



## L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 20 Décembre 2018

### **L'EDUC'ECRANS :** **Pour accompagner nos enfants à grandir avec les écrans**

**Thématique :** Usage des écrans ; Education aux écrans ; Parentalité ; Famille ; Enfance et petite enfance

**Support :** jeu de plateau

**Public :** Parents de jeunes enfants (0 à 8 ans)

**Nombre de participants :** minimum 4 joueurs

**Année de création :** 2018

**Acquisition :** Achat

**Prix :** 72e

---

#### LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

##### Matériel

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 24 cartes questions, soit 288 questions
- 12 cartes opinion « à priori souhaitable » - « à priori non souhaitable »
- 2 feuillets d'activité : « nos pistes pour faire autrement », « nos retours d'expérience »
- 1 sablier
- 24 jetons blancs
- 1 dé

##### Objectifs

- Réfléchir entre parents à la place des écrans dans la famille avec de jeunes enfants
- Partager ses représentations et expériences
- Approfondir et élaborer des pistes d'actions éducatives en rapport avec la place et l'usage des écrans au sein de la famille
- Prévenir les parents des dangers de la surexposition aux écrans

##### Utilisation

Outil de médiation au service des professionnels et bénévoles (psychologues, éducateurs...) chargés d'animation collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité

A partir de 4 joueurs

Utilisation –idéalement- sur trois séances consécutives

Durée : De 45minutes à 2heures

##### Conseils

Voir règle du jeu

##### Disponibilité

Bon de commande à télécharger sur le site du promoteur

Stock limité

**Editeur - Promoteur de l'outil****Editions Valorémis**

26 rue des Rigoles

75020 Paris

Tél. : 09 75 97 69 63

Email : [editions@valoremis.fr](mailto:editions@valoremis.fr)

Site internet : <https://editions-valoremis.com>

**Objet social**

Maison d'édition de jeux éducatifs

## L'AVIS DES EXPERTS

### Appréciation globale

**L'Educ'Ecrans** est un outil pédagogique créé par la FNEPE, qui répond à un véritable enjeu de santé publique.

Cet Outil, de type questions/réponses autour d'un plateau de jeu, a pour objectif principal de susciter le débat sur la place des écrans dans les familles : quels usages en fait-on ? Quel impact sur la vie de famille au quotidien ?

L'originalité de **L'Educ'Ecrans** repose notamment sur son déploiement en trois séances :

- La 1<sup>ère</sup> étape consiste à réfléchir à la place des écrans dans la famille et à leur influence éventuelle sur les enfants, en confrontant son opinion avec celle des autres participants.
- La seconde étape invite à la poursuite des échanges pour élaborer, collectivement, de nouvelles façons de faire, face à des comportements habituels qui laissent les parents insatisfaits. A l'issue de cette étape, les parents choisissent de tester ces nouvelles pistes.
- La troisième et dernière étape consiste en un retour d'expériences pour évaluer les changements éventuels et leur impact sur la vie familiale.

Si l'outil interroge de manière pertinente la place des écrans dans différents contextes, et notamment dans les interactions avec l'extérieur (amis, grands-parents, nounous) et dans différentes temporalités (usage des écrans le matin, le soir, pendant les repas...), la multitude des questions proposées (288) nécessite un tri préalable par l'animateur qui devra être vigilant pour choisir des questions adaptées au groupe.

En effet, certaines questions peuvent générer des difficultés dans ce qu'elles mobilisent en termes de connaissances du monde numérique, de compréhension, de capacités de projection et induire un risque de stigmatisation. Certaines réponses ou conclusions peuvent prendre une allure de normativité (heure de repas, rituels de coucher). Aussi, il est impératif que l'animateur puisse prendre en compte les différents contextes de vie des participants.

Même si l'outil propose une bibliographie ainsi qu'une sitographie, nous regrettons l'absence d'un guide pédagogique qui proposerait des repères sur le développement de l'enfant (cognitif, social, psychomoteur) ainsi que des éléments sur l'état actuel des connaissances en terme d'usages des écrans (scientifiques, épidémiologiques). Les recommandations de bonnes pratiques en matière d'écran sont également absentes (ex : 3-6-9-12). Cela suppose donc pour l'animateur d'effectuer un travail de recherche conséquent. **L'Educ'Ecrans** n'est donc pas un outil « clé en main », à moins d'avoir déjà des bases solides en matière d'éducation aux médias.

A l'heure où les très jeunes enfants grandissent dans un paysage d'écrans, cet outil répond à une demande très actuelle de situer l'usage des écrans au sein de la famille.

Une version du jeu pour des parents d'enfants plus âgés ou des parents d'adolescents serait appréciée dans le futur !

### **Objectifs de l'outil**

- Favoriser l'émergence des représentations concernant les usages d'écrans au sein de la famille
- Susciter le débat entre les parents, à travers le partage d'expérience concernant l'utilisation des écrans
- Elaborer collectivement des pistes d'actions éducatives à mettre en place dans son quotidien
- Réfléchir à des modifications concrètes dans les différents usages d'écrans, et évaluer leur impact

### **Public cible**

Utilisation optimale : Parents d'enfants de 0-6 ans

Utilisation possible : Parents d'enfants de 0-10 ans

Professionnels de la petite enfance pour formation initiale/continue

### **Utilisation conseillée**

Cf. conseils du promoteur

### **Temps d'appropriation de l'outil**

Plus de deux heures