

Une initiative de
méd:a
ANIMATION

Écrans et médias: accompagnez les parents





À travers cet outil d'animation, nous souhaitons **soutenir tous les parents** dans l'exercice de leur parentalité sur les **enjeux de la gestion des médias et des écrans au sein de leur famille**.

Les médias font partie du quotidien de chacune : pour explorer, jouer, se divertir, communiquer, apprendre, travailler... Personne n'échappe désormais à l'usage des écrans et du numérique. Si les médias présentent de nombreuses opportunités, ils sont aussi au centre des **préoccupations des parents**. Comment éviter que les médias ne soient qu'un sujet de discorde ? Comment accompagner les pratiques numériques de leurs enfants ?

Vous accompagnez des adultes ? Des parents qui partagent ces préoccupations ? Cet outil d'animation est fait pour vous, pour ils et elles !

Vous y trouverez des **propositions d'animations collectives pour aborder la gestion des médias et des écrans dans le cadre familial**.

Chaque animation a ses propres objectifs. Elles ne sont pas interdépendantes mais se complètent. À vous de les sélectionner selon les aspects les plus intéressants à aborder avec votre public.

Notre objectif est **de toucher tous les parents, y compris les parents en situation de vulnérabilité linguistique, d'illettrisme ou de précarité socio-culturelle**. À la

différence de ressources existantes par ailleurs tels des brochures, sites web d'information, etc. Cet outil propose des animations simples et ludiques qui ne requièrent **ni la lecture ni l'écriture mais des discussions et des débats**. Chacun pourra réfléchir aux pratiques médiatiques présentes au sein de son foyer, mais également prendre du recul sur ses propres pratiques. Car n'oublions pas que l'adulte reste le modèle n°1 des enfants !

Adapté aux parents de jeunes enfants, d'ados, mais aussi aux grand-parents !

BIENVENUE	3
COMMENT UTILISER CETTE BOÎTE ?	4
1. PORTRAIT DE FAMILLE	6
2. EN LIGNE, HORS LIGNE : QU'EST-CE QUE ÇA CHANGE ?	8
3. AVEC OU SANS ÉCRAN ?	10
4. LES PICTO-RÈGLES	12
5. LES 24H DE LA JOURNÉE	14
6. BINGO DES PRATIQUES EN DUO	16
7. À CHAQUE ÂGE SES BESOINS	18
SE FORMER	20
CONTEXTE DU PROJET	21
AUTRES RESSOURCES	22
CONTACT	23



**DÉCOUVREZ
TOUS LES TUTORIELS
EN VIDÉOS**

media-animation.be



Vous utilisez cet outil avec votre public ?
N'hésitez pas à partager ce moment sur les réseaux sociaux en mentionnant @mediaanimationasbl ou en partageant votre feedback à :
info@media-animation.be



Comment utiliser cette boîte ?

Chaque boîte propose le matériel nécessaire pour mener chaque animation avec une **dizaine de participant-es**. En cas de nombre supérieur, munissez-vous d'une seconde boîte.



1 notice



2 x 29 cartes jaunes « pratiques »



1 x 33 cartes roses « émotions et symboles »



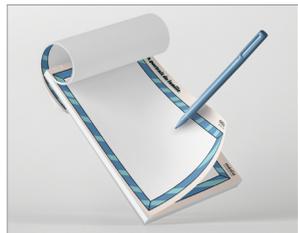
5 x 6 cartes rouges « équipements »



2 x 10 cartes bleues « personnages »



2 x 15 cartes vertes « à chaque âge ses besoins »



1 bloc de feuilles « mon Portrait de famille »



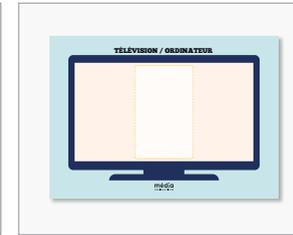
1 poster « En ligne, hors ligne: qu'est-ce que ça change ? »



3 supports « smartphone »



3 supports « tablette »



3 supports « télévision/ordinateur »



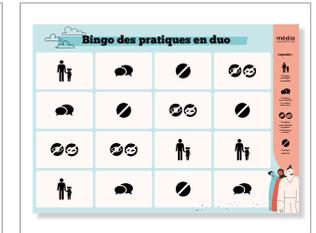
3 x 4 supports « panneaux routiers »



3 x 9 « zones d'activités »



15 « petites zones écrans »



2 « grilles de bingo »

Matériel à ajouter selon les animations choisies :

Pour le portrait de famille :

- matériel de dessin (crayons, feutres de couleur)

Pour les "24h de la journée" :

- 3 séries de 24 éléments semblables que vous avez à disposition (24 cubes de bois ou 24 jetons ou 24 carrés de sucre ou 24 haricots blancs...)
- 3 autres séries de 24 éléments semblables, mais différents des premiers, que vous avez à disposition (24 cubes d'une autre couleur ou 24 jetons d'une autre couleur ou 24 allumettes...)

Les animations peuvent mobiliser des phases :



Individuelles



En sous-groupes



Collectives

Bonne découverte !

Portrait de famille

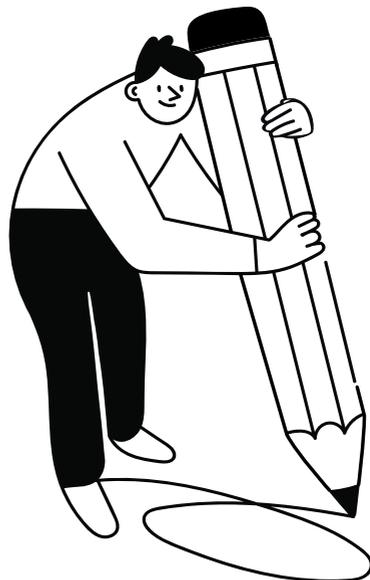
En réalisant le portrait de sa famille et puis en y associant les appareils utilisés par chaque membre de la famille, les participant·es prennent conscience de l'ensemble des pratiques numériques qui animent les foyers. Il s'agit d'un bon point de départ pour réfléchir ultérieurement à la gestion globale de ces usages à la maison plutôt que de se focaliser sur un seul type de pratique.

Matériel

- matériel de dessin (crayons, feutres de couleur)



Téléchargez le matériel et découvrez le tutoriel en vidéo



Objectifs

- Sensibiliser à une prise en compte globale des écrans.
- Dresser le panorama des pratiques autour de ces écrans.
- Donner à voir la répartition des usages numériques au sein des familles, notamment entre les parents et les enfants, mais aussi au sein de la fratrie.

Déroulement



1. Individuellement, les participant·es représentent sur leur feuille-portrait l'ensemble des membres de leur foyer. Ils et elles décident eux-mêmes la limite de ce foyer (1^{er} degré, ou plus large).

Alternative: si certaines participant·es ne sont pas à l'aise en dessin, les cartes «personnages» peuvent être utilisées pour composer leur famille.

2. Ils et elles sélectionnent ensuite parmi les cartes «équipements» les écrans présents au sein de leur foyer et les redessinent sur leur portrait. Au moyen de flèches et schémas, ils et elles associent quelle(s) personne(s) utilise(ent) tel(s) appareil(s). Ils et elles pensent également aux usages et pratiques autour de ces écrans. Qui les utilise? Pour quoi faire?



3. En groupe, ils et elles présentent tour à tour leur portrait de famille en pointant principalement quels sont les usages de ces équipements et par quel(s) membre(s) du foyer.



4. À l'issue des présentations, une discussion collective s'ensuit à partir des questions suivantes:

? Quelles sont les principales différences entre les pratiques des parents et celles des enfants?

Quels sont les points communs?

Quelles sont les situations qui créent du plaisir commun?

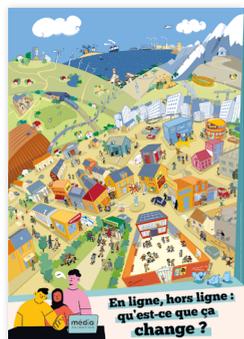
Quelles sont celles qui créent de la tension?

NB: Pour éviter toute situation de malaise ou de comparaison, il est vivement conseillé lors des discussions de pointer davantage les pratiques et usages des écrans plutôt que de relever l'importance et la valeur de l'équipement.

En ligne, hors ligne : qu'est-ce que ça change ?

Cette animation propose une métaphore entre les pratiques dans la rue et en société et les pratiques en ligne. Les participantes sont amenées à faire un parallèle entre les différentes habitudes de vie et les services qui existent en ville et en société avec ceux qui existent en ligne. L'exercice propose alors de comparer les comportements, les normes, les règles en vigueur selon le premier ou le second contexte.

Matériel



Téléchargez la version numérique du poster et découvrez le tutoriel en vidéo

Objectifs

- Prendre conscience que les usages du numérique et les comportements à adopter en ligne sont un prolongement des savoir-être et savoir-faire de la vie de tous les jours.
- Sensibiliser les parents à la mise en oeuvre d'un cadre/de règles dans l'usage des médias en ligne de leurs enfants.

Déroulement



1. L'animateur-riche invite à observer le poster et explique qu'il s'agit d'une métaphore entre la vie des situations « en ville et en société » et des pratiques « en ligne ». Le groupe identifie ces situations à partir de la question suivante :



Que fait-on en ville/en société qu'on peut également faire en ligne ?



Les participantes nomment les pratiques qu'ils identifient.

Exemples :

- Faire des achats en magasin et faire des achats sur Internet ;
- Suivre des cours à l'école et suivre des cours à distance ;
- Participer à une manifestation et signer une pétition en ligne ;
- Se faire agresser et le cyberharcèlement ;
- ...

2. Ensuite, l'animateur-riche interroge les participant.es et lance une discussion collective :



Pour chaque situation vécue en ville/en société identifiée, quelles règles, repères ou points d'attention donneriez-vous à vos enfants ? Et à vos adolescents ?

Exemples :

- On leur apprend à ne pas parler aux inconnus ;
- On leur apprend à être autonome, à respecter le code de la route ;
- On leur apprend à se responsabiliser, à gérer leur argent s'il font des achats ;
- On leur apprend à protéger leurs effets personnels des pickpockets ;
- On leur apprend la politesse et le respect dans leurs gestes et leurs paroles ;
- ...

3. Puis :



En quoi ces points d'attention seraient-ils identiques aux situations vécues en ligne ? En quoi ne le seraient-ils pas ?

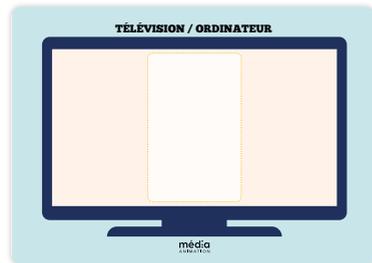
L'animateur-riche attire l'attention des participantes sur le fait qu'évoluer en ville/en société peut être risqué mais qu'il y a des comportements, des normes, des règles à adopter et qu'on les apprend dès l'enfance. Ce cadre permet de diminuer les risques et les mauvaises surprises.

Qu'elle s'y connaisse ou non sur les pratiques en ligne, le parent reste compétent à enseigner ces règles de base, selon ses valeurs familiales et à accompagner son enfant en ligne tel qu'elle le ferait pour lui apprendre à traverser une rue.

Avec ou sans écran ?

Cette animation invite à mettre en perspective les activités auxquelles les enfants s'adonnent au travers des écrans : qu'est-ce que les enfants font, et via quel écran ? Et si on dissocie la pratique de son écran, la perception qu'on a de l'activité est-elle différente ?

Matériel



Les supports "smartphone", "tablette", "télévision/ordinateur"



Téléchargez le matériel et découvrez le tutoriel en vidéo

Objectifs

- Donner à voir et à comprendre les différences de perception et de considération entre une pratique **avec** écran et **sans** écran.
- Prendre conscience de ce que l'écran implique comme réflexion, dans le chef des parents, en termes de considération de l'activité, de compréhension et de dialogue autour de celle-ci.

Déroulement

1. L'animatrice forme des sous-groupes (au minimum des binômes) et leur donne un jeu de cartes « pratiques » ainsi qu'un set d'écrans. L'animatrice parcourt avec les participantes le matériel pour en comprendre les significations.
2. Chaque participante est invitée à sélectionner un écran utilisé par son enfant et, parmi les cartes « pratiques » de sélectionner une pratique à laquelle leur enfant s'adonne au travers de cet écran et qui **pose des inquiétudes** au parent. Chacune intègre cette carte « pratique » à son écran.

Exemples :

Une maman saisit l'écran « tablette » car son enfant utilise énormément celle-ci. Puis elle sélectionne et y intègre la carte représentant le jeu vidéo, pour signifier que son enfant joue très souvent à des petits jeux sur la tablette, or elle aimerait qu'il s'adonne à d'autres activités.

3. Une fois l'association faite, les participantes partagent leur combinaison et les raisons de leur choix à leur sous-groupe.
4. L'animatrice invite ensuite les participantes à dissocier la pratique de l'écran, pour considérer la pratique pour elle-même :

? À quoi ressemblerait cette pratique sans écran ? Quelle serait l'activité ?
Faire cette activité avec ou sans écran, qu'est-ce que ça change ?

Les discussions peuvent se prolonger :

? Quelle est la connaissance du parent de l'activité pratiquée sur écran ?
Qu'est-ce qui le préoccupe tant ? L'activité en elle-même ?
Ou le fait qu'elle soit vécue à travers un écran ?

Le parent partage-t-il l'activité avec son enfant ? Pourquoi oui ?
Pourquoi pas ?

Le parent dialogue-t-il avec son enfant de ladite activité ?

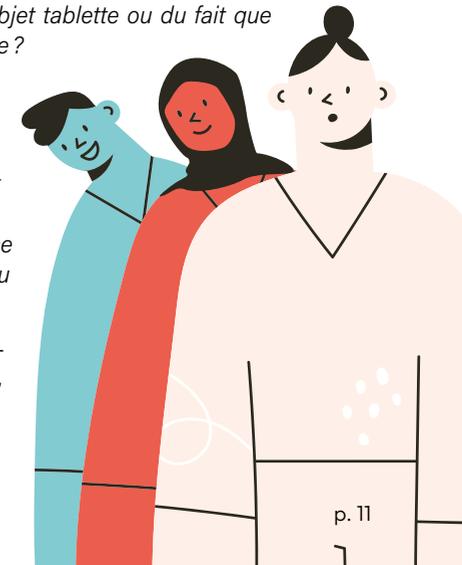
Exemple :

En dissociant la carte jeu vidéo de la tablette, la maman pourrait réaliser qu'au delà d'être sur écran, son enfant joue.

- L'animatrice pourrait diriger la discussion comme ceci : D'où vient dès lors l'inquiétude de la maman : de l'objet tablette ou du fait que son enfant joue au lieu de faire autre chose ?
- Pourquoi son enfant joue-t-il tant ? Pour avoir des partenaires de jeu ? Pour socialiser ? Pour combler l'ennui ?
- Est-ce davantage le jeu qui l'attire ou l'objet tablette ?
- La maman a-t-elle déjà partagé une séance de jeu avec son enfant ? A-t-elle déjà eu l'occasion de discuter du jeu avec lui ?



5. L'activité se clôture par une discussion collective, via des participant.es volontaires, à propos des échanges et des constats qu'ils/elles ont partagés.





Les pictos-règles

En tant que parents, quelles règles ou repères les participantes suggèreraient aux autres familles? Cette animation invite à débattre de situations problématiques avec les médias ou les écrans en composant une sorte de code de la route des écrans en famille.

Matériel



Téléchargez le matériel et découvrez le tutoriel en vidéo

Les supports « panneaux routiers »

Objectifs

- Sensibiliser les parents à la mise en oeuvre d'un cadre/de règles dans l'usage des écrans de leurs enfants.
- Formuler des règles et les partager.

Déroulement



1. L'animateur/riche invite les participantes à former des sous-groupes et à échanger ensemble d'une situation compliquée dans leur foyer au sujet des médias ou des écrans. Lorsque les participant-es ont pu échanger, l'animateur/riche invite ceux qui le souhaitent à partager ces situations à l'ensemble du groupe.
2. L'animateur/riche invite ensuite les sous-groupes à sélectionner une des situations partagées, celle qui fait le plus sens commun.

Exemple de situation :

Leurs jeunes enfants regardent des dessins animés sur les écrans (télévision, tablette ou smartphone), mais dès que l'enfant doit arrêter il est très frustré et c'est systématiquement la crise et la dispute.

3. L'animateur/riche propose aux participantes de réfléchir à leur situation et de se poser les 4 questions suivantes à partir de la signalisation routière :

Les pictos-règles	Les pictos-règles	Les pictos-règles	Les pictos-règles
INTERDICTION	ATTENTION	OBLIGATION	INDICATION
Qu'est-ce qu'on interdirait vis-à-vis de cette situation ?	Quel serait un point d'attention vis-à-vis de cette situation ?	Qu'est-ce qu'on obligerait vis-à-vis de cette situation ?	Quelle indication/information on donnerait vis-à-vis de cette situation ?

L'animateur/riche distribue les 4 panneaux à chaque sous-groupe et met à disposition pour l'ensemble des groupes les jeux de cartes « pratiques », « équipements », « émotions et symboles » et « personnages » faces visibles sur une table afin que les participant-es puissent se servir librement.

L'animateur/riche invite les sous-groupes à représenter visuellement leur « règles » via une association de cartes à choisir sur la table puis à déposer sur chacun des panneaux correspondant afin de créer leurs « pictos-règles »

Exemple :

Les parents imaginent les pictos-règles suivants en associant des cartes, sur les 4 panneaux de routier :

- Interdit d'allumer l'écran sans autorisation préalable.
- Attention de bien préciser la durée de l'activité ou le nombre d'épisodes autorisés.
- Obligation d'accompagner l'enfant lors du visionnage et de discuter de ce qu'il voit avec lui.
- Indication : veiller à sélectionner des programmes adaptés en termes d'âge et de contenu.



4. L'animateur/riche invite les sous-groupes à montrer et expliquer leurs 4 pictos-règles imaginées à l'ensemble du groupe et en discutent collectivement.

Les 24h de la journée

Lorsqu'il est question des écrans à la maison, la relation parent-enfant se crispe en général sur le temps qu'on y passe. Cette animation invite à réfléchir sur le temps consacré aux écrans en rapport aux autres activités quotidiennes.

Matériel



Les zones d'activité



Les petites zones « temps d'écran »



Téléchargez le matériel
et découvrez le tutoriel
en vidéo

- **À vous procurer:** une série de 24 éléments semblables que vous avez à disposition (24 cubes de bois ou 24 jetons ou 24 carrés de sucre...). Prévoir une série par sous-groupe constitué.
- une deuxième série de 24 éléments semblables, mais différents des premiers, que vous avez à disposition (24 cubes d'une autre couleur ou 24 jetons d'une autre couleur ou 24 allumettes...). Prévoir une série par sous-groupe constitué.

Objectifs

- Prendre conscience que les écrans sont une activité parmi d'autres.
- Prendre conscience du temps dévolu aux écrans lors d'une journée, en ce compris comme « temps superposable » à d'autres activités.



Déroulement

1. L'animateur·rice présente et définit chacune des 9 zones d'activités - temps scolaire, sommeil, repas, hygiène, activités extérieures, transports, activités intérieures, temps libre, temps d'écran - et explique que chaque élément apporté (cube, jeton...) représente 1h de la journée.

(Dans un premier temps, l'animateur·rice ne propose pas les petites zones « temps d'écran » supplémentaires).



2. L'animateur·rice met en contexte : imaginez la journée d'un·e enfant/ado de... âge (à décider selon l'âge moyen des enfants du groupe), lors d'un jour en semaine avec rythme scolaire (un mardi par exemple).

Il·elle met à disposition une première série de 24 éléments représentant les heures et invite ensuite les participantes à répartir ces 24 heures de la journée sur les zones selon le nombre d'heures à dédier à chaque activité afin de représenter une « **journée type** » telle que vécue habituellement par l'enfant.

L'animateur·rice invite ensuite les participants à réitérer l'exercice mais cette fois avec la seconde série de 24 éléments afin de représenter une « **journée idéale** » telle que rêvée par les parents.

Les zones peuvent être déplacées et se superposer en parties aux autres.



3. Lorsque les participantes ont réparti leurs heures sur les zones, l'animateur·rice les interroge.



Combien d'heures prévoit-on pour ces différentes activités pour une « journée-type » ?

Et pour une « journée idéale » ?

Quelles sont les différences ? Qu'est-ce qui ne change pas ?

Qu'est-ce qui pose question ?

Combien de temps reste-t-il pour les écrans ?

4. Si le débat se dirige vers le fait qu'il est difficile d'associer un certain nombre d'heures au temps d'écran, tant ces pratiques sont nomades et systématiques, l'animateur·rice propose les plus petites zones « temps d'écran » qui peuvent être associées et superposées aux autres activités. Par exemple, le temps d'écran a lieu aussi pendant les transports ou les repas. Ou bien cela peut mener à la réflexion sur le fait que les écrans sont forcément présents durant les temps libres (ou non ?).

Pour aller plus loin: l'animateur·rice peut proposer aux parents de réitérer l'expérience chez eux, avec leur enfant, afin de comparer les perceptions.

Bingo des pratiques en duo

Cette animation s'inspire de la dynamique du jeu «bingo» : à la différence près qu'ici on ne complète pas la grille avec des chiffres mais avec des pratiques médiatiques ! Mon adolescente joue-t-elle aux jeux vidéos ? Que sais-je des pratiques de communication de mon enfant ? Est-ce une pratique que nous partageons ensemble ?

Matériel



Téléchargez le matériel et découvrez le tutoriel en vidéo

Objectifs

- Prendre conscience de l'importance de l'intérêt du parent par rapport aux pratiques de son enfant.
- Identifier les pratiques numériques qui sont partagées en famille et celles qui sont vécues de façon isolée par l'enfant.
- Échanger des idées entre parents sur les moyens d'accompagner davantage les pratiques de son enfant.



Déroulement



1. L'animatrice présente la grille du bingo et explique la signification des symboles :

LÉGENDE			
Pratique partagée ensemble	Pratique pour laquelle il y a de la discussion	Pratique pour laquelle le parent n'est pas au courant	Pratique absente

Près de la grille de bingo, l'animatrice mélange et place sur la table, face cachée, les cartes « pratiques ».

2. Tour à tour, chaque participante pioche au hasard une carte et identifie la pratique. Le-la participante prend le temps de réfléchir quelques instants :

? *Est-ce qu'elle/il partage cette pratique avec son enfant ? En discute avec son enfant ? N'est pas au courant de cette pratique ? Ou pense que son enfant n'a pas cette pratique ?*

En fonction de sa réalité, il place la carte sur la grille, sur le symbole adéquat.

3. C'est au tour d'un autre participant.e de piocher une carte et de la placer sur la grille à partir de la même réflexion. En cours de partie, l'animatrice sonde les autres participant.es :

? *Est-ce que certain.es vivent une situation similaire chez eux ou chez elles ? Est-ce que cette situation leur convient et si non, qu'est-ce qu'il serait intéressant de mettre en œuvre pour accompagner la pratique de l'enfant ?*

À la manière d'un «bingo», dès qu'une ligne ou colonne est complétée, c'est gagné !

Variante : La partie est présentée ici sous la forme collaborative. On peut également créer 2 ou 3 équipes et les faire s'affronter : l'animatrice pioche une carte et les sous-groupes placent la même carte à l'endroit adéquat sur leur grille respective en fonction des réalités des membres du groupe. Dès qu'une ligne ou une colonne est complétée, **c'est bingo !**

À chaque âge ses besoins

À quel point les pratiques médiatiques impactent-elles positivement ou négativement le développement psychosocial de nos enfants et de nos adolescents ? Cette animation propose de débattre de cette question en associant une série de besoins psychosociaux de l'enfance et de l'adolescence à une tranche d'âge et à des pratiques médiatiques.

Matériel



Téléchargez le matériel et découvrez le tutoriel en vidéo

Objectifs

- Réfléchir aux impacts positifs ou négatifs de certaines pratiques sur le développement psychosocial de l'enfant selon les âges concernés.
- Comprendre l'évolution des usages numériques selon les besoins des enfants.
- Envisager le cadre de règles et l'accompagnement comme flexible par rapport aux compétences et besoins.

Déroulement



1. L'animateur·rice dispose les jeux de cartes faces visibles sur une table en trois zones : les cartes « besoins psychosociaux » et « tranches d'âge » et le jeu de cartes « pratiques ».



2. L'animateur·rice invite les participantes à sélectionner à tour de rôle 4 cartes sur la table dans cet ordre :

1. Une carte « besoin » de leur choix.
2. Une carte « tranche d'âge » à associer à la première carte du besoin.

? À quelle tranche d'âge associeriez-vous ce besoin ?

3. Une carte pratique « renforçante ».

? Quelle pratique médiatique renforce/encourage/améliore/aide à l'accomplissement de ce besoin ?

4. Une carte pratique « déforçante » qui répond à la question 3.

? Quelle pratique médiatique met en péril/décourage/réduit/diminue/fait obstacle à l'accomplissement de ce besoin ?

3. Les participantes observent les associations de cartes de chacun et chacune et expliquent leur choix tour à tour.

Exemples :

Une maman choisit le besoin « s'exprimer » qu'elle associe à la tranche d'âge « 3-6 ans ». Ensuite elle opte pour la pratique « photographie » comme renforçante et la pratique « télévision » comme déforçante. En effet, réaliser des photos accompagnées par un adulte permet à l'enfant de cette âge de s'exprimer et d'explorer son environnement. Par contre, regarder la télévision seule décourage les interactions sociales et impacte négativement le développement du langage.

Un papa, lui, a sélectionné le besoin de « construction de soi » qu'il associe à la tranche d'âge « 12-15 ans ». Il opte pour la pratique « réseaux sociaux » comme renforçante. En effet, les réseaux sociaux permettent aux adolescents de nombreuses interactions sociales avec leurs pairs, ils s'identifient comme faisant partie d'un groupe.



4. Le groupe réagit collectivement aux associations de cartes proposées. L'animateur·rice insiste sur le fait que les pratiques évoluent avec l'âge et les besoins de l'enfant : c'est pourquoi le cadre et les règles doivent être flexibles en fonction du contexte et en particulier en fonction de l'âge de l'enfant. Par ailleurs, il appartient à chaque parent de juger de la flexibilité de ce cadre, selon son éducation et ses valeurs familiales.

Se former pour bien se préparer

Animer un groupe de parents autour de la thématique des écrans et des enfants sera autant d'occasions de se frotter à des systèmes de valeurs familiales et culturelles différentes. C'est pourquoi cet outil d'animation mise principalement sur l'identification individuelle, la mise en perspective des situations familiales et le débat collectif et bienveillant.

En tant qu'accompagnante d'adultes, vous serez d'autant plus prêt ou prête à ces débats si vous pouvez vous familiariser à quelques notions de base autour des principes et postures de l'éducation aux médias et en connaître davantage sur les enjeux éducatifs relatifs aux pratiques numériques des jeunes et des enfants.

Vous souhaitez être plus à l'aise sur ces thématiques avant d'utiliser notre boîte d'animation ?



Découvrez notre module en ligne : « *Ecrans et médias : comment accompagner les parents vulnérables* ». Ce module d'autoformation aborde les fondements de l'éducation aux médias, propose de creuser les usages médiatiques des jeunes et des enfants et vous présente des pistes méthodologiques pour discuter des enjeux de la média parentalité.

Ce module reprend également le matériel et les tutoriels vidéos de l'outil d'animation que vous tenez entre les mains.

Rendez-vous sur :

eformation.media-animation.be



Contexte du projet

Ce projet est une initiative de l'ASBL Média Animation, centre de ressources en éducation aux médias. Cet outil d'animation est né à la suite du constat que tous les parents n'étaient pas égaux face aux outils de sensibilisation sur les enjeux des écrans en famille. En effet, dans le cadre de rencontres organisées par le consortium Betternet, consortium belge pour un Meilleur Internet, il est apparu urgent de proposer un outil d'animation simple et efficace pour toucher davantage de parents dont ceux dits vulnérables de par leur situation sociale, linguistique, économique ou culturelle. Ce projet Betternet est co-financé par l'Union Européenne dans le cadre du programme Digital Europe.

Le module de formation en ligne à destination des professionnel·les accompagnant ces publics a pu être réalisé quant à lui grâce au soutien du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, à travers son appel à projets en 2022.

Pour découvrir Betternet :



betternet.be

**Le Conseil Supérieur
de l'Éducation aux Médias**



Autres ressources



parentsconnectés.be

Le site pour les parents qui souhaitent accompagner les pratiques en ligne et des écrans de leurs enfants.



keepintouch-project.eu

La brochure *Les écrans à la maison : des repères pour toute la famille* apporte un soutien aux parents dans l'utilisation des médias à la maison et l'exploitation des possibilités créatives qu'ils offrent.



myappeduc.eu

MyAppEduc, l'app' des enseignant·es, bibliothécaires et parents qui veulent accompagner les usages numériques des enfants de 5 à 12 ans.



123clic.be

20 activités pour accompagner l'usage des écrans des enfants de moins de 6 ans.

Contact

info@media-animation.be

Auteures

Anne-Claire Orban de Xivry,
Bérénice Vanneste,
et Sophie Huys.

Graphisme

Média Animation

Éditrice responsable

Anne-Claire Orban de Xivry.

Une initiative de

méd:a
ANIMATION

Avec le soutien de



Dépôt légal : 2024/3462/1

ISBN : 978-2-931139-04-2



méd:a
ANIMATION