des réflexes, une rapidité d'action sur les nouvelles technologies.

N'oublions pas que dans la Grèce Antique on accusait déjà le théâtre de pousser les gens à devenir violents en voyant Médée tuer ses enfants... car la fonction du jeu de façon générale est la catharsis, comme pour l'art. Il permet de se « défuler », d'extérioriser des tensions pour qu'une fois revenu dans le contexte quotidien, il n'y est pas d'excès mais maîtrise de soi. Que ce soit sous une forme vidéo ou sous une forme de jeu de société (comme dans la bataille navale où il faut élaborer une stratégie pour détruire les bateaux de l'autre), le thème des jeux est souvent critiquable. Nous pouvons regretter qu'il n'y ait pas davantage de jeux sans violence dans l'industrie des jeux vidéo, mais cela se développe lentement (comme pour les jeux de petits poneys). Cependant la fonction cathartique reste la même. Il ne faut pas critiquer de façon catégorique les jeux vidéo mais faire pression sur l'industrie des jeux vidéo pour que les concepteurs développent des jeux non-violents. Si l'on se contente de condamner les jeux vidéo, on nie alors un phénomène en progression. Faire de la prévention pour que les personnes qui pourraient devenir addictes et qui sont fragiles soient encadrées, c'est éduquer aux images, éduquer au jeu.

Les spécialistes, les médecins, les psychologues, ne sont pas tous d'accord sur les conséquences des jeux vidéo sur le comportement des individus. Comme l'a souligné le Dr Jean-Claude Matysiak, chef de service d'addictologie du service de l'hôpital de Villeneuve Saint Georges « aucune enquête n'a prouvé que les jeux vidéos rendent plus violents ». L'addiction provoquée par les jeux vidéo est opérante « sur des gens déjà potentiellement violents et fragiles ». Le débat reste ouvert.

Sarah.

La semaine du 22 au 31 mars 2010, les écoles primaires de Wimereux (Pas-de-Calais) ont participé à une action de sensibilisation sur les dangers de la télévision et plus généralement des écrans. Le défi était de se passer volontairement d'écran pendant 10 jours, d'en comprendre l'enjeu et de découvrir de nouvelles activités de façon « durable ». Pendant plusieurs semaines, de nombreuses familles s'étaient posé des questions sur cette démarche. Les activités éducatives proposées par les associations participant au DEFI concernent des domaines essentiels tels que la citoyenneté, le vivre ensemble, l'environnement, la résolution non-violente des conflits.

Cette démarche part d'une constatation : les écrans sont devenus le média et le loisir principal des enfants. Une étude du CIEM (Collectif inter-associatif Enfance et Média) d'octobre/novembre 2009 fait apparaître que les enfants de moins de 14 ans passent, en moyenne, de 6 heures à 8 heures par jour devant les écrans (jeux, communication et recherches scolaires).

Une étude de 2003 nous indiquait que les enfants passaient en moyenne dans l'année : 1400 heures devant la télévision, 850 heures à l'école et 33 heures de conversation avec leurs parents.

L'activité physique des enfants a diminué de 40% depuis l'an 2000 a-t-on entendu sur France Inter (16 janvier 2010).

La consommation d'écrans se fait au détriment d'autres activités (jeux, lecture, études, etc.) et de la communication avec les parents : échanges affectifs, transmissions des valeurs éducatives, humaines et sociales, du patrimoine culturel et des repères. Cela a des incidences sur la réussite éducative, sur la santé physique et mentale des enfants, mais aussi sur la qualité de leurs relations avec les autres.

Une étude du CSA fait apparaître que les programmes déconseillés aux moins de 10 ans ont augmenté de manière significative à la télévision notamment sur Canal+, NRJ12, TMC et Virgin 17. La violence sur les écrans modifie la perception de la vie et du monde. Les enfants qui y sont exposés sans limite seront dépendants de ces médias et « formatés » à l'hyperconsommation au point d'exercer de véritables chantages sur leurs parents pour satisfaire leur boulimie de consommation.

Le Défi de la Dizaine sans écran est un projet éducatif vers une « écologie médiatique » qui vise :

- A réduire le temps passé devant les écrans. Deux mois avant le DEFI, chaque enfant consignera sa consommation télévisuelle pendant 10 jours pour une prise de conscience personnelle de ce que représente la télévision pour lui.

- A réduire l'incidence des violences télévisuelles sur le comportement des enfants : les émissions néfastes et les émissions bénéfiques après définition précises et exemples trouvés en classe, seront recopiées et présentées aux parents à travers le cahier de liaison.

- A renforcer la communication parents-enfants par la redécouverte d'activités partagées, établies par les enfants après qu'ils aient interrogé leurs parents. En classe on listera toutes les activités trouvées par les élèves : un tableau pour les activités à la maison (activités personnelles, manuelles, relationnelles, artistiques, intellectuelles, d'expression) et un autre tableau pour les activités extérieures (activités sportives, distractions, relations, déplacements, aide à la vie familiale).

Avant le DEFI des dix jours sans écran, tous les partenaires potentiels ont été sollicités, dès le mois de septembre. Tous les maîtres des écoles Alain Fournier et Louis Pasteur de Wimereux ont donné leur accord pour tenter cette expérience et encourager leurs élèves à relever ce Défi. L'association "Enfance-télé : Danger ?" s'est engagée à fournir des outils pédagogiques adaptés aux élèves et à visiter trois fois chacune des classes des deux écoles. Il a été également prévu que les exercices pédagogiques réalisés en classe soient présentés aux parents.

Pendant le DEFI des dix jours sans écran, chaque enfant a préparé son « super emploi du temps des 10 jours » où il a inscrit les activités qu'il entend mener dans les plages qui seront libérées, en matinée avant l'école, sur le temps de midi, après l'école de l'après-midi ou en soirée. Pour chaque plage qu'il aura gagnée sur la télé, il marquera 1 point. Les scores seront comptabilisés par élève, puis par classe et enfin par école donnant le nombre d'heures que la télé n'aura pas volé aux enfants.

A l'issue du DEFI, des questionnaires permettent de faire des bilans Enfants, Parents, Enseignants et Associations. Ils serviront à améliorer la gestion du DEFI pour l'année suivante. Nous en communiquerons une synthèse auprès de tous les partenaires, et de tous les adhérents et sympathisants de l'association.

L'enfant au sein de sa famille va continuer de choisir des activités qui l'épanouissent et pour cela il est invité à contrôler la consommation des écrans. Pour l'aider nous distribuons nos « 7 trucs chouettes » pour gérer les écrans avec astuce.

Janine BUSSON, présidente de l'association "Enfance-Télé : Danger ?"

L'association est membre de la Coordination française pour la Décennie

Janine Busson a été institutrice en école maternelle pendant 21 ans

Pour l'organisation concrète d'un défi 10 jours sans télévision ni jeux vidéos, on trouvera sur le site canadien <http://www.edupax.org/> un grand nombre de ressources pratiques. Pour cela il suffit, à partir de la page d'accueil, de cliquer sur l'onglet « Le défi » (Première ligne). La méthodologie proposée s'appuie sur l'expérience, depuis quelques années, d'une centaine d'écoles au Québec qui ont mis en œuvre une telle expérience.

Parmi les documents proposés, notons plus particulièrement :

- 1- La vidéo du défi
- 2- Le document : Etapes à suivre pour l'organisation d'un défi dans une école
- 3- Lettre aux élèves (deux mois avant le lancement du défi)
- 4- Lettre aux parents
- 5- Formulaire d'engagement
- 6- Suggestions d'activités pour les heures gagnées sur la télé
- 7- Grille-horaire pour tenir compte de vos activités
- 8- Formulaires d'évaluation pour les élèves, pour le personnel, les parents
- 9- etc.

Sept trucs chouettes

Proposés par l'association "Enfance-télé : danger ?" :

<http://enfanceteledanger.free.fr/>

L'association est membre de la Coordination française pour la Décennie



1- Regardez ce que votre enfant regarde.

S'il est petit, choisissez pour lui ; plus grand, choisissez avec lui.

2- Eduquez-le au choix

Exemple : il colore ses émissions préférées ; puis ensemble, discutez-en.

3- Éduquez- le au jugement

Pourquoi aime-t-il ou n'aime-t-il pas?

4 - Développez son esprit critique

Il pourra dire NON à ce qui lui est nocif.

5 - Rendez-le responsable

L'enfant bénéficie d'un quota d'heures par semaine (1 heure par âge et par semaine. Ex : 8 ans = 8h / Semaine). A lui de gérer son temps. Utiliser un enregistreur vidéo permet de se faire une réserve d'émissions sélectionnées.

6 - Donnez lui des limites et en même temps l'exemple ; il saura éteindre un écran

Bannissez la télé « tapisserie » et le « zapping ».

Pas avant l'école/Pas avant les devoirs/Pas trop longtemps/Pas dans sa chambre (ni contrôle, ni limite).

7 - Rendez-le acteur de sa vie

Aidez-le à choisir les activités culturelles, sportives et récréatives qui correspondent, seules antidotes à la dépendance à la télévision et autres écrans.

L'**Association Enfance-télé : danger ?** est née en décembre 1994 à la suite d'un meurtre d'enfant par 2 enfants. C'était en Norvège, les enfants avaient 5 ans, ils ont reproduit ce qu'ils avaient vu la veille à la télévision. En Angleterre, l'année précédente, 2 enfants de 10 ans avaient reproduit une scène télévisée et tué un enfant de 2 ans. Depuis 1997 l'association a lancé la Semaine sans télé à Wimereux dans le Pas de Calais. Elle a été reconduite chaque année jusqu'en 2009, où cette Semaine sans télé a pris la forme du Défi des 10 jours sans écrans pour voir autrement. 460 élèves de deux écoles l'ont relevé du 20 au 29 mars 2009.

Agresseur, victime ou redresseur de tort

Source : Cette fiche s'inspire de la recherche action conduite par Serge Tisseron, directeur de recherche à l'Université Paris X, dans trois écoles maternelles (écoles maternelles d'Argenteuil et de Gonesse et l'école maternelle Saint Pierre à Paris), durant l'année scolaire 2007-2008. Le rapport définitif a été publié en octobre 2008. Il a pour titre « Le jeu de rôle à l'école maternelle : une prévention de la violence par un accompagnement aux images. » Il est possible de le télécharger sur Internet à l'adresse : http://www.squiggle.be/PDF_Matiere/09_Jeu_de_role_Tisseron.pdf

Objectif : Développer l'expression orale et la socialisation ; changer les postures d'agressivité et celles de soumission ; développer les attitudes d'empathie ; apprivoiser les images violentes

Mots-clés : conflit – télévision – communication – jeu de rôle – expression orale

Niveau scolaire : école maternelle (moyenne et grande section)

Durée : séances de 45 minutes à 1 heure

Nombre de séances : une séance par semaine pendant plusieurs mois, par demi-classe (moins de 15 enfants)

Matériel : aucun

L'hypothèse que va confirmer l'expérimentation était la suivante : le jeu de rôle pratiqué en classe maternelle à partir des images qui bouleversent les enfants peut réduire significativement la tentation de recourir à la violence pour résoudre les situations de la vie quotidienne.

L'expérimentation (2007/2008) et ses résultats :

Il y avait une classe témoin et une classe jeu de rôle par école. Le test « patte noire » en version simplifiée a été effectué en octobre 2007 auprès de tous les enfants par des psychologues pour une évaluation psychologique initiale. Le test consiste en planches cartonnées sur lesquelles sont représentées des scènes évoquant une situation d'affrontement, de désobéissance ou de souffrance où apparaît toujours un agneau différent des autres (il a une patte noire). L'enfant est invité à commenter les planches et à indiquer celle qu'il aime le plus et celle qu'il aime le moins. Les psychologues apprécient les réponses données par les enfants et les classent parmi l'une des cinq catégories : « crainte-fuite » ; « victime » ; « agresseur » ; « redresseur de torts » et « observateur ».

Le travail consistait à proposer aux jeunes enfants de jouer une petite séquence qu'ils avaient vue à la télévision et qui les avaient marqués. Ils devaient rejouer la séquence plusieurs fois en changeant de rôle à chaque fois jusqu'à ce qu'ils les aient joués tous. Le test « patte noire » a été à nouveau effectué en juin 2008. Les calculs statistiques ont mis en évidence des résultats significatifs concernant l'évolution des attitudes des enfants :

a) La pratique hebdomadaire du jeu de rôle, avec permutation des rôles, a entraîné un changement de posture identificatoire significatif.

b) Le jeu de rôle favorise tout particulièrement l'évolution des enfants qui se perçoivent comme « agresseurs » ou « victimes » et leur permet de changer leur représentation d'eux-mêmes.

c) Enfin, le jeu de rôle favorise l'adoption d'une posture d'évitement de l'affrontement. Ce dernier résultat est corroboré par le fait que le jeu de rôle diminue parallèlement l'adoption d'une posture agressive.

Pratiquer le jeu de rôle, avec permutation des rôles, en maternelle :

Les résultats positifs mis en évidence par cette recherche nous encouragent à développer cette activité dès l'école maternelle, sans avoir à refaire les tests et les calculs qui ont permis d'en mesurer la pertinence.

Serge Tisseron avait d'ailleurs nommé « Plan B des maternelles » cette expérimentation « en rupture avec les présupposés idéologiques du rapport de l'Inserm » qui « proposait comme remède à la délinquance, le dépistage et la prise en charge précoce des très jeunes enfants présentant des tendances antisociales ».

Cette activité se déroule en quatre temps :

1- Premier temps : les règles du jeu de rôle

Trois règles pour le jeu sont formulées par l'enseignant-e :

- « On fait comme au théâtre. Cela veut dire qu'on fait semblant de se frapper, de s'embrasser ou de se battre, mais on ne se fait jamais mal et on évite de se toucher.
- Comme au théâtre encore, on peut faire semblant d'être une fille quand on est un garçon et on peut faire semblant d'être un garçon quand on est une fille.
- Chaque enfant qui entre dans le jeu accepte la règle de jouer successivement tous les rôles dans chacune des saynètes ».

Il sera important de redire ces règles avant chaque séance. Quand les enfants auront fait deux ou trois séances, l'enseignant-e leur demandera de les reformuler eux-mêmes.

Le jeu ne doit porter que sur les images vues par les enfants et qui les ont marquées pour éviter la mise en scène d'une situation familiale ou d'une situation personnelle.

Seuls quelques enfants jouent à chaque fois (trois à cinq). L'enseignant-e ne force jamais un enfant, ne donne aucune interprétation sur la présentation des enfants et félicite à chaque fois les enfants de ce qu'ils ont fait.

Un enfant peut ne jamais participer à un jeu, mais il en est quand même bénéficiaire en tant que spectateur.

Pendant le jeu, il y a des moments d'angoisse et des moments de plaisir.

2- Deuxième temps : choix du scénario

Les enfants sont invités à évoquer des situations qui les ont marqués et qu'ils auraient envie de jouer. Il s'agit de situations qu'ils ont vues à la télévision ou bien dont ils ont entendu parler ou encore qu'ils ont vues dans des livres.

Il est très probable que la plupart des scènes qui seront évoquées par les jeunes enfants concerneront des violences physiques vues sur le petit écran. Elle peuvent avoir été vues à l'occasion de feuilletons télévisés, de longs métrages passés en prime time, de DVD regardés avec les parents ou des frères ou sœurs plus grands, comme Spiderman ou Harry Potter, ou encore de faits divers vus aux actualités télévisées. Quand cette recherche a été menée par Serge Tisseron, venait de se produire l'accident de Villiers le Bel dans lequel deux garçons à moto avaient été renversés par un véhicule de la police ; cet événement avait alimenté le jeu de rôle des enfants de Gonesse et d'Argenteuil pendant un mois et demi.

Il s'agit d'un temps qui favorise l'expression orale et la socialisation, chacun étant invité à prendre la parole à tour de rôle et

encouragé à rebondir sur les propos des autres enfants. Ainsi la classe va choisir et se construire un petit scénario pour le jeu de rôle.

Dans la mesure où il leur est demandé de partir des images qui les ont impressionnés, il n'est pas étonnant que ce soit les émotions qu'ils y ont éprouvées qui soient au premier plan. Les images racontées ne sont là que pour se familiariser avec elles et les apprivoiser. En revanche, une fois posé le scénario proposé au jeu, il est essentiel de s'y tenir, et que tous les enfants qui le jouent d'abord avec le rôle qu'ils se sont choisi acceptent de le rejouer ensuite de la même façon en permutant leur rôle.

Tout n'est cependant pas jouable. Si un enfant dit avoir vu des images sexuelles et demande à les jouer, vous pouvez dire que de telles images sont en effet bouleversantes, et qu'il est normal d'en être bouleversé. Vous pouvez demander aux autres enfants s'ils ont vu eux aussi de telles images. Vous précisez enfin qu'il ne s'agit pas de choisir cette situation pour le jeu de rôle car c'est une situation qui ne concerne que les adultes et non les enfants.

La séquence du jeu une fois construite verbalement par les enfants, l'enseignant-e, pendant le jeu, leur rappellera de s'y tenir aussi souvent que nécessaire. Cela oblige chacun à en mémoriser le scénario, mais évite le risque qu'un enfant change de place sans changer de rôle. (Par exemple, l'enfant Jules serait d'abord, au premier tour, le policier qui « tue » le gangster, puis au second tour, après changement des places, le gangster qui « tue » le policier, évitant ainsi d'endosser le rôle de victime).

3. Troisième temps : le jeu proprement dit

Les enfants volontaires sont d'abord invités à jouer la scène telle qu'elle a été définie dans le temps précédent. Dans un premier temps, ils jouent le rôle de leur choix, puis ils rejouent en changeant de rôle jusqu'à ce qu'ils les aient tous effectués.

C'est dans le changement des places que s'expérimente pour l'enfant la possibilité de pouvoir se percevoir à la fois comme victime, agresseur ou sauveur, et de développer une sensibilité à des postures qu'il redoutait jusque là dans sa vie, ou qui ne lui étaient pas psychologiquement accessibles. Il y a parfois une réelle difficulté pour les enfants qui se perçoivent spontanément comme agresseur à jouer la place de victime. Mais il y a aussi difficulté pour ceux qui se positionnent spontanément comme victime de devenir agresseur : certains ne peuvent le faire qu'en riant comme s'ils ne pouvaient pas s'y croire.

Il y a une autre difficulté, liée au genre : les garçons se proposent immédiatement dans les rôles d'agresseurs tandis que les filles se positionnent d'emblée dans les rôles d'agressées. Il est vrai que dans un grand nombre de scènes télévisuelles racontées et jouées, l'agresseur est effectivement un homme et la victime une femme. Du coup, pour un garçon, le passage du rôle d'agresseur au rôle d'agressé se complique par l'obligation qui lui est faite de jouer un rôle tenu par une fille dans la séquence télévisée qui a servi de modèle.

Il est essentiel que ce moment s'accompagne au fur et à mesure d'une verbalisation de ce qui est joué. En effet, beaucoup d'enfants semblent capables de résumer un scénario avant le jeu, puis de commenter ce qu'ils ont fait après le jeu, mais ils sont en grande difficulté pour mettre des mots sur leurs actions pendant le jeu. Tout se passe comme si le corps avait une logique indépendante de celle du langage et que ces enfants-là ne puissent parler qu'assis et pas en situation de jeu. Or il est très important que le corps et le discours soient liés. A défaut d'y parvenir, ces enfants risquent de devenir des adultes qui développeront d'un côté des attitudes corporelles violentes, et d'un autre côté un discours condamnant la violence.

4. Quatrième temps : retour réflexif ou débriefing

Les enfants sont invités à dire quelques mots sur ce qu'ils ont mis en scène et le plaisir ou les difficultés qu'ils ont rencontrés.

Toute interprétation, et même tout commentaire, de l'enseignant-e portant sur la facilité ou la difficulté d'un enfant à jouer tel ou tel rôle est évidemment exclu de ces activités.

Ce temps privilège à nouveau l'expression orale et la sociabilité.

Les résultats qualitatifs

D'après l'avis de tous les enseignants concernés, le jeu de rôle favorise l'expression orale et la socialisation. Il s'agit d'un moment de langage très important pour les enfants et très intéressant pour celui qui les a en charge.

De même, le fait que garçons et filles soient mêlés dans les improvisations s'accompagne d'effets bénéfiques dans la vie de la classe : on assiste moins à une séparation marquée des garçons et des filles en cour de récréation. D'ailleurs, en cours d'année, les garçons acceptent plus facilement de jouer les rôles de filles lors des séances de jeu de rôle.

De façon générale, les enseignants menant des activités de jeux de rôles dans leur classe parlent de « bon climat de classe », de « meilleure ambiance », « plus d'échanges », « les enfants sont plus à l'écoute », « il y a moins à se fâcher », « il y a plus de tolérance des enfants vis-à-vis de ceux d'entre eux qui pourraient être exclus du groupe », « Il y a beaucoup plus de jeux entre les filles et les garçons et une meilleure complicité entre eux lorsqu'ils jouent », « Il y a un plus grand respect mutuel », « Les enfants vivent moins de violence entre eux dans la cour »...

Tous les enseignants ayant participé à l'expérience ont dit avoir remarqué une meilleure ambiance de classe et surtout de cour de récréation : plus de jeux collectifs nécessitant une coopération - comme le jeu de la marchande - et moins de bagarres. Et cette observation, qu'on pourrait croire liée aux a priori d'enseignants volontaires - et donc favorable au jeu de rôle - a été largement corroborée par les résultats statistiques.

Les avantages du jeu de rôle, avec permutation des rôles.

1. Il oblige les enfants à trouver les mots qui leur sont nécessaires pour exposer aux autres la scène qu'ils ont envie de jouer, et à régler par la discussion tous les différents qui pourraient naître entre eux au sujet de ce scénario, puis de la manière de le jouer. Le jeu de rôle correspond parfaitement à deux objectifs essentiels de l'école maternelle : développer l'expression orale et la socialisation.
2. Il offre aux enfants un espace dans lequel ils peuvent digérer et assimiler l'environnement audiovisuel bouleversant auquel ils sont confrontés. Il favorise ainsi une prise de distance par rapport aux images qui leur font violence.
3. Le jeu de rôle permet aux jeunes enfants de poser la distinction entre le « pour de vrai » et le « pour de faux ». Il existe une corrélation directe entre la capacité de « faire semblant » et le pouvoir de surmonter la frustration des situations décevantes. Plus les enfants sont invités à « imiter pour de faux » dans un cadre qui soit garant de leur jeu, moins ils sont menacés par la tentation d'imiter « pour de vrai », notamment dans des agressions (ou des soumissions) bien réelles.
4. Enfin, le jeu de rôle peut permettre de développer la capacité d'empathie entre les enfants, en les invitant à jouer successivement tous les rôles des situations qu'ils proposent : agresseur, victime, redresseur de tort... Grâce au jeu de rôle, les enfants qui ont tendance à s'enfermer dans certains profils, notamment l'agression, sont aidés sans être stigmatisés, et invités à changer de position. De la même façon, ceux qui tendent à se fixer dans un profil de victime sont invités à s'en dégager. Tous sont enfin invités à développer une attitude de désengagement des situations de violence.

Les différents messages sur l'alcool

source :

- Cette fiche est tirée du site canadien du réseau Education aux médias : www.reseau-medias.ca. Elle a fait l'objet de quelques adaptations
- En 2006 ont eu lieu en France des États généraux alcool : consommation, modes de vie, santé. Le *site* contient une grande quantité d'informations issues de ce travail.

Objectifs :

permettre aux élèves de

- Commencer à prendre conscience de leur propre attitude envers l'alcool.
- Repérer les différents groupes qui leur présentent des messages sur l'alcool.
- Analyser le contenu spécifique de messages exprimés par chacun de ces groupes
- Prendre conscience de l'influence de ces différents groupes et individus sur leurs propres attitudes et croyances

concernant l'alcool

Mots-clés : autonomie – jugement critique – télévision – débat réglé – expression orale

Niveau scolaire : collège

Durée : de 1 heure à 1 h 30 mn

Nombre de séances : une séance classe entière

Matériel : aucun

Déroulement suggéré

La classe participe d'abord à une séance d'associations libres de mots et d'idées rattachés au mot BIÈRE, puis crée une « carte des influences » des différents groupes et individus qui nous parlent d'alcool et de consommation d'alcool, et du contenu de leurs messages respectifs.

1- Jeu d'association à partir d'un mot

Commencez par un simple jeu d'associations d'idées. Écrivez en grosses lettres BIÈRE au milieu du tableau. (C'est le début du schéma « carte des influences » que vous réaliserez au cours de l'activité. Il tient la place du mot « Alcool » sur l'exemple en annexe).

Vous leur demandez alors d'écrire sur un quart de feuille, le premier mot ou la première expression, qui leur vient à l'idée en voyant ce mot (vous pouvez choisir de demander deux mots ou deux expressions). Choisissez deux élèves pour ramasser les papiers et aller écrire les réponses sur les côtés du tableau. Vous demandez à d'autres de lire chacun à leur tour à haute voix ce qui est écrit. Prenez ensuite le temps d'examiner mots et expressions et d'en discuter avec vos élèves. Les associations sont-elles en général positives, neutres ou négatives ?

2- Construire la carte des influences

Vous remarquez : « Nous sommes tous les jours soumis à un nombre incalculable de messages sur l'alcool » Puis vous faites réfléchir la classe à partir de question comme : D'où nous viennent ces messages ? Quels sont les groupes ou individus qui tentent d'influencer notre opinion sur l'alcool ?

La Carte des influences, en annexe, vous en donne un aperçu : vous pouvez vous inspirer de cette carte et partir des suggestions des élèves, pour créer votre propre carte au tableau. (Pour les plus jeunes, vous pourrez simplifier le schéma).

3- Utilisation de la carte avec les associations de 1-

Une fois la carte remplie, revoyez les mots et expressions associés au mot BIÈRE fournis par les élèves.

Demandez-leur de classer chaque mot et expression dans le groupe ou les groupes appropriés de la Carte psychologique. Par exemple :

- « fête » et « super » peuvent être associés à Médias ou Amis et pairs,
- « la modération a meilleur goût » ou « pas d'alcool au volant » aux catégories École, Médecine et groupes contre l'alcool ou Gouvernement,
- « savoureux » et « rafraîchissant », à Industrie de d'alcool, Médias, etc.

4- Quels sont les messages des différents groupes ? :

Demandez aux élèves de considérer les différents groupes de la carte et de déterminer quels sont leurs messages respectifs sur l'alcool.

Il est possible que des messages contradictoires apparaissent à l'intérieur d'un même groupe. Ainsi, dans la catégorie Famille, le message des parents pourrait être que l'alcool est réservé aux adultes alors que celui des frères et sœurs pourrait être que c'est « le top » de prendre un verre.

5- Quels sont les groupes favorables à l'alcool et ceux qui sont défavorables ?

Demandez aux élèves :

- Quels sont les groupes les plus favorables à l'alcool ? Et pourquoi ? (Aidez la classe par des suggestions comme par exemple : les boissons alcoolisées rapportent de l'argent à ceux qui les vendent, les fabricants d'alcool, et aux médias qui font payer leur publicité.)
- Quels sont les groupes les plus défavorables à l'alcool ? Et pourquoi ?
- Les messages de certains groupes sont-ils contradictoires ? (Par exemple, l'industrie de l'alcool fait la publicité de ses produits, mais diffuse aussi des messages de modération, certains amis et jeunes de leur âge peuvent être pour l'alcool, d'autres contre, etc.) Quelle impression leur laisse ce type de contradiction ?

Demandez-leur ensuite de voter (à main levée) pour le ou les groupes qu'ils croient le plus susceptibles d'influencer les gens. Faites-le compte des voix et vous déterminez ainsi qui, selon eux, a le plus d'influence et qui en a le moins.

6- Réfléchir sur les messages et discussion

Vous amorcez la discussion en disant par exemple :

« Des milliers de messages nous parviennent tous les jours pour nous informer, nous distraire ou nous éduquer. Certains tentent de nous vendre des produits, d'autres d'influencer nos idées et nos comportements, et d'autres encore de veiller à notre sécurité. Tous, d'une manière ou d'une autre, veulent nous convaincre.

Avant d'écouter ou de croire quelque message que ce soit, nous pourrions nous poser certaines questions. Repensez à tout ce que nous venons de voir et énoncez quelques-unes des questions que nous devrions nous poser. »

Voici des exemples de réponses possibles :

- Qui est derrière ce message ?

(une compagnie ; un publicitaire ; un praticien de la santé ; mes parents ; un ami)

- Quel est le message ?

(« Achetez mon produit » ; « Ne prenez pas de risques » ; « Lisez ceci pour être mieux informé » ; « Faites cela, vous allez vous amuser »)

- Comment tente-t-on de me convaincre d'écouter le message ?

(En me le présentant comme amusant ; comme d'une importance essentielle ; comme étant à la mode?)

- L'individu ou l'organisme derrière le message est-il vraiment qualifié pour me dire quoi faire ?

(Par exemple, votre ami a-t-il assez d'expérience pour vous aider à prendre une décision qui pourrait affecter votre santé ; les publicitaires sont-ils en droit de nous dire ce que nous avons besoin de manger ou de boire ; ce site Web est-il une bonne source d'information pour mon travail scolaire)

- Enfin, et surtout, pourquoi cet individu ou cet organisme m'envoie-t-il un message ? Quelle est sa motivation ?

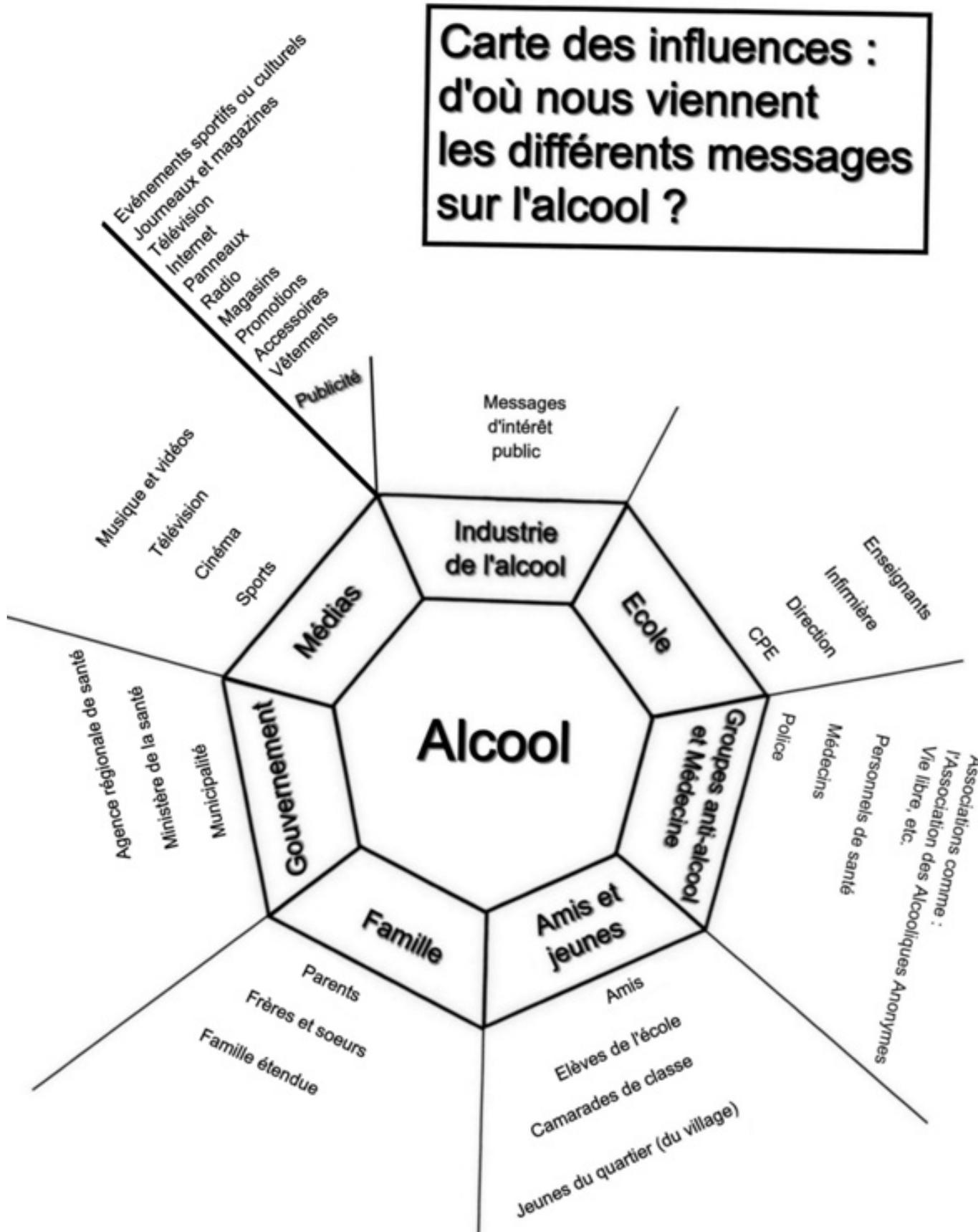
(Me vendre quelque chose ; me pousser à influencer les autres ; parce qu'il se soucie de mon bien-être et de ma sécurité)

7- Travail à la maison

Demandez aux élèves de résumer en un court paragraphe les raisons qui, d'après eux, les ont poussés à choisir, au début de l'activité, tel mot ou telle expression associés à BIÈRE.

Annexe : Carte des influences

**Carte des influences :
d'où nous viennent
les différents messages
sur l'alcool ?**



En ligne, trois animations-jeux pour la classe

1- POUR LE CYCLE 3 DU PRIMAIRE : JOUER SANS SE FAIRE JOUER, LA PREMIÈRE AVENTURE DES TROIS CYBERCOCHONS

Cette animation veut apprendre aux enfants à reconnaître les ruses publicitaires typiques des sites commerciaux et, plus largement, les sensibiliser à toute publicité abusive et trompeuse.

L'animation met l'accent sur l'importance de la protection des renseignements personnels et veut enseigner aux enfants à ne pas être des proies faciles pour le marketing pour pouvoir naviguer en sécurité sur le Net.

1-1- Lien pour jouer :

http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/flash/jouer_sans_fr.html

Résumé de l'histoire : par un bel après-midi, les trois « cybercochons », Porcinette, Lardon et Goret, décident d'aller s'amuser sur Internet. Par messagerie instantanée, Goret se voit confier la tâche d'organiser le rendez-vous sur leur site préféré, Cyberporcherie, où ils peuvent jouer, « clavarder » et créer un animal domestique virtuel. À travers diverses activités, ils peuvent aussi y accumuler des points pour acheter de la nourriture et des jeux à leurs animaux de compagnie. S'ils ramassent suffisamment de points, ils peuvent même construire une arène de boue pour la lutte.

Sur la page d'accueil de Cyberporcherie se trouve une section qui annonce un concours pour gagner une magnifique grange. C'en est trop pour Porcinette qui s'empresse de remplir le formulaire d'inscription. Elle y énumère son nom, son âge, son adresse et une liste des choses qu'elle préfère, sans penser que ces informations peuvent servir à d'autres fins que le concours. Comme il manque à Lardon des points pour construire son arène de boue, il décide de collaborer à un sondage qui rapporte – sans autre effort que d'y répondre – 1000 points à chaque participant. Enthousiaste, il répond aux questions naïvement, comme Porcinette, sans se soucier des retombées possibles de cette divulgation de renseignements personnels (même quand on lui demande combien gagne sa maman ou quelle catégorie de voiture conduisent ses parents). Goret tente d'intervenir et de brandir le mécontentement certain de la maman de Lardon face à ses indiscretions. Mais un courriel pour Porcinette vient interrompre leur « clavardage ». On y présente la publicité de produits qu'elle avait pointés comme ses préférés dans le formulaire pour le concours. Puis un deuxième courriel arrive, puis un autre, puis un autre, qui bientôt remplissent de « pourriels » sa boîte de réception. Dégoûtés, les trois cybercochons décident de quitter le site Cyberporcherie pour aller jouer sur des sites sans publicité ni sondage.

Pendant ce temps, ailleurs sur Internet, Gros Méchant Loup fouille avidement dans la banque de profils des abonnés du service de courriel Porcmail. Il s'arrête au profil de Lardon, qui comporte sa photo, son nom, son âge, sa ville, son adresse électronique et ses intérêts. Gros Méchant Loup prend alors les traits de P'tite Brebis, qui partage les intérêts de Lardon, et, contacte celui-ci par messagerie électronique. Quand Lardon donne son adresse personnelle à P'tite Brebis, cette dernière propose de venir le rencontrer chez lui. Heureusement, Maman Cochon est à la maison quand le fourbe sonne à la porte.

Chaque fois que les cybercochons rencontrent un dilemme, Zorf Spoutnik, un sympathique extra-terrestre, leur demande d'y penser à deux fois. Selon la décision prise, soit il leur attribue des étoiles et les complimente pour leur jugement, soit il les met gentiment en garde contre les conséquences négatives possibles. Les participants se voient attribuer un pointage à la fin d'une partie.

1-2- Le guide de l'enseignant propose des activités d'accompagnement pour la classe : http://www.media-awareness.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/upload/guide_jouer_sans.pdf

Le guide de l'enseignant propose

- 1- Des discussions et des activités, avant l'animation-jeu en ligne.
- 2- Des discussions et des activités après le jeu.
- 3- Des activités complémentaires et des feuilles d'exercices.

1-3- Résumé des conseils à retenir par les enfants : cinq cybertrucs à retenir

1. Les entreprises demandent souvent aux enfants de participer en ligne à des jeux, de se joindre à des clubs ou de remplir des questionnaires. Elles peuvent même t'offrir un prix si tu acceptes de répondre à des questions sur ton nom, ton âge, tes plats préférés ou l'emploi de tes parents. **Ne donne aucun de ces renseignements personnels qui leur serviront à essayer de te vendre quelque chose.**

2. Tu surfes sur le Net pour t'amuser, pas pour dépenser. Parfois les « environnements » de jeux en ligne ne sont que des magasins dissimulés. Ne te laisse pas avoir !

3. Reste incognito. N'indique pas ton adresse électronique dans les sondages, les concours, les profils personnels que tu trouves en ligne, ni sur aucun site que tu visites. « Semer à tout vent » ton adresse électronique ne peut que t'amener des tonnes de "pourriels".

4. Rien de ce que tu dis ou fais sur le Net n'est secret : tout le monde peut le savoir. Alors n'y dis rien qui soit confidentiel pour toi ou ta famille si tu ne veux pas risquer que le monde entier (ou toute l'école) le sache.

5. Tu sais être prudent avec les étrangers dans la vraie vie? Il faut exercer la même vigilance en ligne. Ne donne jamais à un étranger ton adresse ou ton numéro de téléphone, et n'accepte jamais de rencontrer un cyberami sans en parler d'abord avec tes parents. Si tu tiens vraiment à le rencontrer, fais-le dans un endroit public, et en compagnie d'un de tes parents ou d'un adulte de confiance.

2- POUR LE CYCLE 3 DU PRIMAIRE, 6E ET 5E DES COLLÈGES : QUI DIT VRAI ? LA DEUXIÈME AVENTURE DES TROIS CYBERCOCHONS

L'animation-jeu a pour objectif d'aider les enfants à comprendre la différence entre l'information entachée de préjugés et l'information documentée. Le jeu vise également à leur faire prendre conscience qu'une information diffusée sur Internet n'est pas nécessairement véridique. Il permet aussi aux enfants de se familiariser avec les concepts de « stéréotype » et de « racisme » ainsi qu'avec la « nétiquette » en vigueur sur le web.

2-1- Lien pour jouer : http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/qui_dit_vrai/flash/jeu_2fr.html

Résumé de l'histoire : à la suite de la mésaventure qui lui est arrivée dans l'histoire précédente (il avait été dupé par un loup), Lardon est convaincu que tous les loups sont méchants.

Les trois petits cochons sont maintenant un peu plus vieux, mais ils sont aussi mordus de la planche à roulette. L'aventure

commence lorsque Porcinette et Goret naviguent sur le Net et invitent Lardon à les rejoindre au Club des planchistes. Lardon, se souvenant de sa mauvaise expérience, hésite à se joindre à ses amis. Cependant, Porcinette le rassure : « Y'a qu'à suivre les règles de navigation ! »

Dans le coin Rencontres du Club des planchistes, Lardon est présenté à P'tit Loup qui vient tout juste de se joindre au club. Ayant appris qu'un loup était devenu membre, Lardon envoie un courrier électronique fort insultant que désapprouvent ses amis ainsi que les autres membres du club.

Porcinette rappelle à Lardon la première règle de « netiquette » du Club des planchistes : traiter les autres avec respect.

Mais Lardon n'est pas le seul membre à ne pas aimer les loups. Canard Chasseur leur en veut aussi. Après avoir lu les messages de Lardon, Canard Chasseur l'invite à naviguer sur le site "Nous haïssons les loups". Lardon trouve de nombreux commentaires et témoignages négatifs sur les loups. Sans les vérifier, il les transmet à d'autres membres du club, contribuant ainsi à l'escalade des courriers électroniques haineux envers les loups.

Les autres membres du club réprimandent immédiatement Lardon pour son comportement inacceptable. Honteux de ce qu'il a fait, celui-ci comprend qu'il a agi de façon irréfléchie, il aurait dû d'abord chercher ses informations auprès de sources fiables. Lorsqu'il compare ses informations anti-loups avec celles qu'il a trouvées sur des sites mieux documentés, il s'aperçoit qu'il a été trompé.

En apprenant que des messages offensants circulent à l'endroit des cochons, Lardon comprend ce que peuvent ressentir ceux qui sont victimes de tels messages. Lardon s'excuse auprès de P'tit Loup et retourne avec entrain rejoindre ses amis au Club des planchistes

2-2- Le guide de l'enseignant propose des activités d'accompagnement pour la classe : http://www.media-awareness.ca/francais/projets_speciaux/jeux/qui_dit_vrai/upload/guide_qui_dit_vrai.pdf

Autour des notions de Stéréotype, Préjugé, Parti pris, Discrimination, le guide de l'enseignant propose

- 1- Des discussions et des activités, avant l'animation-jeu en ligne.
- 2- Des discussions et des activités après le jeu.
- 3- Des activités complémentaires et des feuilles d'exercices.

2-3- Résumé des enseignements

Cinq cyberrègles pour communiquer sur le net

1. Attention ! Tu dois toujours connaître l'identité de la personne avec qui tu discutes sur Internet.
2. Ridiculiser ou insulter quelqu'un est un comportement inacceptable sur Internet.
3. Il existe un code de bonnes manières sur Internet, comme dans la vraie vie.
4. Se moquer de quelqu'un sur Internet ou y propager des messages haineux, ça n'est jamais sans conséquences.
5. Ne croyez pas tout ce que vous entendez ou lisez sur Internet. Vérifiez toujours vos informations.

3- POUR LE COLLÈGE : LES CYBERAVENTURES D'ALEX ET ALEX

Dans cette animation, les diverses situations illustrées servent de tremplin pour amener les jeunes à naviguer sur le Net avec prudence et à exercer leur pensée critique dans le domaine de la protection de la vie privée, du marketing en ligne, de l'utilisation responsable d'Internet, de l'authentification de l'information et de la sécurité en ligne.

3-1- Lien pour jouer : http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/alex_alex/cyberaventures.html

Le site s'ouvre sur cette présentation :

« Salut ! C'est nous, les deux Alex ! Tu aimes naviguer sur le Net ? C'est cool ! Mais pas toujours... Nous y sommes allés et nous y avons vécu toutes sortes d'aventures. Maintenant, nous t'invitons à visiter nos sites préférés et tu découvriras comment éviter les pièges du Web.

Nous allons te parler de nos récentes visites sur Internet. Elles nous ont aidé à découvrir les bons et les mauvais côtés d'Internet.

Lorsque tu arrives à l'endroit où Alexandre ou moi avons dû prendre une décision, utilise l'aide-mémoire pour décider si tu es d'accord ou non avec nous. »

Alex et Alex sont un garçon, Alexandre, et une fille, Alexandra qui vont être confrontés à douze scénarios de visites de site sur Internet. Chaque scénario traite d'un enjeu ou d'un défi spécifique que les jeunes internautes sont susceptibles de rencontrer.

Au fur et à mesure que les élèves visitent les sites favoris d'Alexandre ou d'Alexandra et y découvrent ce qu'ils y font, ils sont invités à juger de la sagesse de leurs décisions. Les élèves peuvent donner leurs réponses dans leur journal de bord et les comparer à celles de leurs camarades, soit après chaque scénario ou à la fin du module. Pour les aider, lorsque le pointeur de la souris se trouve sur la zone « D'accord » ou « Pas d'accord », un aide mémoire s'affiche avec les questions suivantes :

- De quel genre de site Web s'agit-il ? Quel en est le but : informer, vendre, distraire ou persuader ?
- Est-ce un site commercial, une page Web personnelle, un site éducatif ? À quoi reconnaît-on la différence ?
- Quelle décision Alex doit-il ou doit-elle prendre ?
- À quoi devrait-il ou devrait-elle faire attention ? De quoi doit-il ou doit-elle tenir compte avant d'agir ?
- De quel problème de base traite-t-on ici ? Est-ce une question de protection de la vie privée ou de sécurité en ligne ? D'authentification de l'information ? D'éthique et d'attitude responsable sur Internet ?
- Alex prend-il ou prend-elle la bonne décision ? Pourquoi oui ? Pourquoi non ?

3-2- Le guide de l'enseignant propose des activités d'accompagnement pour la classe : http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex_alex/enseignants.cfm

Les différents scénarios des aventures d'Alexandre et d'Alexandra ont été classés par catégories en fonction des questions qu'ils soulèvent sur l'utilisation d'Internet. Chaque section portant sur un enjeu particulier contient également de l'information de base, des questions et activités pédagogiques reliées au scénario ainsi que des liens vers des résumés et des ressources additionnelles disponibles sur le site du Réseau Éducation-Médias.

Pour chacun des scénarios, le guide de l'enseignant propose : des ressources additionnelles, des activités et des fiches-conseils, des propositions de questions et de discussions, des exercices.

3-3- Les douze scénarios

Marketing en ligne, commerce électronique et collecte de données

- 1- Cola Glouglou : Marketing en ligne et protection de la vie privée
- 2- Toutanmusik : Marketing en ligne et protection de la vie privée
- 3- CD Rama : Commerce électronique, marketing en ligne et éthique sur Internet.

Sécurité sur Internet

- 4- Bouche à oreille, le meilleur moyen de rencontrer des gens dans le cyberspace : Sécurité en ligne
- 5- Ma page Web personnelle : Sécurité en ligne et utilisation responsable d'Internet

Authentification de l'information en ligne

- 6- La Centrale des devoirs : Authentification de l'information en ligne et contenu à caractère haineux
- 7- Adomags : Authentification de l'information en ligne, éthique sur Internet et marketing en ligne
- 8- Gr@tuit.com : Authentification de l'information en ligne, éthique sur Internet, sécurité en ligne et utilisation responsable d'Internet
- 9- Tournée Rock Soleil : Authentification de l'information en ligne et détection des cyberarnaques

Utilisation responsable d'Internet

- 10- Weblabla : Utilisation responsable d'Internet
- 11- Sondageexpress.com : Utilisation responsable d'Internet
- 12- Devoirsgratuits.com : Utilisation responsable d'Internet

3-4- Un test pour terminer

Le guide de l'enseignant propose, en fin de parcours, un test de 20 questions portant sur les enjeux explorés par l'un des deux Alex durant leurs aventures sur Internet : il faut noter cependant que certaines questions s'adressent plus particulièrement à des jeunes canadiens et doivent être adaptées pour s'adresser à des jeunes français.

Le langage des émoticônes

Les communications électroniques se sont multipliées : courriels électroniques, SMS, chat, participation à des forums de discussion, etc. Elles utilisent des textes écrits et les internautes se créent leur propre langage. Les jeunes, dans leurs textos, s'amuse en particulier à employer des abréviations comme « mdr » pour "mort de rire" ou « A+ » pour "à bientôt". Dans ces langages, les émoticônes tiennent une place intéressante comme expression des émotions. On les trouve soit sous forme d'images qui viennent agrémenter les courriels, soit sous forme d'une combinaison de caractères qui, regardée de côté, figure un visage.

Des émoticônes en images (parfois animés)



Les émoticônes qui utilisent le langage informatique (très utilisées dans les textos). Il suffit de pencher la tête sur le côté gauche à 90° pour comprendre.

:-) :)	Sourire
:(:(Tristesse
: :	sérieux ou blasé
:-D :D	riant de toutes ses dents
;-) ;)	clin d'œil
:-P :P	tirant la langue
:-o :-O :O :O	étonné, bouche bée, surpris
:-X	muet
-O	baillant
:(pleurant
8-)	n'en croyant pas ses yeux
:\$	gêné, timide
B-)	cool (lunettes de soleil)
>=D	sadique
8-O	ahuri
+:-	pape
:-/	consternation
X-[contrariété
:@	colère
>:(:-((((super triste
8-0~	bavant d'admiration
*<\$:-)\$\$\$	père Noël
@}>-'---	une rose



Coordination française pour la Décennie

148, rue du Faubourg St-Denis 75010 Paris
Tel : 01 46 33 41 56 -
coordination@decennie.org
www.decennie.org

ASSOCIATIONS

MEMBRES	Génération Médiateurs
ACAT	Gers Médiation
ACCES - Clairière de Paix	Graine de Citoyen IFMAN
ACNV	Initiatives et changement
AIRE	IPLS
Alliance Nationale des UCJG	IRNC
ANV	ISMM
APEPA	Jeunesse et Non-Violence
Arche de Lanza del Vasto	Justice et Paix
ARP	France
AP3	L'Arche en France
Association centre Nascita du Nord	La Corbinière des Landes
Association Enfance - Télé : Danger	La Maison de Sagesse
Association La Salle	Le Soc - Maison
Association Le Petit Prince	Jean Goss
Association Montessori de France	Le Souffle - France
Atelier de paix du Clunisois	Le Valdocco
BICE	Les Amis des Serruriers magiques
CCFD	Les Amis de Neve
Centre de ressources sur la non-violence	Shalom Wahat As
Midi-Pyrénées	Salam
Centre Quaker International	LIFPL
Collège Lycée international Cévénol	Ligue de l'Enseignement
Conflicts sans violence	Maison des Droits de l'Enfant
Coordination Martigues Décennie	MAN
Coordination orléanaise	MDPL - Saint Etienne
CPCV Ile-de-France	Mémoire de l'Avenir
Cultivons la paix	MIR
Cun du Larzac	Non-Violence et Paix/ Normandie
Démocratie et spiritualité	Non-Violence XXI
DIH Mouvement de Protestation Civique	NVA
Ecole de la Paix	NVP Lorraine
Ecole soufie	Paix Sans Frontière
Internationale EUoF - Eclairéuses et Eclairéurs	Partage
Unionistes de France	Pax Christi - France
Emmaüs France	PBI - Section française
EPP Midi-Pyrénées	Psychologie de la Motivation
Esperanto - SAT- Amikaro	Réseau Espérance
Etincelle	Réseau Foi et Justice France
FAB	REVEIL
Famille franciscaine	RYE France
Fédération Unie des Auberges de Jeunesse	Secours catholique - Réseau mondial
	Caritas
	Solidarités Nouvelles face au Chômage
	UNIPAZ

La Décennie

Les années 2001-2011 ont été proclamées par l'ONU "Décennie internationale pour la promotion d'une culture de la non-violence au profit des enfants du monde."

La Lettre

Abonnements

4 numéros par an
Gratuit en format électronique sur simple demande ou 5€ par courrier

Ressources

Ouvrages

Les enfants téléspectateurs : Programmes, discours, représentations, d'Elisabeth Baton-Hervé, L'Harmattan, 2000

Comment se sont modifiés les regards portés sur ce que l'on a couramment nommé la relation enfant-télévision ? Quels facteurs sont intervenus dans les représentations de ce fait social ? Quels sont les apports spécifiques de la recherche scientifique ? Les programmes diffusés, les critiques qui les ont accompagnés et les études théoriques conduites sur le rapport enfant-télévision, sont les trois axes autour desquels s'articule cet ouvrage.

Télévision et fonction parentale. Echos des recherches, d'Elisabeth Baton-Hervé, L'Harmattan, 2005

On s'accorde généralement à reconnaître un rôle essentiel aux parents dans la supervision des médias familiaux, pourtant cet axe de recherche est peu exploré. Que sait-on réellement de l'attitude générale des parents par rapport à la télévision, de leurs interventions et de leurs questionnements, de leurs aptitudes à accompagner les enfants dans l'univers complexe du petit écran ? De quelles formations disposent-ils pour assumer ce rôle ? A partir d'une exploration de la littérature internationale, cette étude tente de dégager quelques pistes pour une meilleure compréhension des liens parents-enfants.

Les écrans, Grandeur et dépendance, Non-Violence Actualité, coll. Pratiques de non-violence, 2009.

Télévision, ordinateurs, consoles de jeux, téléphones portable...font aujourd'hui partie de notre quotidien. En une quinzaine d'années, l'écran est devenu un intermédiaire quasi obligé de notre rapport au monde et aux autres. En France, la moitié des 6-11 ans passe une grande partie de son temps de loisirs devant l'écran du portable ou celui de la console de jeu. Le développement des écrans constitue une véritable révolution dans notre mode de vie. Mais tout cela ne peut se faire sans contrôle ni réglementation, sans accompagnement ni éducation.

Qui a peur des jeux vidéo ?, de Serge Tisseron, éd. Albin Michel, 2008.

Les jeux vidéo sont aujourd'hui partout. A tel point que pour beaucoup d'enfants, ces jeux ne sont plus des mondes, ils deviennent le monde. Du coup, certains parents finissent par les voir comme un monstre tapi derrière l'écran familial, prêt à dévorer leur progéniture ! On parle même d'addiction... sans voir que ces jeux sont aussi très riches pour les enfants. Serge Tisseron aide ici les parents à y voir plus clair.

Virtual, mon amour, éd. Albin Michel, 2008.

Peu à peu, et sans même que nous nous en rendions compte, les nouvelles technologies nous incitent à penser différemment la présence et l'absence, le rapport à soi et à ses proches, à l'autre, et finalement l'ensemble des façons 'd' être ensemble'.

Enfants sous influence, éd. Armand Colin, 2000.

Les images violentes sont dangereuses par leur pouvoir d'intensifier les phénomènes agressifs dans les groupes. Face à cette situation, il existe des moyens qui concernent à la fois les parents, les enseignants et les pouvoirs publics et engagent dans tous les cas l'éducation.

Ressources et sites internet

• Dossiers éducation aux médias

(MEN) Ce dossier montre l'intérêt éducatif de l'éducation aux médias et par les médias et propose une sélection commentée de sites spécialisés.

<http://www.educnet.education.fr/dossier/education-aux-medias>

(Café pédagogique) Dossier sur l'éducation aux média, projets et expériences dans établissements

http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/documentation/Pages/2009/106_CDI_Media.aspx

Revue Non-violence Actualité, N° 302 : Attention Ecrans !

Revue bimestrielle sur la gestion non-violente des relations et des conflits.

• Outils pédagogiques éduc média

CEMEA Enfants écrans, jeunesse, média

<http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/index.php>

• Sites internet

Réseau Education aux média (Canada)

<http://www.reseau-medias.ca/francais/index.cfm>

Enfance Télé danger

<http://enfanceteledanger.free.fr/>

EDUPAX : site spécialisé en prévention de la violence, éducation à la paix, éducation aux médias. Groupe-conseil et programme de prévention, cible les divertissements violents comme facteurs causals de la hausse de la violence juvénile.

<http://www.edupax.org/>

Decryptimages- portail d'éducation aux médias. Collaboration entre la Ligue de l'Enseignement et l'Institut des Images.

<http://www.decryptimages.net/>

Curiosphère - Education en images avec France 5. Vidéos à vocation pédagogique à destination des enseignants ou parents.

<http://www.curiosphere.tv/>

Collectif interassociatif Enfance et Média.

<http://www.collectifciem.org/spip.php?article109>