

Num et Ric et Cie

Des débats en famille



CE KIT PÉDAGOGIQUE NUM ET RIC ET CIE COMPREND :

> **L'AlloNum** : support en mousse rigide d'1m20 prenant l'aspect d'un smartphone géant avec des modules séparables contenant des questions cachées

> Une mallette :

- un livret d'accompagnement,
- un nuancier éventail pour animer,
- des cartes questions,
- une affiche ; venue de l'AlloNum,
- des fiches repères « Numérique et petite enfance ».

Les documents de la mallette sont disponibles sur le site **<http://www.pixelland.fr>**.



I. CONTEXTE DE CRÉATION

Par rapport à leurs homologues européens, les particuliers français sont parmi les plus grands adeptes du digital et leurs usages numériques les font apparaître comme **multi-équipés et multi-connectés**. Ces équipements, aujourd'hui intégrés aux pratiques quotidiennes d'une grande partie des familles françaises, impliquent au sein des foyers des positionnements éducatifs, dès le plus jeune âge. Le développement d'écrans de plus en plus mobiles et interactifs amène une fréquentation et une utilisation dès la plus petite enfance. Or, ces usages viennent questionner **les attitudes éducatives, les besoins de l'enfant et les impacts sur son développement**.

En 2015 et 2016, L'IREPS¹ Pays de la Loire a rencontré les professionnels des réseaux petite enfance de la CAF² de Vendée (RAM³, LAEP⁴, EAJE⁵) pour réfléchir avec eux aux impacts du numérique sur les pratiques éducatives des parents et aux questions inhérentes aux effets de leur utilisation sur le développement du jeune enfant. Ces rencontres ont donné lieu à la création d'un groupe de travail composé d'animatrices de LAEP, de conseillères CAF, d'une éducatrice de jeunes enfants de la PMI⁶ de Vendée et d'une chargée de mission de l'IREPS Pays de la Loire. Ces professionnelles ont été chargées d'élaborer un prototype d'outil pédagogique pour échanger sur ce thème avec les parents de jeunes enfants.

Ce support d'animation a pris la forme **d'un « smartphone » géant en tissu coloré, nommé L'AlloNum**. Sa forme surprenante permet de relier le milieu des jeunes enfants à la thématique du numérique. Les questions « cachées » sous différents éléments ménagent un effet de surprise favorisant non seulement l'aspect convivial et bienveillant mais aussi la prise de recul sur les enjeux éducatifs.

Ce prototype a par la suite, été expérimenté dans 7 LAEP du département, une ou plusieurs fois sous différentes modalités, de l'individuel aux groupes de plus de 11 participants. Les retours d'expérience des professionnels qui l'ont utilisé, ont fait apparaître son intérêt et sa pertinence et ont permis son amélioration courant 2017 par un nouveau groupe.

1. Instance Régionale d'Éducation et de Promotion de la Santé

2. Caisse d'Allocation Familiale

3. Réseau d'Assistants Maternelles

4. Lieux d'Accueil Enfants-Parents

5. Etablissement d'Accueil du Jeune Enfant

6. Protection Maternelle et Infantile





II. CONDITION D'UTILISATION



Pas d'expertise nécessaire sur le numérique : AlloNum, le Smartphone géant, sous son format ludique et coloré, a été conçu pour être utilisé par des professionnels d'horizons divers, sans connaissance spécifique préalable sur le sujet. Par contre, les compétences en animation de groupe sont conseillées. Lorsque l'environnement n'est pas adapté à l'accueil du support géant, les cartes présentes dans la mallette reprennent les questions et permettent d'aborder les différentes thématiques.

Approche positive et globale : l'objectif de l'outil est d'appréhender et de débattre de différents aspects des usages numériques dans l'environnement du jeune enfant et de permettre à chacun de faire émerger des solutions adaptées à son contexte et à ses préoccupations.

C'est un outil de débat qui vise à **promouvoir un usage réfléchi** du numérique, en particulier avec les jeunes enfants. Il s'inscrit dans une logique de promotion de la santé. Il permet d'appréhender les écrans autrement, de prendre conscience de leur impact sur le quotidien et sur le développement des jeunes enfants, de partager ses représentations, de réfléchir, de poser un regard critique sur les pratiques et les usages... mais laisse chacun libre de ses choix.

Interactivité : Il s'agit de proposer un temps d'échanges et de réflexion, avec des adultes référents de jeunes enfants (famille, professionnels) pour **construire collectivement** des repères, sans diabolisation excessive, ni minimisation des enjeux.

1 / POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR :

Assurer un cadre bienveillant : cet outil s'utilise dans un **cadre d'animation non stigmatisant et sans jugement** afin d'offrir à chacun la possibilité de s'exprimer spontanément et de trouver des réponses pour le développement des jeunes enfants, dans le respect de la diversité des familles et des pratiques.

Faire échanger : le premier enjeu de l'animateur est de favoriser les interactions, l'expression d'une **multiplicité de points de vue**, y compris ceux avec lesquels il pourrait être en désaccord, afin de faire avancer la réflexion collective.

Soutenir : l'animateur rebondit sur les points de vue amenés par les participants et propose, si nécessaire, des exemples différents afin de permettre à des paroles diverses d'être partagées et d'ouvrir, ainsi, le champ des possibles. Il s'agit de mettre en lumière la complexité de l'évolution rapide du numérique, la difficulté de construire des repères éducatifs et les ressources des participants. Les échanges doivent permettre de dédramatiser ces enjeux mais aussi de leur donner toute leur place.

Rendre autonome : le rôle de l'animateur est de permettre au groupe de construire lui-même ses pistes de réflexions et ses solutions à partir des demandes et des besoins des participants. Il s'agit que chacun puisse prendre du recul, s'interroger, renforcer ses compétences et ses connaissances. Les apports et les conseils ne sont pas automatiques de la part de l'animateur et font suite aux questionnements du groupe. Ils servent à éclairer les enjeux du numérique et à prendre de la hauteur afin de permettre à chacun de **construire ses propres réponses** dans le respect des expériences, compétences et de l'autonomie de chacun.

2 / THÉMATIQUES

Quelque soit la modalité d'utilisation choisie, cet outil n'a pas vocation à être traité dans son ensemble lors d'une séance : **3 à 5 questions** permettent généralement d'aborder déjà une large partie des enjeux éducatifs sur le numérique.

Chaque icône cache une question autour de pratiques éducatives en lien avec **l'utilisation des écrans au quotidien**, en particulier avec l'enfant de moins de 6 ans. Même si certaines questions ont été construites pour aborder préférentiellement certaines thématiques, ce sont les besoins et les attentes des participants qui définiront la réalité du contenu des échanges.

10 thématiques peuvent être abordées : place des écrans dans le quotidien, pression sociale, réseaux sociaux, ondes, jeux vidéo pour jeunes enfants, résistance des parents, télévision, écrans et vie de famille, temps d'écrans, photos et vidéos.



III. PROPOSITIONS D'UTILISATION DU SUPPORT GÉANT ALLONUM



L'expérimentation en LAEP a montré l'intérêt de rendre cet outil accessible aux parents et aux enfants avant son utilisation en groupe. Cette mise à disposition permet de susciter une plus grande curiosité. C'est avec cet objectif qu'une affiche annonçant la venue d'AlloNum est proposée dans la mallette.

Lors de la phase d'expérimentation, **différentes modalités d'utilisation** ont été testées, chacune ayant ses intérêts et ses limites : exposition simple, utilisation programmée en groupe, utilisation spontanée en groupe, échange en groupe restreint.

1 / EXPOSITION

Le support géant AlloNum a régulièrement été proposé en exposition. Placé dans un endroit fréquenté, il permet à chaque personne qui le souhaite, de le découvrir en autonomie et de réfléchir aux questions à son rythme et selon ses propres intérêts. Cette proposition favorise aussi l'interaction entre parents et enfants qui se l'approprient à leurs rythmes.

Dans les LAEP, il a souvent été mis à disposition des enfants qui découvraient les cachettes et amenaient les questions à leurs parents.

2 / UTILISATION EN GROUPE

A / ACTION COLLECTIVE PLANIFIÉE



Compter 30' à 1h30
selon les objectifs
et le nombre de participants



20 participants
Maximum

Avant de débiter une action collective planifiée et annoncée, il est conseillé de poser **le cadre bienveillant** dans lequel doivent se dérouler les échanges :

- **non jugement** des pratiques individuelles : diversités des pratiques, pas de bonnes, ni de mauvaises réponses
- **respect de chacun** : écoute, connaissances, expériences et contextes différents...
- **possibilité de ne pas s'exprimer** si on ne le souhaite pas

Ce cadre favorisera l'expression libre et l'animateur veillera à éviter au maximum les solutions radicales hors contexte. Les participants sont invités à s'exprimer sur ce qu'ils pensent, et non sur ce qu'ils font au quotidien.

Autour de chaque question, les échanges peuvent être organisés comme suit :

Découverte d'une question

Inviter les participants à chercher et à lire une question.

Echange entre participants

L'animateur est régulateur et facilitateur des échanges.

- **Partir des représentations et des opinions des participants** : questionner, solliciter les avis, distribuer la parole, reformuler, donner des exemples, accepter des points de vue divergents.
- **Valoriser** : mettre en valeur les connaissances des participants, relever des opinions contradictoires sans les opposer, partager ses solutions.
- **Veiller au cadre** : respect, écoute, pas de jugement, laisser du temps pour réfléchir.

Ouverture vers de nouveaux points de vue

Faire des apports ciblés, relancer le débat et favoriser la recherche de solutions : donner des contre-exemples, des repères validés à partir des apports, des besoins et attentes des participants, imaginer des solutions ou proposer des pistes.

B) DISCUSSION SPONTANÉE



20' à 1h
selon le groupe



5 à 15 participants
Maximum

Lorsque quelques personnes se sont approchées de l'outil et semblent montrer de la curiosité, il est possible de proposer la découverte collective de l'outil. L'animateur expliquera l'objectif de ce support, créé pour discuter de ce que l'on pense des usages numériques avec les jeunes enfants.

Pour favoriser l'expression libre et sans jugement sur les pratiques, l'animateur précise qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et invite les participants à s'exprimer sur ce qu'ils pensent et non sur ce qu'ils font au quotidien.

L'animateur propose alors à un participant de découvrir une question. Il met en valeur les points de vue divergents des participants ainsi que leurs connaissances. Selon les échanges, il peut être amené à proposer d'autres points de vue lorsque les réponses paraissent trop consensuelles ainsi qu'à apporter des repères en réponse aux demandes des membres du groupe.

3 / AUTRES MODALITÉS POSSIBLES

Spontanément, des discussions peuvent avoir lieu entre l'animateur et quelques personnes présentes qui interrogent sur la présence de l'AlloNum dans les lieux et sur les questions posées.

Lors d'événements, il a été intéressant de faire découvrir l'outil à des familles avec des enfants de 4/5 ans. Spontanément, les enfants interrogeaient leurs parents sur la lecture des questions, ou les lisaient eux-mêmes à haute voix. Cette utilisation a permis des échanges intergénérationnels autour des questions proposées. Des discussions ont pu avoir lieu sans passion mais avec un intérêt partagé autour de la problématique de gestion de ces outils, souvent conflictuelle dans les foyers.

Deux autres modalités n'ont pas été testées mais semblent potentiellement intéressantes : ce support pourrait aussi être utilisé auprès d'un **groupe d'enfants** ou d'un **groupe mixte de parents et d'enfants** afin de discuter de ces questions avant l'adolescence.





IV. DESCRIPTION DES AUTRES OUTILS

1 / LES CARTES QUESTIONS



Les cartes contenues dans la mallette reprennent les questions cachées de l'AlloNum. Elles permettent d'avoir un support au débat lorsque l'utilisation du support géant ne paraît pas appropriée (place, encombrement, âge...).

De la même manière qu'avec l'AlloNum, seules quelques cartes seront discutées sur une même séance ; ce qui compte, c'est la richesse des débats et non le nombre de questions traitées. Ainsi, préalablement aux échanges, on s'assurera de poser un cadre qui permet des discussions respectueuses de chacun.

En pratique, il suffit de poser les cartes, face cachée sur une table ou dans un contenant de type chapeau ou sac. Un participant tire une des cartes et s'exprime sur la

question. L'animateur encourage les autres participants à partager leurs points de vue.

A tout moment, il est possible de piocher une nouvelle question.

Les thèmes et repères abordés seront en lien avec les intérêts et les attentes du groupe.

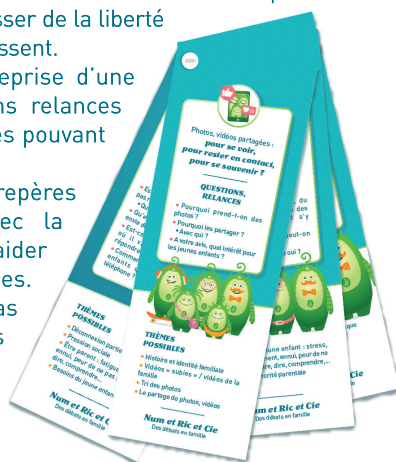
2 / LE NUANCIER ÉVENTAIL

Il s'agit d'une aide à l'animation du débat qui n'est ni indispensable, ni exhaustive. L'intérêt est de maintenir des questions ouvertes durant le débat pour inviter l'expression de points de vue multiples et laisser de la liberté aux participants sur les thèmes qui les intéressent.

Sur chaque marque-page, se trouve la reprise d'une question de l'AlloNum suivie de questions relances reformulées ou précisées et de thématiques pouvant être abordées.

Sur le marque-page suivant, quelques repères généraux et du quotidien, en lien avec la question précédente, sont proposés pour aider l'animateur à amorcer des pistes de réponses.

Dans tous les cas, il est important de ne pas vouloir traiter l'ensemble des thèmes et des repères évoqués car il est prioritaire de rester à l'écoute des échanges et des participants.



3 / LES FICHES REPÈRES « NUMÉRIQUE ET PETITE ENFANCE »



Les fiches repères reprennent succinctement des éléments essentiels en lien avec les thématiques pouvant être abordées lors des échanges. Elles fournissent aussi des liens pour aller plus loin.

Bien que l'objectif du kit pédagogique soit de permettre à chaque groupe d'échanger et de construire ses propres solutions, certains participants attendent des données prouvées et des solutions pour le quotidien. Ainsi, il est important que l'animateur puisse proposer des informations fiables et concrètes, si besoin.

8 thèmes sont abordés dans les fiches repères : les ondes, le développement de l'enfant, la télévision, la posture éducative, la gestion des écrans en famille, le quotidien avec les écrans, la gestion des images, la protection du jeune enfant.

Ces fiches ont un double intérêt :

- **L'accès à des éléments et des repères reconnus pour l'animateur.** L'objectif est de lui permettre d'animer sereinement un débat de qualité. Le contenu de ces fiches repose sur des informations vérifiées issues de sites et d'experts reconnus. Il a fait l'objet d'une réécriture et d'une catégorisation afin de les rendre le plus accessible et pratique possible.
- **La mise à disposition de fiches thématiques indépendantes les unes des autres.** L'objectif est de disposer de résumés synthétiques facilement partageables. Certains participants peuvent souhaiter disposer de documents papier pour partager avec des personnes absentes, garder une trace des échanges ou aller plus loin. Ces fiches sont donc détachables en dévissant l'œillet et faciles à photocopier. Elles peuvent être proposées ensemble ou indépendamment selon les besoins du groupe et les souhaits de l'animateur.

Ces fiches repères peuvent être utilisées en dehors de l'utilisation du kit d'animation. Elles sont accessibles depuis le site Pixelland : www.pixelland.fr.





V. QUELQUES RESSOURCES

1 / MAGASINES ET OUVRAGES

- **Sciences Humaines, N°304, juin 2018**

Des écrans à l'hyperconsommation. Penser l'emprise... et s'en défaire

- **Le Journal de l'Animation, N°186, février 2018**

Education à l'image : dompter les écrans

- **La famille Tout-Ecran**

Guide pratique : conseils en éducation aux médias et à l'information - CLEMI, Réseau Canopé, 2017

- **Familles connectées. Revue «Réalités Familiales», n°114-115, UNAF, 2016**

- **3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir**

Tisseron Serge, (2013) Edition Erès Jeux vidéo et Ados

- **Les dangers de la télé pour les bébés**

Tisseron Serge, (2009) Edition Erès Jeux vidéo et Ados

2 / DES SITES SUR LE NUMÉRIQUE

- **<https://www.cnil.fr>**

Site d'informations sur les droits et libertés individuelles

- **www.pegi.info**

Site de classification par âge des jeux vidéo

- **<http://www.pedagojeux.fr>**

Site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo

3 / DES SITES SUR LES ÉCRANS ET LE JEUNE ENFANT

- **<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/parents-informez-vous>**

Dossier d'information aux parents - Site de sensibilisation aux bons usages d'internet

- **<https://naitreetgrandir.com/fr>**

Site canadien d'information sur l'éducation et le développement des enfants - plusieurs articles sur les écrans : par âge - rubrique vie de familles (organisation familiale) - un dossier Moins d'écrans

- **<http://www.yapaka.be/ecrans>**

Site belge de prévention de la maltraitance - nombreuses ressources (articles, affiches, vidéos) sur les usages des écrans

- **<http://digital-baby.fondation-enfance.org>**

Site français d'information sur les besoins de développement du jeune enfant et les écrans



Kit pédagogique
Num et Ric et Cie
 Des débats en famille

édité en novembre 2018 par l'Ireps Pays de la Loire pôle Vendée
 avec le soutien du Conseil Régional des Pays de la Loire

Illustration / Création graphique :  © Audrey Bazel COMMUNICATION

