EMERGENCE
Dispositif d'Appui en Prévention & Promotion de la Santé
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

IREPS Auvergne Rhône-Alpes

BIPP 2019

BONNES IDÉES ET PRATIQUES PROMETTEUSES

Intervenir en promotion de la santé sur les écrans auprès des 12-25 ans

Document interactif sur le repérage et le partage de pratiques en Auvergne-Rhône-Alpes

Avec le soutien de
ars Agence Régionale de Santé Auvergne-Rhône-Alpes

BIPP 2019

UN DOCUMENT INTERACTIF

Mode d'emploi

Ce document est conçu afin de vous permettre la consultation interactive de ses différentes parties.

Accédez rapidement aux contenus qui vous intéressent en cliquant sur **LES TITRES DES SECTIONS** indiqués dans la table de matières.

Connectez vous aux sites de nos partenaires à partir des liens que vous trouvez dans le texte.

Retrouvez les interviews vidéo et d'autres contenus en cliquant sur les liens soulignés .

Bonne navigation !

BIPP 2019

TABLE DES MATIÈRES

Introduction
Note réflexive
Tableaux interactifs
Synthèse
Fiches
Merci

INTRODUCTION :
Intervenir en promotion de la santé sur les écrans auprès des 12-25ans.
P.4

NOTE RÉFLEXIVE :
Les "Écrans" en prévention et promotion de la santé.
La prévention des écrans pour les 12-25 ans : quels enjeux ?
P.6

TABLEAUX DE NAVIGATION INTERACTIFS :
Pratiques prometteuses sur les écrans auprès des 12-25 ans repérées en Auvergne-Rhône-Alpes
P.10

SYNTHÈSE DES FICHES DE CAPITALISATION :
Les leviers d'efficacité dans l'accompagnement aux pratiques numériques
P.19

FICHES DE CAPITALISATION
P.22

FICHES D'IDENTITÉ
P.53

Soutenir la parentalité P.54
Coopérer en réseaux P.73
Prévenir les conduites à risque P.82
Soutenir l'inclusion sociale P.93
Former et informer P.98
Répondre aux spécificités des publics vulnérables P.107

Remerciements
P.112

BIPP 2019

INTRODUCTION

Repérer et partager des pratiques prometteuses en promotion de la santé en Auvergne-Rhône-Alpes : la démarche mise en œuvre

REPÉRER ET PARTAGER DES PRATIQUES PROMETTEUSES EN PROMOTION DE LA SANTÉ EN AUVERGNE-RHÔNE-ALPES : LA DÉMARCHE MISE EN ŒUVRE.

Ce document offre un recueil d'actions mises en place en Auvergne-Rhône-Alpes sur la thématique des écrans en promotion de la santé. Il est le résultat de la démarche "Bonnes idées et pratiques prometteuses" BIPP menée en 2019 dans le cadre du dispositif EMERGENCE porté par l'Instance Régionale d'Éducation et de Promotion de la Santé Auvergne-Rhône-Alpes, en collaboration avec l'ANPAA, la Mutualité française et le Planning familial.

LA DÉMARCHE BIPP

La démarche BIPP vise à repérer et valoriser des actions prometteuses dans l'ensemble de la région Auvergne-Rhône-Alpes. Ces actions sont choisies à partir des critères probants pour la promotion de la santé, sélectionnés par un comité régional multi-partenarial composé de chercheurs et de professionnels de terrain. Cela a permis de constituer un recueil d'actions de qualité en promotion de la santé, avec plusieurs objectifs :

> Inspirer, orienter et appuyer les acteurs et les professionnels dans la mise en œuvre de leurs actions ;

> Favoriser l'interconnaissance, la collaboration et le partenariat entre les acteurs qui développent des thématiques communes en promotion de la santé ;

> Compléter les savoirs théoriques partagés à travers les recommandations de la recherche par des savoirs pratiques, mis en perspectives par des exemples concrets de mise en œuvre.

CAPITALISATION : Transformer des savoirs issus d'expériences en connaissances partageables

La capitalisation d'expérience est une démarche visant à rendre partageable le savoir issu de l'expérience de terrain. Cette pratique se développe actuellement dans le champ de la promotion dans la santé. Une démarche a été engagée par la Fédération nationale d'éducation et de promotion de la santé (FNES) et la Société française de santé publique (SFSP) pour promouvoir la démarche et construire des outils de capitalisation adaptés à la promotion de la santé. La grille d'entretien utilisée dans le cadre de la démarche BIPP est une adaptation de celle produite par ce groupe de travail national.

Une **ACTION PROMETTEUSE** est une action qui n'a pas été évaluée par des méthodologies de recherche, mais qui répond à des critères de validité et s'appuie sur des principes d'action reconnus comme efficaces pour atteindre les résultats escomptés.

LE BIPP 2019 : les écrans et la lutte contre les inégalités sociales de santé pour les 12 – 25 ans

En 2019, la démarche BIPP a été consacrée à la question des écrans en promotion de la santé.
Au regard des rapides évolutions des outils numériques dans notre quotidien, la démarche a été l'occasion de découvrir et valoriser des actions capables de tenir ensemble la mise en perspective des aspects positifs des écrans et leurs risques potentiels dans leurs différents contextes d'usage. Cela sans perdre de vue les questions sanitaires posées par cet objet technologique et social, ainsi que l'impact des inégalités sociales sur l'usage des écrans.
Le recensement a permis de repérer **65 actions** selon des critères sélectionnés en comité de pilotage régional : des actions pérennes, itératives, développant les pouvoirs d'agir et touchant des publics fragilisés. **15 actions** ont été retenues par le comité régional comme particulièrement innovantes et prometteuses. Elles ont fait l'objet d'une démarche de capitalisation de l'expérience, avec des entretiens auprès des porteurs qui ont permis d'en préciser les leviers d'efficacité. Les actions ont été ensuite formalisées dans des fiches de capitalisation afin de les rendre facilement accessibles aux acteurs voulant s'en inspirer.

Suite à la démarche de recensement, **la journée régionale "Écran total"** a été organisée en octobre 2019 afin d'offrir aux acteurs de terrain l'occasion de s'approprier les expériences prometteuses identifiées et les connaissances issues de la recherche.

BIPP 2019

NOTE RÉFLEXIVE

Les "Écrans" en prévention et promotion de la santé pour les 12-25 ans : quels enjeux ?

LES "ÉCRANS" EN PRÉVENTION ET PROMOTION DE LA SANTÉ POUR LES 12-25 ANS : QUELS ENJEUX ?

Note réflexive sur ce qu'engager des actions dans ce champ veut dire.

Vaste champ que celui des "Écrans", terme valise évocateur mais qui recouvre des dimensions et des pratiques très diverses. Quand on s'interroge sur les écrans, plusieurs grands champs de problèmes de santé publique sont concernés. En effet, l'usage des outils numériques peut représenter à la fois un risque et une ressource. On se trouve donc rapidement dans le double mouvement de soutenir les usages du numériques, tout en limitant les risques.

Si la thématique des "écrans" a été choisie pour la démarche "BIPP" en 2019, , c'est justement parce qu'intervenir en prévention et promotion de la santé sur ce thème était un véritable labyrinthe, alors même que la demande sociale autour de cette question est forte. Un objectif de ce travail a été d'éclaircir ce que peut signifier travailler sur les écrans dans ce domaine.

Cliquez sur **les liens** et **retrouvez les interviews** d'acteurs qui expliquent pourquoi et comment ils ont choisi d'intervenir sur ces dimensions. Retrouvez toutes les vidéos sur notre chaîne youtube.

Le choix a été fait de limiter notre champ de réflexion aux 12-25 ans, car cela permet de s'interroger plus en profondeur sur une population pour laquelle les risques et les usagers sont comparables. En effet, les jeunes enfants ou les adultes insérés professionnellement n'ont ni les mêmes risques, ni les mêmes usages liés à des besoins spécifiques au moment de leur parcours de vie. Un des premiers constats, c'est que suivant qui vous êtes, votre perception des risques et vos questionnements ne sont pas du tout la même :

> les parents s'inquiètent de l'incidence des écrans sur la vie de leurs enfants : leur sommeil, leur concentration, leur sédentarité ;
> les neurologue et psychologues cherchent à identifier si risque il y a : addiction ? incidences neurologiques ? ; (voir l'entretien avec Stéphanie Mazza, neuropsychologue)
> les acteurs éducatifs veulent équiper leurs jeunes contre les risques associés aux mésusages des réseaux sociaux, l'exposition aux écrans ou les fake-news ;
> les acteurs de la précarité identifient des points de fracture numérique ;
> les sociologues et psychosociologues observent les transformations sociales liés aux nouveaux usages et les problèmes qui en découlent ; ainsi que l'accès et les usages potentiellement différenciés selon les catégories sociales ;
> les acteurs de l'environnement s'inquiètent des conséquences des usages numériques sur le climat.

Les écrans sont aussi largement considérés comme une ressource : ils nous permettent de nous mettre en lien, de nous informer, de nous distraire, de faire des démarches administratives ou améliorent les possibilités de participation citoyenne et d'engagement. **La question n'est donc pas de savoir comment faire sans, mais plutôt d'apprivoiser comment faire avec**. Ainsi, il apparaît assez clairement que, comme pour les addictions, parler des risques ne suffira pas, et qu'il s'agit également d'accompagner les usages.

Intervenir sur le numérique présente une spécificité dans le champ de la prévention car contrairement à l'éducation à la sexualité ou aux usages à risques de produits psychoactifs, les jeunes sont bien plus avancés techniquement que les adultes qui proposent de les accompagner. Cette nouvelle donnée **réinterroge la posture éducative** et traverse le champ professionnel autour de l'usage des écrans. Elle recouvre globalement deux grands types de professionnels : ceux issus d'un parcours qui leur confèrent connaissances et savoirs en matière d'accompagnement éducatif - quelle que soit la thématique - ; et ceux qui interviennent à partir d'un bagage technique autour du numérique (jeux, vidéo, réseaux sociaux). A l'aune des exemples d'interventions proposées, il s'avère que ces deux profils de professionnels contribuent à différents niveaux.

LES "ÉCRANS" EN PRÉVENTION ET PROMOTION DE LA SANTÉ POUR LES 12-25 ANS : QUELS ENJEUX ?
Note réflexive sur ce qu'engager des actions dans ce champ veut dire. (suite)

Ceux qui s'appuient sur leur expérience des écrans affirment par exemple que parler le même langage permet de renouer le dialogue, ce qui amène à proposer aux parents d'entrer dans cet univers pour mieux en parler. Cela suppose de renforcer globalement les acteurs du champ socio-éducatif pour les étayer sur la dimension technique que cela suppose.

D'autres mobilisent leurs connaissances sur le soutien à la parentalité pour développer des activités interactives qui rétablissent le dialogue dans les familles, ou mobilisent des outils plus traditionnels dans la prévention comme le photolangage pour ouvrir le débat entre les parents.

De façon transversale, le fait de partir des pratiques des jeunes ou des parents pour ouvrir le débat, accompagner la réflexion et les pratiques reste une ligne directrice commune aux interventions sur les écrans comme à d'autres thématiques.

Les débats sur les risques d'addiction aux jeux vidéo restent intranchés et ont fait l'objet d'échanges nourris lors de la journée régionale de réflexion sur l'accompagnement à l'usage des écrans pour les 12-25 ans[1]. L'OMS avait relancé la polémique en mai 2019 avec la révision de sa classification des maladies. Cette dernière propose ainsi comme nouvelle catégorie le "gaming disorder"[2], avec une entrée en vigueur prévue le 1er janvier 2022. Mais le monde scientifique et les acteurs de la prévention restent partagés sur la question.

Comme dans le champ des usages de produits psychoactifs, celui des écrans est soumis à des lobbies extrêmement puissants car il représente des enjeux financiers énormes. Si dans le champ des addictions, la vigilance à l'égard des conflits d'intérêts vis-à-vis des laboratoires pharmaceutiques est partagée par tous, il est apparu à l'occasion de ce travail de recensement que celui de la prévention vis-à-vis des écrans est beaucoup moins décryptée et balisée. Les éclairages apportés par les intervenants lors de la journée régionale réflexives sont apparus parfois divergents. Il faut donc souligner que dans ce champ plus que dans d'autres – parce que les enjeux financiers sont très importants – **la déclaration des potentiels conflits d'intérêts est primordiale** et l'engagement des financements publics d'autant plus central.

Le recensement large des actions de prévention autour des écrans pour les 12-25 ans a permis un tour d'horizon élargi du champ de la prévention et de la promotion de la santé. De nouveaux acteurs ont pu partager leurs initiatives. Mais il reste **des "trous dans la raquette"** de la prévention autour des écrans. En général, **le nombre d'interventions en direction des parents apparaît assez faible** dès qu'il s'agit de dépasser des actions d'informations (alerte sur les risques, conférences) alors même que les professionnels de la prévention sont fortement sollicités dans ce sens. Beaucoup d'actions s'adressent essentiellement aux individus, et moins aux groupes familiaux ou de communauté de vie. L'approche sur les environnements reste, sur ce thème comme d'autres en promotion de la santé, rarement mise en œuvre. Par ailleurs, les projets déployés prennent peu en compte les différences d'usages suivant les milieux sociaux : les jeux vidéo sont utilisés par tous, ainsi que l'utilisation d'internet ou des réseaux sociaux. Pour autant, cette généralisation des usages cache de réelles inégalités sociales face au numérique que les acteurs de la prévention peinent à se représenter et transformer dans leurs accompagnements. Enfin, le risque collectif environnemental lié aux usages en ligne est bien réel mais encore très difficile à mesurer. Des initiatives sont en cours pour mesurer et rendre lisibles ces impacts.

Finalement, ce travail de recensement a été l'occasion de poser les jalons du questionnement sur cette thématique. Il se veut inspirant pour toutes les initiatives qui voudraient accompagner les jeunes et leurs parents dans leurs usages, sachant qu'il y a encore beaucoup de choses à inventer !

1 : 18 octobre 2019 – "Ecran Total", Saint Etienne. **82** participants, **4** plénières, **6** ateliers autour d'actions prometteuses référencées en région, des **débats**, de l'apport de **connaissances**, de **l'échange de pratiques** pour penser collectivement et transversalement la transition numérique à l'aune de ses enjeux sanitaires, sociétaux et environnementaux et construire **la prévention et l'accompagnement des 12-25 ans** sur le thème des écrans.
2 : Qui est couramment traduit par "trouble du jeu vidéo".

BIPP 2019

TABLEAUX DE NAVIGATION INTERACTIFS

Pratiques prometteuses sur les écrans auprès des 12-25 ans repérées en Auvergne-Rhône-Alpes

PRATIQUES PROMETTEUSES SUR LES ÉCRANS AUPRÈS DES 12-25 ANS REPÉRÉES EN AUVERGNE-RHÔNE-ALPES.

MODE D'EMPLOI DES TABLEAUX

Dans cette section vous trouverez la liste complète des actions recensées, leurs objectifs, ainsi que les noms et les contacts des porteurs. Afin de faciliter la lecture, les actions sont regroupées en 6 catégories en tenant compte des axes forts d'intervention qui ont orienté leur déroulement :

Soutenir la parentalité
Coopérer en réseaux
Prévenir les conduites à risque
Soutenir l'inclusion sociale
Former et informer
Répondre aux spécificités des publics vulnérables

Dans ces tableaux vous trouverez 3 types de contenus :

15 fiches de capitalisation

Ces fiches décrivent les 15 premières actions du tableau, jugées particulièrement innovantes/prometteuses par le comité régional. Elles sont accessibles en en cliquant sur l'intitulé de l'action. Vous y trouverez les détails de l'action ainsi qu'un focus sur ses leviers d'efficacité.

1 synthèse

Une synthèse des leviers d'efficacité dans l'accompagnement aux pratiques numériques.

50 fiches d'identité des actions

Vous pouvez y accéder en cliquant sur les intitulés. Chaque fiche d'identité fournit une description schématique, ainsi que les coordonnées de la structure porteuse.

Cliquez sur la flèche pour retourner au tableau.

TROUVEZ LES FICHES DE CAPITALISATION DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT :

CAPITALISATION : Transformer des savoirs issus d'expériences en connaissances partageables.

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Soutenir la parentalité	Drôme (26)	**Family Game**	> Objectif général : Accompagner une réflexion partagée parents/enfants sur la question des pratiques d'écrans (jeux vidéos, internet, réseaux sociaux, téléphone...) > Objectifs spécifiques : Participer à un jeu en/et avec d'autres famille(s) sur la thématique usage/mésusage des écrans. Accompagner les parents dans leur relation éducative avec leurs enfants au regard des pratiques	**ANPAA 26** Roxane Feraud roxane.feraud@anpaa.asso.fr
Soutenir la parentalité	Drôme (26)	**Printemps du numérique**	> Objectif général : Valoriser et booster lors du temps fort "Printemps du numérique" les actions existantes sur le territoire du Diois. > Objectifs spécifiques : Faire un pas de côté pour interroger notre relation au numérique. Monter en compétences. Travailler sur les représentations du numérique.	**ESCDD** (pôle parentalité & pôle jeunesse) contact@escdd.fr
Soutenir la parentalité	Haute Loire (43)	**Café/pizza parents**	> Faire évoluer les représentations par l'expérimentation. > Mobiliser les forces vives sur une thématique. > Echanger et coconstruire les savoirs. > Echanger sur les pratiques accompagnement parental > Passer du temps avec son enfant > Créer des "acteurs relais" sur la thématique. > Renforcer les partenariats (associations d'éducation à la santé, parents, établissements scolaires, communauté éducative).	**ACIJA** paejacija@wanadoo.fr
Soutenir la parentalité	Rhône (69)	**Exposition numérique**	> Permettre aux enfants de 4 à 10 ans de s'informer sur les pratiques du numérique. > Permettre aux parents de mieux gérer l'utilisation des écrans.	**Centre social du point du jour** et **FOL69** Brette Carie b.carie@laligue69.org contact@fol69.org
Soutenir la parentalité	Savoie (73)	**Accompagner mon enfant dans les mondes numériques**	Sensibiliser et accompagner les familles (et principalement celles des quartiers en politique de la ville : la forgerie et la poterie) dans le domaine de l'éducation au numérique.	**Médiathèque de Cognin** atelier.numerique@cognin.fr
Soutenir la parentalité	Savoie (73)	**Fourchette, baskets tablette fourchette couette**	Promouvoir la santé globale de l'enfant (2-12 ans) par la promotion de rythmes de vie sains (alimentation, activité physique, gestion des écrans, gestion des émotions) dans les quartiers.	**Maison de l'enfance du Biollay** nadinecotton@hotmail.com
Coopérer en réseaux	Isère (38)	**#Balance ton écran**	> Soutenir les parents dans leur rôle éducatif (proposer des espaces d'échanges entre pairs, renforcer leur savoir en matière de santé, développer les compétences psychosociales, apporter des ressources, des repères éducatifs). > Améliorer le bien vivre ensemble (retrouver le plaisir de jouer, de partager des moments de loisirs en dehors des écrans, mettre en place des actions mutualisées socio-éducatives à partir des ressources locales existantes, s'appuyer sur le partenariat local existant). > Renforcer la posture éducative des professionnels de terrain (proposer des temps de formation- action ou d'échanges de pratiques pour renforcer la coéducation, construire un réseau de personnes ressources sur le territoire).	**CIAS du Pays Voironnais** cias@paysvoironnais.com
Coopérer en réseaux	Savoie (73)	**Groupe éducation aux medias**	> Faire évoluer les postures professionnelles : observer les comportements sur nos lieux de pratiques, échanger sur nos représentations, questionnements. > Créer une culture commune : partager des lectures, documents, participer à des formations, ateliers, conférences, s'informer en continu sur les innovations dans le domaine "du monde connecté". > Mieux communiquer et accompagner les familles : favoriser et oser l'expérimentation par des allers-retours entre les rencontres du Réseau et la pratique sur le terrain, créer des outils de médiation.	**Grand Chambery** isabelle.vanhese@grandchambery.fr

TROUVEZ LES FICHES DE CAPITALISATION DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT : (suite)

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Prévenir les conduites à risque	Ain (01)	**L'Institut des Jeunes Sourds : Responsables et vigilants face aux écrans**	Accompagner les jeunes de l'institut des jeunes sourds à une utilisation efficace et responsable des nouveaux modes de communication, et notamment des réseaux sociaux.	**ADESSA** Mélissa GINET- ADESSA m.ginet-adessa@orange.fr
Soutenir l'inclusion sociale	Haute Loire (43)	**Utilisation des outils numériques pour l'insertion sociale et professionnelle**	> Outiller les jeunes au numérique (inscription, recherche d'emploi, suivi dossier ...). > Informer sur les dangers de ces outils. Image publique, image privée.	**Mission Locale du Puy en Velay** mission.localeduvelay@mislocvelay.org
Former et informer	Ardèche (07)	**Moi et les écrans : comment et pourquoi j'utilise les écrans**	> Développement des compétences numériques des élèves de collèges et lycées. > Sensibilisation et appui aux enseignants sur l'usage du numérique et des écrans. > Sensibilisation des parents aux usages du numérique et dédiabolisation de ceux-ci.	**Mutualité française Auvergne-Rhône-Alpes** Alexis Lanoote a.lanoote@mfara.fr
Former et informer	Ardèche (07)	**Aux écrans, citoyens numériques - aytech/esports**	> Donner du pouvoir d'agir aux jeunes. > Accompagner les jeunes sur les outils numériques > Rapprocher les jeunes autour d'une passion commune. > Mobiliser les jeunes dans un temps d'action collective. > Leur permettre de contrôler ce qui est important pour eux.	**Centre socio-culturel du Pouzin** animation.lepouzin@gmail.com
Former et informer	Loire (42)	**Numeric'âge**	> Développer la confiance et l'estime de soi à travers la formation. > Créer un lien entre les générations. > Réanimer les bassins de vie (nouvelles socialibilités autour du numérique).	**IREPS 42** contact42@ireps-ara.org
Former et informer	Loire (42)	**Capacity Sainté**	Composer un environnement "capacitant"entre pouvoir public et milieu associatif pour faire du numérique un véritable levier d'empowerment (pouvoir d'agir) pour les citoyens.	**Ville de Saint-Etienne** Mariane Koulé-Tall mariane.tall@saint-etienne.fr
Répondre aux spécificités des publics vulnérables	Puy-de-Dôme (63)	**Manipuler l'image pour mieux la maîtriser**	Permettre aux jeunes de prendre du recul par rapport au flot d'images qu'il est possible de voir.	**CEMEA Auvergne** Sébastien Jolivet auvergne@cemea.fr

SYNTHÈSE DES FICHES DE CAPITALISATION :	**Les leviers d'efficacité dans l'accompagnement aux pratiques numériques.**

TROUVEZ LES FICHES D'IDENTITÉ DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT :

Retrouvez la description succinte de chaque action et le contact du porteur.

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Soutenir la parentalité	Ain (01)	**Jeux vidéo en famille : Tous à vos manettes**	> Objectif général : Sensibiliser les parents et les enfants du bassin d'Oyonnax aux risques liés à l'utilisation des écrans et des jeux vidéo. > Objectif spécifique 1 : informer les enfants sur les risques liés aux écrans en développant leurs compétences psychosociales. > Objectif spécifique 2 : Aider les parents à repérer les risques et les dangers d'une mauvaise utilisation des réseaux sociaux, d'internet et des jeux vidéo afin de les aider à se positionner.	**Atelier Santé Ville d'Oyonnax - ADESSA** Magalie Berger m.berger-by-adessa@wanadoo.fr
Soutenir la parentalité	Ardèche (07)	**P@rents 7.0**	> Former et informer sans moraliser. > Faire de chaque AEJE et RAM un lieu ressource pour les parents concernant le numérique. > S'engager dans une démarche Eco-responsable.	**Association des collectifs enfants parents professionnels (ACEPP)** acepp@reseau-enfance.org
Soutenir la parentalité	Cantal (15)	**Nos enfants et les écrans**	> Améliorer les compétences psycho sociales des enfants vis-à-vis de leur consommation d'écrans sur le département du Cantal. > Mobiliser et sensibiliser les familles et professionnels de la petite enfance de l'impact des écrans sur le développement du jeune enfant. > Travailler avec les familles la question des écrans suite à l'expertise de Serge Tisseron.	**La Maison pour apprendre** maison-p-apprendre@wanadoo.fr
Soutenir la parentalité	Cantal (15)	**Usage responsable du numérique – familles connectées, quels nouveaux enjeux pour les relations parents/enfants ?**	Favoriser l'implication des familles dans un usage responsable du numérique, en développant des actions d'éducation spécifiques à l'attention des parents, pour leur permettre d'accompagner leurs enfants.	**UDAF 15** institution@udaf15.fr
Soutenir la parentalité	Drôme (26)	**Échange d'expériences**	> Disposer d'un espace d'expression. > Renforcer son positionnement parental sur la question de l'usage du numérique de ses enfants. > Acquérir des connaissances en matière de recommandations relatives aux usages des écrans."Dédiaboliser" les écrans en reprécisant des données concernant les usages problématiques/hyperconnexion, à leur place dans le débat.	**MJC DU PAYS DE L'HERBASSE** epn@mjc-herbasse.fr
Soutenir la parentalité	Drôme (26)	**Vrai du faux**	> Développer l'esprit et le sens critique par rapport aux médias et à la multitude d'informations véhiculés par ces derniers. > Acquérir une méthode de vérification de l'information. > Comprendre et analyser ses usages du numérique. > Présenter un diagnostic des pratiques de leurs enfants.	**MJC DU PAYS DE L'HERBASSE** epn@mjc-herbasse.fr
Soutenir la parentalité	Drôme (26)	**Pôle ressources parentalité et numérique**	> Développer des compétences méthodologiques, pédagogiques et techniques chez les acteurs de terrain souhaitant développer des actions de sensibilisation au numérique à destination des familles sur le département . > Proposer un espace de mise à disposition de ressources et outils spécifiques, collectés et sélectionnés sur des critères thématiques, de pertinence et de qualité. > Participer au maillage des compétences autour du numérique et à la mise en réseau des acteurs à l'échelle du département. > Contribuer à la vie de la thématique du numérique en territoire (participation à différentes manifestations de sensibilisation sur le département, organisation de formation...). > Porter à connaissance et valoriser les initiatives locales menées auprès des familles sur les usages du numérique.	**UDAF 26** Agnès Bonnin abonnin@udaf26.unaf.fr
Soutenir la parentalité	Isère (38)	**Média Kid**	> Libérer la parole sur les questions liées aux usages du numériques. > Développer les compétences des enfants à travers l'outil vidéo.	**UDAF 38** Elisa Monichon emonichon@udaf38.fr
Soutenir la parentalité	Isère (38)	**Code Club**	Apprendre aux enfants et aux parents le codage informatique à partir du logiciel Scratch.	**UDAF 38** Elisa Monichon emonichon@udaf38.fr
Soutenir la parentalité	Isère (38)	**Grandir avec les écrans**	Renforcer la posture professionnelle pour accompagner la parentalité sur la question du numérique Favoriser les échanges entre pairs Apporter des informations théoriques sur le numérique et le développement de l'enfant.	**ACEPP38/73**, **UDAF 38** et **la Maison de l'image** berangere.cohen@acepp38.fr

TROUVEZ LES FICHES D'IDENTITÉ DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT : (suite)

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Soutenir la parentalité	Isère (38)	**Semaine pour voir autrement**	Développer un environnement favorable pour le développement de l'enfant Développer la communication dans la famille Développer les compétences psychosociales des enfants autour de la parentalité.	**PSIP (Pôle de santé interprofessionnel) de Saint Martin d'Hères** Maxime Bertolini maxime.bertolini@psip-smh.fr
Soutenir la parentalité	Loire (42)	**Parentalité numérique**	> Permettre aux parents de mieux comprendre les pratiques numériques des enfants et adolescents. > Amener les parents à chercher une solution adaptée à leur situation personnelle. > Permettre aux parents d'ouvrir la discussion sur le thème des écrans au sein du foyer.	**Ligue de l'enseignement 42** education.numerique@laligue42.org
Soutenir la parentalité	Haute Loire (43)	**Vos ados et le numérique**	Soutenir les parents dans leur rôle éducatif pour favoriser le dialogue avec leurs adolescents et prévenir l'usage problématique des écrans (ordinateurs, jeux vidéo, réseaux sociaux, téléphone).	**PEP 43** lespep43@lespep.org
Soutenir la parentalité	Puy-de-Dôme (63)	**Sensibilisation sur l'exposition-surexposition des enfants 0-6 ans aux écrans**	Echanger avec des parents d'enfants en bas âge, et l'équipe de la crèche accueillant leurs enfants, sur les bénéfices et les risques de l'exposition aux écrans des enfants de 0-6 ans.	**IREPS 63** elvire.gaime@ireps-ara.org
Soutenir la parentalité	Savoie (73)	Serious game **"Où est Alice ?"**	Permettre d'interroger les adolescentes sur leur pratique Libérer la parole, échanger et travailler sur les représentations.	**MGEN / ADOSEN santé prévention** Marc Gillette – Délégué MGEN 73 MGILLETTE@mgen.fr
Soutenir la parentalité	Haute Savoie (74)	**Soirée d'échange thématique**	> Répondre aux besoins d'information et de développement de compétences rapportés par les parents. > Sensibiliser les parents de jeunes enfants du réseau ACEPP à l'existence d'outils et de ressources pour gérer les écrans et le numérique à la maison. > Echanger sur les pratiques de chacun et donner des repères aux parents dans une perspective de renforcement de leur efficacité personnelle (≠culpabilisation). > Créer un espace d'échanges de pratiques, de savoir et de savoir-être qui soit convivial et perçu comme tel par les parents pour restaurer leur confiance en soi en tant que parents et valoriser leurs compétences de parents. > Favoriser le lien social à l'échelle du réseau.	**ACEPP74** contact@acepp74.fr
Soutenir la parentalité	Haute Savoie (74)	**Accompagner les familles dans la gestion des écrans**	Promouvoir et accompagner une gestion appropriée des écrans dans les familles dans une approche éducative positive.	**IREPS 74** contact74@ireps-ara.org
Coopérer en réseaux	Isère (38)	**Ambassadeur du numérique**	> Sensibiliser les lycéens des MFR et les collégiens sur le bon usage du numérique et la citoyenneté. > Proposer une approche par les pairs autour du numérique.	**UDAF 38** Elisa Monichon emonichon@udaf38.fr
Coopérer en réseaux	Isère (38)	**Dispositif de prêt de matériel Départemental**	> Autonomiser les professionnels de l'Education Nationale dans leur utilisation des outils numériques. > Développer les compétences (collaboration, compétences numériques, éducation aux écrans, ...) des professionnels de l'Education Nationale.	**Canopé** amelie.bourdier@reseau-canope.fr
Coopérer en réseaux	Isère (38)	**Les Rendez-vous de l'image**	> (In)former et ouvrir le débat sur les enjeux de l'éducation à l'image et aux médias aujourd'hui. > Développer les compétences numériques des jeunes en lien avec les familles et les professionnels. > Faire connaître et impulser des actions éducatives innovantes et faire le lien dans et hors temps scolaire autour de ces nouvelles pratiques. > Diversifier et interroger ces usages numériques, des outils à mettre au service d'élèves en difficulté et leurs parents. > Favoriser les synergies entre les acteurs du territoire permettant de répondre à ces enjeux de société.	**Maison de l'image** Noémie Rubat du Mérac noemie.rubat@maison-image.fr

TROUVEZ LES FICHES D'IDENTITÉ DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT : (suite)

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Coopérer en réseaux	Loire (42)	**Multimédia au cœur des familles**	Education des familles et professionnels à la gestion des écrans au quotidien.	**Ville du Chambon-Feugerolles** afabien@ville-lechambonfeugerolles.fr
Coopérer en réseaux	Loire (42)	**E-sport**	> Développer l'activité e-sport aux structures partenaires. > Permettre aux joueurs de tous les niveaux de pouvoir pratiquer et vivre cette activité au même titre que les sports dit traditionnels (rencontres inter-équipes...).	**UFOLEP Loire** ufoleploire@laligue42.org
Coopérer en réseaux	Savoie (73)	**Connexion jeunes**	Aller à la rencontre des jeunes pour leur proposer un accompagnement (santé, orientation...).	**La Sauvegarde** Rémi Cavalin r.cavalin@sauvegarde2savoie.fr
Coopérer en réseaux	Haute Savoie (74)	Conférence **"Pour un usage raisonné des écrans durant la petite enfance"**	> **Objectif général :** répondre aux interrogations des professionnels de la petite enfance sur l'usage des écrans en matière de prévention. > **Objectif spécifique :** informer et sensibiliser les professionnels à l'usage raisonné des écrans et à leurs impacts santé/éducatifs/développementaux. > **Objectif opérationnel :** organiser un temps fort de sensibilisation aux écrans adressé aux professionnels de la petite enfance sur le territoire du Pays de Gex.	**Le service Prévention et Promotion de la Santé de la Mutualité française Auvergne-Rhône** (dans le cadre de son programme "la santé des jeunes et des enfants") Eve CAUQUIL Mutualité française Auvergne-Rhône-Alpes e.cauquil@mfara.fr
Prévenir les conduites à risque	Ain (01)	**Prévenir ensemble : un projet multi-partenarial du territoire de Gex**	> Sensibiliser les parents, les enfants et les jeunes sur la thématique des usages numériques. > Amener les élèves du cycle 3 à une réflexion concernant l'usage excessif des écrans. > Encourager les parents à mieux se positionner face aux comportements de leurs enfants. > Mettre en place un partenariat avec la Maison des Familles afin de sensibiliser plus largement d'autres jeunes et parents du territoire.	**ADESSA** ades01@wanadoo.fr
Prévenir les conduites à risque	Allier (03)	**Sensibilisation des jeunes accompagné par l'Entraide Universitaire sur le thème des conduites addictives**	> Faire réfléchir les jeunes sur leurs usages des écrans. > Amener les jeunes à comprendre certaine fonctionnalité des applications (géolocalisation, confidentialité sur les réseaux sociaux). > Travailler sur les représentations sur les conduites addictives (tabac, alcool, cannabis). > Réfléchir sur les moyens de limiter les risques. > Faire connaître les ressources locales.	**ANPAA** anpaa03@anpaa.asso.fr
Prévenir les conduites à risque	Cantal (15)	**Intervention précoce : les écrans**	> Faire connaitre le CSAPA et le service de la Maison des Adolescents aux parents, afin de les définir comme lieux ressources en cas de besoins. > Dédramatiser auprès des parents l'utilisation des écrans sans la banaliser. > Mettre le parent en situation de compétence éducative.	Le **CSAPA "APT15/ OPPELIA"** et le service de **"La Maison des Adolescents"** apt15@oppelia.fr
Prévenir les conduites à risque	Cantal (15)	**Santé, usages numériques et addictions**	> Apporter des connaissances rationnelles et actualisées sur les addictions. > Développer les compétences psychosociales. > Faire connaître les ressources pour le soutien et le soin.	**ANPAA 15** anpaa15@anpaa.asso.fr
Prévenir les conduites à risque	Isère (38)	**Le numérique et moi**	Sensibiliser un groupe de jeunes face aux conduites à risques et aux risques liés à l'utilisation des NTIC.	**MfARA 38** Marie Crétien m.cretien@mfara.fr
Prévenir les conduites à risque	Haute Loire (43)	**Les Ados et les écrans**	> Informer les adolescents mais aussi les parents sur les bonnes pratiques autour des écrans. > Informer sur les signalétiques liées aux écrans : âges, contenus (Ex : PEGI).	**Maison des adolescents / ANPAA** maison-des-adolescents43@laposte.net

TROUVEZ LES FICHES D'IDENTITÉ DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT : (suite)

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Prévenir les conduites à risque	Savoie (73)	**Ordi Pratique**	> Former au numérique les habitants les plus éloignés de l'environnement informatique et qui vivent une fracture numérique. > Donner des compétences pour exercer leur citoyenneté.	**Grand Chambery** isabelle.vanhese@grandchambery.fr
Prévenir les conduites à risque	Savoie (73)	**Groupe d'ambassadeurs à l'utilisation des écrans**	> Prévention de l'abus d'écrans. > Valoriser les acquis issus d'une pratique trop importante. > Transmission de stratégies pour limiter l'utilisation des écrans.	**ANPAA73** et **CSAPA LE PELICAN** anpaa73@anpaa.asso.fr contact@le-pelican.org
Prévenir les conduites à risque	Haute Savoie (74)	**Prévention des conduites addictives**	Réduire les risques et prévenir les dommages liés aux conduites addictives en général, et à l'utilisation des écrans et du numérique en particulier.	**CJC de Faverges** contactcjc74@gmail.com
Prévenir les conduites à risque	Haute Savoie (74)	**Projet de prévention des conduites addictives en collège**	Permettre aux parents de mieux appréhender les conduites addictives, en particulier aux écrans et au numérique, pour mieux accompagner leurs ados.	**ANPAA 74** anpaa74@anpaa.asso.fr
Soutenir l'inclusion sociale	ARA	**Ambassadeur du numérique**	> Permettre à tous un meilleur usage du numérique. > Amener les participants à découvrir et prendre en main des outils numériques du quotidien.	**Ligue de l'enseignement ARA** urfol@urfol-aura.org
Soutenir l'inclusion sociale	Drôme (26)	**Ecran Total**	> Permettre gratuitement l'acces a internet. > Initier et accompagner les usagers dans leurs pratiques numériques. > Aider les personnes dans leurs demarches administratives. > Initier et accompagner aux outils de création numérique et favoriser l'apprentissage du code. > Comprendre les enjeux liés au numérique et leurs usages. > Analyser et maîtriser la production de contenu destinés aux médias numériques. > Analyser les réseaux sociaux et maîtriser son identité numérique. > Découvrir, créer, jouer et analyser les jeux vidéos. > Comprendre et utiliser les différentes technologies (électronique, programmation ou robotique).	**Les Médiathèques de Valence Romans Agglo** Mélanie Merienne melanie.merienne@valenceromansagglo.fr
Soutenir l'inclusion sociale	Loire (42)	**Design tech Academie**	Former des jeunes en situation de décrochage aux métiers du numérique dans le cadre d'un parcours d'excellence.	**ZOOMACOM** contact@zoomacom.org
Soutenir l'inclusion sociale	Rhône (69)	**Espace de Pratiques Numériques**	Développement des habiletés numériques pour constituer ses repères dans un environnement numérique, trouver un emploi, faire une démarche...	**Espace numérique** epn@roannais-agglomeration.fr
Former et informer	Allier (03)	**Les veilleurs de l'info**	> Développer l'esprit critique des jeunes. > Savoir vérifier ses sources. > Comprendre comment se créer une fake news et savoir les démonter.	**Ligue de l'enseignement** Julie Stein jstein@laligue.org
Former et informer	Cantal (15)	**Promeneurs du net**	Le Promeneur du Net se rend disponible pour répondre aux sollicitations des jeunes, laisser des commentaires sur les blogs, participer aux tchats et forums, être "ami" avec les jeunes sur les réseaux sociaux, etc. Dans le respect des valeurs de l'animation et de l'éducation en faveur de la jeunesse, il écoute, conseille, soutient le montage et la réalisation de projets initiés par les jeunes.	**Fédération Départementale des centres sociaux** www.promeneursdunet.fr/dept15
Former et informer	Drôme (26)	**Code club**	> Développer des compétences en programmation et codage chez les enfants de 8 à 12 ans en assurant "un apprentissage ludique des bases du codage, en valorisant les capacités et la confiance des enfants". > Les sensibiliser sur le contenu proposé via les écrans et comment ils sont construits. > Créer un espace de partage d'expériences et d'échanges sur le numérique entre les enfants et leurs parents et les parents entre eux (ex : "coding-goûter", réunissant parents et enfants, pour faire connaître et valoriser cette activité auprès des familles et favoriser les actions de parentalité autour du numérique).	**UDAF 26** Agnès Bonnin abonnin@udaf26.unaf.fr

TROUVEZ LES FICHES D'IDENTITÉ DES ACTIONS QUI VOUS INTÉRESSENT : (suite)

CATÉGORIE	DÉPARTEMENT	INTITULÉ DE L'ACTION	OBJECTIFS	PORTEUR/CONTACT
Former et informer	Isère (38)	**Le numérique d'aujourd'hui pour les citoyens de demain**	Promouvoir la sécurité numérique et initier à la protection de l'identité virtuelle.	**Association PANGOLIN** victor.pavailler@association-pangolin.org
Former et informer	Isère (38)	**Une séance revisitée et augmentée dédiée aux écrans dans le cadre du déploiement d'un programme d'inspiration UNPLUGGED**	Valoriser ce que l'on sait et ce que l'on ne sait pas des conséquences des écrans en s'autorisant une lecture positive.	**CSAPA Point-Virgule** pointvirgule@codase.org
Former et informer	Isère (38)	**Vidéo Game +**	> Apprendre le codage informatique à travers la création d'un jeu vidéo. > Développer l'esprit critique. > Comprendre que la création de l'objet jeu-vidéo est aussi complexe que peut l'être toute œuvre artistique. > Collaborer en classe. > Démystifier le numérique.	**Canopé** Brendan Marchal brendan.marchal@reseau-canope.fr
Former et informer	Loire (42)	**Numéric'Art**	Sensibiliser à différentes formes artistiques grâce aux initiations numériques.	**Unis Cité Loire** uniscite.loire@gmail.com
Former et informer	Haute Loire (43)	**Mission Gaming**	Informer les jeunes sur les écrans dans leurs globalités : risques, plaisirs, filières professionnelles…	**Mission Locale du Puy en Velay** mission.localeduvelay@mislocvelay.org
Répondre aux spécificités des publics vulnérables	Haute Loire (43)	**Introduction à l'analyse de l'image en ligne**	> Développer des compétences en matière d'analyse des images sur internet. > Sensibiliser à la spécificité des images en ligne. > Mettre à disposition des professionnels des ressources pour construire un projet de sensibilisation à l'image de soi sur les réseaux sociaux.	**ACIJA** paejacija@wanadoo.fr
Répondre aux spécificités des publics vulnérables	Rhône (69)	**Éducation aux images et au numérique en centre de détention**	> Amener les détenus à comprendre la construction d'un film, du scénario au montage final. > S'interroger sur ses publications sur les réseaux sociaux et préserver sa vie privée. > Permettre aux détenus d'acquérir les automatismes de vérification d'une information.	**FOL 69 Ligue de l'enseignement** contact@laligue69.org
Répondre aux spécificités des publics vulnérables	Rhône (69)	**Permanence connectée**	> " Aller vers" les personnes éloignées des offres d'accompagnement aux usages du numérique en créant des partenariats avec les structures d'accueil. > Favoriser le développement d'habiletés numériques en faveur de l'insertion des jeunes en situation de fragilité. > Mise à disposition de ressources sur le web (plateforme "clic and job").	**Emmaus connect** Laura Hamdi lhamdi@emmaus-connect.org
Répondre aux spécificités des publics vulnérables	Haute Savoie (74)	**Sante Mentale à l'ère du Numérique**	Sensibiliser les utilisateurs et les accompagner vers la maturité digitale.	**SISM 2019** sism.contact@gmail.com

BIPP 2019

SYNTHÈSE

Les leviers d'efficacité dans l'accompagnement aux pratiques numériques : synthèse des fiches de capitalisation

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ DANS L'ACCOMPAGNEMENT AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES.

Synthèse des fiches de capitalisation.

Au cours de ce travail de capitalisation, nous avons pu relever l'existence d'éléments partagés qui ont permis aux acteurs de réaliser leurs projets. Ces leviers d'efficacité jouent un rôle important dans la constitution des actions et dans leurs déploiements sur les territoires ciblés par les porteurs de projet. La plupart de ces leviers sont partagés unanimement dans le récit des acteurs interviewés, bien que leur forme (les moyens utilisés) ou leur niveau d'aboutissement varie (atteintes des objectifs).

La participation des différentes parties prenantes (acteurs de terrain, décideurs, publics), l'implantation des acteurs sur un territoire et la temporalité du projet, sont les trois grands éléments qui émergent de ce recueil sur l'accompagnement aux pratiques numériques.
Vous trouverez ci-dessous une synthèse de ces principaux leviers d'efficacité.

L'IMPLICATION DES ACTEURS DU TERRITOIRE

Parmi ces leviers d'efficacité, nous retrouvons de manière constante l'implication d'autres professionnels du territoire. Ces derniers jouent un rôle important dans la mise en place du projet auprès de leur(s) public(s) tant pour la communication, qu'en termes de soutien humain et logistique, ou encore par le partage de leurs expériences. La participation de plusieurs d'entre eux dans un même projet, permet également de favoriser l'interconnaissance des acteurs, utile pour la continuité de collaboration sur le territoire en dehors du projet initial.

Pour toucher ces acteurs proches des publics, plusieurs stratégies sont déployées pour les identifier et les impliquer dans le projet comme par exemple l'organisation de réunions, l'organisation d'enquête, l'accompagnement des acteurs par des formations.

L'IMPLICATION DES DÉCIDEURS

Plusieurs meneurs de projet soulignent aussi l'importance de l'implication de décideurs dès les premières étapes. Qu'ils soient politiques, membres d'une administration ou chefs d'établissement, ces personnes jouent un rôle décisif dans l'implantation des actions sur un territoire en leur donnant de la légitimité, voire des moyens financiers. Leur participation génère un effet mobilisateur important des autres acteurs et/ou des publics ciblés.

La participation de ces personnes passe par un travail d'identification mené par les porteurs du projet, par le biais de leur réseau et/ou de leurs expériences ultérieures sur le territoire. Il arrive également que la demande vienne directement d'un de ces décideurs qui va solliciter les porteurs de projet. Ils sont impliqués principalement au début du projet, voire à son élaboration, et ils interviennent ensuite ponctuellement dans les comités de pilotage.

LA PARTICIPATION DES PUBLICS

C'est l'un des leviers d'efficacité les plus difficiles à mettre en place et les acteurs ont dû faire preuves de créativité pour réussir à obtenir la participation de leur(s) public(s) et notamment des parents. Cette participation permet aux acteurs de réorienter les actions pour qu'elles correspondent aux besoins des familles et qu'elles favorisent l'adhésion au projet.

L'implication des parents nécessite généralement de nombreuses tentatives pour trouver un format qui réussisse à les mobiliser. On retrouve de manière générale la présence de canaux de communication multiples (mails, appel, sms, affichage, bouche à oreilles, relais par les acteurs proches des parents) et d'agencements horaires et logistiques (le matin ou le soir à la récupération des enfants, pendant les fêtes de l'école, actions proches du lieu de vie). Tout cela dans le but de diminuer les contraintes qui freinent la participation.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ DANS L'ACCOMPAGNEMENT AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES. Synthèse des fiches de capitalisation. (suite)

Les enfants et les jeunes ont été plus facilement mobilisables grâce à l'implication des équipes éducatives et en raison d'une mise en œuvre sur les lieux où ils étaient déjà présents (école, lycée, centre social).

Cependant, c'est au terme d'un travail de plusieurs mois ou de plusieurs années que les populations finissent par connaître les actions et qu'elles viennent y participer. C'est pour cela la réitération des projets est souvent identifiée parmi les plus déterminantes pour la réussite d'un projet.

L'IMPLANTATION ET LA TEMPORALITÉ

L'implantation de la structure sur le territoire est l'un des éléments centraux dans la mise en place et la réalisation d'un projet. Le fait que les porteurs du projet soient clairement identifiés par les acteurs du territoire et par la population a facilité l'implication et a impacté la réussite des actions menées. Cette implantation demande du temps et de nombreuses rencontres et échanges pour tisser des liens et établir des relations de confiance. Pour certains porteurs, plusieurs années de travail ont été nécessaires pour que leur structure et leurs projets aient gagné la visibilité et le soutien suffisants pour avoir un impact auprès des populations.

Ce travail de capitalisation nous donne un aperçu de quelques-uns des éléments qui ont joué un rôle déterminant dans la réalisation des projets présentés. Il est intéressant d'observer que l'ensemble de ces éléments, se retrouvent également dans la littérature scientifique et font parties des recommandations de la démarche de projet.

L'intérêt de ce repérage d'actions, c'est qu'il permet de voir de manière concrète comment ces recommandations peuvent se déployer dans la pratique, la forme qu'elles peuvent prendre et certaines des conditions nécessaires à leurs déploiement. En ce sens, les acteurs ont effectué un vrai travail d'expérimentation de terrain, avec ses échecs et ses réussites. Ils soulignent également comment leurs actions d'accompagnement aux mondes numériques leur a permis d'apprendre de leur(s) public(s) et de faire évoluer leurs pratiques.

En conclusion, nous pouvons noter que si la participation des parties prenantes est essentielle au succès d'un projet, celle-ci ne peut pas se faire sans les expériences et la créativité des acteurs, sans des contextes de mise en place favorables, notamment en termes de stabilité des structures et de soutien politique et sans une perspective à long terme.

BIPP 2019

FICHES CAPITALISATION

Soutenir la parentalité

Coopérer en réseaux

Prévenir les conduites à risque

Soutenir l'inclusion sociale

Former et informer

Répondre aux spécificités des publics vulnérables

"FAMILY GAME"
ANPAA 26

Plusieurs structures d'accueil de jeunes enfants du département ont exprimé un besoin d'accompagnement sur les usages des écrans.
Parmi celles-ci, le Service d'Éducation Spéciale et de Soins à Domicile (SESSAd) a sollicité l'Association Nationale de Prévention en Alcoologie et en Addictologie (ANPAA).

Une première intervention sous forme de conférence a mis en évidence que ce format n'attirait pas les parents. Ce constat a poussé l'ANPAA à repenser son accompagnement et à imaginer un jeu de coopération suivi d'un temps d'échanges pour favoriser la communication parents-enfants sur leurs usages respectifs des écrans : le "Family Game".

OBJECTIFS :

> Participer à un jeu en famille/et avec d'autres familles sur la thématique usages/mésusages des écrans.

> Accompagner les parents dans leur relation éducative avec leurs enfants au regard des pratiques d'écrans.

> Encourager la pratique d'autres activités qui ne nécessitent pas d'écrans

DURÉE :
Action reconduite chaque année

SOURCE D'INSPIRATION :

Envie de proposer des actions "participatives" et de capitaliser sur les apports théoriques de chercheurs engagés et militants sur la thématique des écrans, parmi lesquels Thomas GAON ou Michael STORA.

PUBLICS CONCERNÉS :
>enfants à partir de 6 ans
>parents (père, mère, grands-parents...)
>professionnels de la structure où se déroule le jeu

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Diagnostic avec la structure

Évaluer si l'action Family Game est pertinente, adaptée et réalisable.

Phase 2 :

En amont de animation du jeu, 3 rencontres préparatoires (de 2h30 à 3h chacune) avec l'ensemble des professionnels dédiées à la formation/ l'organisation du jeu. (Préparation de l'animation : lieux, garde d'enfant, alimentation, collation en fin de jeu).

Phase 3 : Mise en oeuvre

1. Animation du jeu "Family Game" (adapté à partir de 6 ans) avec un animateur par équipe (professionnel de la structure accompagnée).
2. Réunion de bilan de l'action entre structures accompagnante et accompagnée.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ — "FAMILY GAME" (suite)

IMPLIQUER L'ENSEMBLE DES PROFESSIONNELS DES STRUCTURES :

Pourquoi ?

L'adhésion du maximum des professionnels des structures facilite l'implantation et le portage de l'action. Elles jouent également un rôle pour la communication du dispositif auprès d'autres structures.

Comment ?

Co-construction systématique du projet avec les structures, les partenaires qui accueillaient les publics auxquels était proposé Family Game ont participé activement à la mise en place de l'action.

> Mobilisation des équipes par des temps de rencontres et d'échanges sur le jeu. Avec un partage des attentes et des questionnements qui les préoccupent en tant que professionnel(-le-)s - et qui peuvent recouper les préoccupations des parents - sur la thématique des écrans.

> Une formation de l'ensemble des professionnels au sein de la structure.

L'appropriation du Family Game par les structures permet de lui assurer un certain crédit auprès des parents et enfants, ainsi qu'une cohérence au regard des initiatives et des valeurs portées par la structure. Cet outil **n'est pas transposable sans un travail de co-construction avec les équipes accompagnées**.

IMPLIQUER LES PARENTS ET LES ENFANT PAR DES ÉCHANGES LUDIQUES :

Pourquoi ?

Parce qu'ils ne viennent pas aux conférences.
Leur proposer une activité ludique favorise leur participation.

Comment ?

Les enfants accueillis en SESSAd, MJC, Maisons familiales rurales... constituent de ce fait un public captif, ce qui favorise leur implication ainsi que celle de leurs parents.
L'action est conçue pour que parents et enfants passent un bon moment.
Cela peut prendre la forme de :

> **Facilitation pour la garde des enfants de mois de 6 ans pour les parents participants** (une personne de l'équipe qui est désignée pour ça)

> Temps de repas prévus et médiatisés, très important selon les horaires de l'animation (ex: soirée)

> Présence d'un professionnel de la structure par équipe de participants pour encadrer la participation et rassurer les parents

> Un dispositif de valorisation type diplôme remis à l'issue d'un petit cérémonial

POSTURE ADOPTÉE :

Instaurer un climat convivial où les parents et les enfants se sentiront en confiance pour échanger.

Le jeu ne se centre pas sur la passation d'information mais sur les échanges et la verbalisation des pratiques autour des écrans. Avec un objectif de faire formuler aux parents et aux enfants d'autres activités à réaliser ensemble en famille.

CONSEILS :

Ce jeu n'a pas vocation à être un outil transposable "clés en main". Sa force réside dans le fait qu'il soit modulable et adaptable au public. Il faut garder cette souplesse pour pouvoir toucher les parents qui ne viennent pas aux conférences. Les écrans sont omniprésents dans notre société et nos quotidiens, l'idée de cette animation est de permettre un espace de discussion en famille autour de ces questions.

Contact porteur du projet :

ANPAA - 26
Roxane FERAUD et Christophe BOREL
9, Rue Henri Barbusse
26000 Valence
04 75 82 99 60
anpaa26@anpaa.asso.fr

www.anpaa.asso.fr

"PRINTEMPS DU NUMÉRIQUE"

L'Espace Social et Culturel du Diois (ESCDD)

La mise en place de ce projet d'événement phare autour du numérique s'est voulu une réponse à des préoccupations récurrentes des acteurs du territoire associées à l'usage des écrans dans les espaces éducatifs, en particulier à l'école. Ces préoccupation s'étendent à l'espace social avec la problématique des informations partielles et/ou erronées relayées par les médias et sur les réseaux sociaux. Le projet est financé par la CAF et le Conseil départemental qui ont souhaité que cet événement se réalise sur le territoire.

OBJECTIFS :

Valoriser les actions existantes sur le territoire du Diois avec la création du temps fort "Printemps du numérique".

> Faire un pas de côté pour interroger notre relation au numérique

> Monter en compétences

> Travailler sur les représentations liées au numérique

DURÉE :

Action répétée chaque année

SOURCE D'INSPIRATION :

Une réflexion ancrée autour des apports des outils du numérique dans l'éducation. Une éthique éducative associée à un parcours d'enseignant qui consiste à ne pas faire à leur place ce que les élèves pourraient eux-mêmes.

PUBLICS CONCERNÉS :

>parents et enfants du Diois

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Élaboration du projet

1. Élaboration de l'événement et des axes de travail avec les partenaires :
> S'émerveiller
> Jouer
> Pratiquer
> S'interroger

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Activités pratiques : géocacheurs, Pacman géant, escape game parents-enfants, atelier de présentation de logiciels libres et Linux, atelier radio, visite du musée avec une tablette, MSAP découverte de jeux et d'applications ludiques, atelier "piano-bananes", atelier bande dessinée audio interactive, vélo-santé sur le thème du numérique, atelier "36-15 numérique le vrai du faux", démonstration d'applis sur tablette et casque de réalité virtuelle, atelier informatique scratch et robot, production musicale numérique, spectacle de danse, atelier artistique dimension tactile du son et espace sonore
2. Expositions : "Fais pas ci, fais pas ça", sculpture organique et immersive, présentation de l'oeuvre ORGAN par l'artiste.
3. Conférences - Débats : INRIA (Institut National de Recherches en Informatique et en Automatique), "L'adolescence hypermoderne à l'ère du numérique", "Enfants et écrans", débat virtuel : "Smartphone et enfants, comment ça se passe ?", "Numérique et ruralité", débat public participatif autour de l'expo "Fais pas ci, fais pas ça".

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ — "PRINTEMPS DU NUMÉRIQUE" (suite)

IMPLIQUER LES PARTENAIRES :

Pourquoi ?

Pour créer une dynamique territoriale, des actions coordonnées entre elles et pour démultiplier les forces de travail.
Cela permet de renforcer le tissu associatif et l'interconnaissance des acteurs d'un territoire, ce qui facilite la mise en place de nouvelles actions.

Comment ?

> **Une personne qui endosse un rôle de facilitateur et de coordinateur du projet**, avec une expérience aguerrie dans la coordination de projets multi-partenariaux avec des acteurs de champs différents
> Une fois les grands axes définis, chaque partenaire a réalisé des tâches précises
- **Transposition en action des savoirs faire et des ressources de chaque acteur** -> théâtre, cinéma, réseau santé mentale, fédération des centres sociaux, musée, cité scolaire, médiathèque…
- **Mise en place de documents partagés**

> Poser d'emblée un enjeu collectif au coeur de l'engagement de chaque partenaire et créer des contextes de travail pour favoriser l'imagination collective

Partenaires du projet : la médiathèque Diois Vercors, la cité scolaire du Diois, la Coop'aire de jeux, le Théâtre de Die, le Musée de Die, Latelier, les géocacheurs du Diois, les élémentaires dioises, RDWA, L'Espace Jeunes de l'ESCDD, la Fédération des Centres Sociaux, la MSAP Diois, le réseau Santé mentale…

La mise en place d'**une gouvernance participative d'un projet favorise l'implication et l'engagement des partenaires**. Cette dimension multi-partenariale, dans laquelle les financeurs sont aussi parties prenantes, permet une latitude dans la mise en oeuvre de la feuille de route.

IMPLIQUER LES PUBLICS :

Pourquoi ?

Pour mieux connaître les préoccupations des habitants du territoire afin de concevoir des activités adaptées.

Comment ?

> Participation des habitant.e.s sollicitée par une présence dans les espaces publics : lors des marchés ou dans les maisons des services publics.
- Ces temps d'échanges avec les habitants ont permis d'apporter des éclairages sur le désarroi de certains d'entre-eux par rapport à la transformation de la société et au sentiment d'exclusion que cette 'fracture numérique' induit chez une partie non-négligeable de la population (séniors, précaires…).

> **Des partenaires relais connus des publics** ont drainé les habitants vers des activités familiales ludiques misant sur le plaisir d'être et de faire ensemble.

Les échanges des habitants en situation de fracture ont permis de mieux comprendre les réactions de rejet face à certains outils numériques et de mieux cibler des actions à destination de ces publics.

POSTURE ADOPTÉE :

Ecoute des publics et propositions d'activités avec des formats variés et ludiques.

CONSEILS :

Il faut s'évertuer à faire confiance aux acteurs, aux partenaires relais, à l'ensemble des parties prenantes. Cela valorise chacun et renforce l'engagement dans l'action.

Contact porteur du projet :

Espace Social et Culturel du Diois
Place de l'Évêché
26150 Die
04 75 22 20 45
contact@escdd.fr

"CAFÉ PARENTS/PIZZA PARENTS"

A.C.I.J.A.—Haute Loire (Association Communautaire d'Information Jeunesse et d'Accompagnement)

La question des écrans est traitée par l'association depuis 2008.
Ses actions ont d'abord porté sur l'accompagnement parental en réponse aux demandes d'établissements scolaires et de crèches. Par la suite d'autres sollicitations dans le monde de l'entreprise ont émergé, notamment la question du Burning out numérique et des parents de joueurs intensifs.
Ces diverses sollicitations ont progressivement amené l'A.C.I.J.A à s'interroger sur ce que recouvre le terme «écrans» en fonction des âges, des thématiques (addiction, éducation...) ou des supports (TV, consoles de jeu, smartphones...).
À partir de ces réflexions, des ateliers sur l'utilisation des réseaux sociaux ont été organisés avec des mises en situation.
Cependant la récurrence des questions sur les jeux vidéo ont poussé l'association à se former sur la question, (Formation universitaire, colloques, revue de la littérature) et à investir dans des consoles et des jeux qui favorisent le partage, les liens familiaux et les compétences psychosociales.
C'est à partir de ce travail que l'action Café parents/pizza parents a été imaginée.

OBJECTIFS :

Soutenir les parents dans leur rôle éducatif : proposer des espaces d'échanges entre pairs, renforcer leur savoir en matière de santé, développer les compétences psycho-sociales, apporter des repères éducatifs ...

Améliorer le vivre ensemble : retrouver le plaisir de jouer, de partager des moments de loisirs en dehors des écrans, mettre en place des actions mutualisées socio-éducatives à partir des ressources locales, s'appuyer sur le partenariat local

Renforcer la posture éducative des professionnels de terrain : proposer des temps de formation-action ou d'échanges de pratiques pour renforcer la coéducation, construire un réseau de personnes ressources sur le territoire

DURÉE : En cours

SOURCE D'INSPIRATION :

La littérature scientifique, notamment des auteurs comme Thomas Gaon, psychologue clinicien addictologue ou Yann Leroux, docteur en psychologie.

Le groupement de chercheurs Anthropoado (dont Jocelyn Lachance).

PUBLICS CONCERNÉS : >les parents

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

1. Rencontre avec des associations de parents d'élèves pour recueillir leurs questionnements et leurs approches sur les jeux vidéos
2. 1er café parents, en lien avec un établissement scolaire et son infirmière. Ce premier test a permis d'interroger les besoins et attentes des parents (jouer, se documenter, être ensemble et échanger des repères...)

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Mise en place d'espaces de rencontres et d'échanges autour des usages du numérique à travers l'expérimentation de jeux vidéo. Espaces organisés en plusieurs temps dont un d'expérimentation de la posture de joueur.
2. Formation de groupes joueurs/observateurs travaillant sur :
   > Les postures de joueurs/observateurs,
   > Les impressions que suscitent ces différentes postures,
   > Les transformations des émotions suscitées par le jeu lorsque l'on passe d'observateur à joueur
   > L'impact que les images produisent selon la posture dans laquelle on est.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"CAFÉ PARENTS/PIZZA PARENTS" (suite)

IMPLIQUER LES PARTENAIRES LOCAUX :

Pourquoi ?

Pour disposer de plusieurs relais de communication auprès des parents et des partenaires pouvant soutenir l'action.
(Prêt de salle, présence pendant les ateliers, mobilisation des associations de parents...)

Comment ?

En s'appuyant sur :
>La visibilité et l'identification de l'association, qui a longtemps été la seule structure du territoire à proposer des interventions sur le numérique - et plus largement sur la relation parents/ados.
>L'implication d'acteurs des structures intéressées. (Ex: infirmière, directeur, ...).
>Le succès de la première action (50 parents présents), a entraîné des sollicitations par d'autres structures du territoire : Institut médico-éducatif (IME), Institut thérapeutique, éducatif et pédagogique (ITEP), sauvegarde de l'enfance...
>Des rencontres entre professionnel(-le-)s de plusieurs structures intéressées, qui ont permis de confronter les représentations des uns et des autres sur les jeux vidéos (qui se sont avérées être plutôt négatives et proches à cet égard des représentations des parents) (ndlr : préciser peut-être si ces représentations ont évolué ou non ?) et de lancer une dynamique de réseau entre professionnel(-le-)s du territoire autour de ces questions
>Accompagnement individualisé de chaque structure en amont de l'action café ou pizza-parents pour leur permettre d'appréhender le jeu video d'une autre manière (Ex : comme un outil de médiation)

Le succès des actions avec les parents dépend en bonne partie des acteurs les plus proches des parents et du contexte. Bien mobiliser ces acteurs donne plus de crédit à l'action et élargit le spectre de la communication. Tenir compte du contexte permet d'identifier quelle thématique mobilisera le plus le public ciblé.

MOBILISER LES PARENTS DANS LES ATELIERS :

Pourquoi ?

Pour partir de leurs re-présentations et leurs questionnements.

POSTURE ADOPTÉE :

Prendre en compte les aspects sérieux ou positifs les jeux vidéo, ne pas les considérer que du côté du ludique.

Comment ?

>S'appuyer sur les multiples relais de communication (CCAS, établissements sco, caf, ime, itep, ...)
>Partir des représentations des parents pour dépasser la vision négative des jeux vidéo
>Être au fait des usages des ados en matière de jeux vidéo et avoir les compétences théoriques pour pouvoir animer une session d'information sur ce thème
>Associer dans l'atelier repères théoriques, des recommandations et des simulations pour "éprouver le jeu" comme leurs enfants (Au moins 1h, avec différents rôles adoptés > joueurs ou observateurs).
>Créer un espace favorable aux échanges entre parents sur leurs expériences parentales
>Proposer un format pratique (samedi matin) et convivial autour d'un café ou d'une pizza selon l'heure de la journée

Susciter la demande. Lors d'une série de conférences sur les réseaux sociaux, il a été proposé aux parents s'interrogeant sur les jeux vidéo de partager leurs questionnements avec les intervenants pour imaginer des réponses communes, plutôt que de leur apporter des réponses toutes faites ou sous forme de lieux communs, donc inadaptées.

CONSEILS :

Les difficultés parentales liées au numérique ne sont pas que l'apanage des personnes en situation de vulnérabilité. C'est bien le regard que l'on porte sur son enfant, la qualité de la relation, la posture éducative et le vivre-ensemble que vient questionner "la problématique des écrans". Les réponses apportées varieront certes en fonction des milieux de vie et des environnements, mais les motifs d'inquiétudes sont partagés.

Contact porteur du projet :

A.C.I.J.A.
Aurélien TRONCHON - Directeur
12, Avenue Charles de Gaulle
43120 Monistrol-sur-Loire
04 71 75 47 07

www.acija.fr

"EXPOSITION NUMÉRIQUE"

Ligue de l'enseignement (FOL 69) et Centre social du Point du Jour

Ce projet d'exposition est né des préoccupations grandissantes de parents et d'enseignants du quartier du point du jour (Lyon) autour des pratiques numériques des enfants, en particulier l'usage des réseaux sociaux à l'école élémentaire. Sollicitée par le centre social, la FOL 69 a imaginé, face au manque d'outils d'intervention sur cette thématique, une exposition dont le contenu et le format puissent être facilement mobilisables par les professionnels. Ce projet a été mené en partenariat avec le centre social et la communauté éducative du quartier, laquelle l'a en partie financé

OBJECTIFS :

Permettre aux enfants de 4 à 10 ans de s'informer sur les pratiques du numérique

Permettre aux parents de mieux gérer l'utilisation des écrans.

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

Les valeurs de la Ligue qui encouragent la participation des publics, le principe d'autorité bienveillante et l'expérience de médiation et d'éducation populaire qui irriguent les actions portées par la Ligue.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les parents et les enfants du quartier du Point du Jour

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Identification des besoins

1. Recueils des préoccupations des parents par le centre social lors de cafés des parents et recueils des questionnements des enseignants.
2. Co-élaboration de l'action entre le centre social et la ligue à partir des besoins recueillis.

Phase 2 : Mise en oeuvre - Intervention auprès des publics

1. Animation d'ateliers ludiques dans chaque classe par une intervenante de la FOL69 et l'animatrice du centre social du quartier.
2. Animation à l'école : les enfants ont fait des recherches, des dessins, des créations de slogan, etc. pour créer ensuite l'exposition. Chaque classe avait une thématique à traiter, par exemple : le sommeil pour les CP, les jeux vidéo pour les CM1 et CM2).

Phase 3 : Mise en forme de la production des enfants

1. La FOL69 s'est chargée de compiler des créations visuelles des enfants pour la mise en page de l'exposition.

Phase 4 : Valorisation de l'exposition

1. Présentation de l'exposition à l'occasion de la fête de l'école et lors de la semaine de rentrée scolaire en septembre 2019.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"EXPOSITION NUMÉRIQUE" (suite)

IMPLIQUER LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE ET SES PARTENAIRES :

Pourquoi ?

S'ils adhèrent au projet, ils jouent un rôle fondamental de plaidoyer et de communication auprès des familles.

Comment ?

> **Être une structure bien implantée et reconnue par les acteurs et les publics :** La Ligue de l'enseignement 69 est bien connue des publics comme une instance d'éducation. **Sa proximité avec l'institution scolaire facilite les collaborations avec les enseignants et leur adhésion**.
> **Travailler en partenariat en dehors du projet :** la ligue est amenée a travailler avec les professionnels de la communauté éducative et d'aitres acteurs de terrain dans d'autres situations.
> Partir des demandes des professionnels du territoire
> Faire réaliser certaines actions du projet par des partenaires. Ex : animation d'un atelier par le centre social point du jour.

Mobiliser l'équipe éducative permet de faire vivre le projet dans l'enceinte des établissements scolaires. **L'action à l'échelle du quartier des équipes éducatives - avec le soutien de la direction des établissements - et du centre social autour de cette thématique a été un facteur très important de réussite**.

IMPLIQUER LES PARENTS ET LES ENFANTS :

Pourquoi ?

Pour créer des actions qui permettent de toucher les parents qui ne viennent pas aux actions classiques, comme les conférences.

Comment ?

> S'appuyer sur une structure qui réunisse parents et enfants principalement dans d'autres contextes que celui du projet, afin de faciliter leur adhésion et participation à celui-ci.
> **S'appuyer sur le dispositif des cafés des parents** qui ont facilité l'engagement des parents d'élèves dans le projet, avec l'utilisation de photolangage pour faciliter les échanges.
> Transmettre des solutions simples et applicables facilement à la maison pour aider les parents et les enfants. Ex : Gros sablier de 10 min que l'enfant peut retourner lui-même selon le temps d'écran décidé.
> **Faire réaliser l'exposition par les enfants.** De la recherche documentaire à la traduction des informations recueillies en slogans, aux dessins et montages photo. **Toute la partie créative a été portée par les enfants aux côtés de l'animatrice de la Ligue et de l'animatrice du centre de loisirs**, avant d'être présentée aux parents.

POSTURE ADOPTÉE :

Être bienveillant et accompagner des parents qui se questionnent sur les manières de changer les pratiques à la maison.

Faire de la participation un réflexe, une méthode systématique de réalisation des actions menées.

CONSEILS :

Eviter les interventions ponctuelles de type "one shot" dans lesquelles la participation - même si elle peut trouver à se manifester incidemment - ne relève pas d'une approche intégrée, réfléchie comme telle et souhaitée.

Contact porteur du projet :

Fédération des Œuvres Laïques du Rhône et de la Métropole de Lyon
20, rue François Garcin
69423 LYON Cedex 03
04 72 60 04 70
contact@fol69.org

www.laligue69.org

"ACCOMPAGNER MON ENFANT DANS LES MONDES NUMÉRIQUES"

Médiathèque de Cognin

Ce projet a émergé suite à la mise en place d'un plan de développement au niveau de l'agglomération de Chambéry visant à renforcer les dispositifs de médiation numérique.
A l'échelle de la commune et au sein de la médiathèque, une réflexion sur la thématique s'est engagée, avec une volonté de répondre par des actions concrètes à une problématique émergente. Les élus ont souhaité que la médiathèque se positionne sur le projet, sur l'accompagnement des enfants à un usage raisonné des écrans.

OBJECTIFS :

Sensibiliser et accompagner les familles Cogneraudes (et principalement celles des quartiers en politique de la ville : la forgerie et la poterie) dans le domaine de l'éducation au numérique.

DURÉE :

2 ans

SOURCE D'INSPIRATION :

***La souris grise*, un site d'accompagnement à la parentalité numérique.**

PUBLICS CONCERNÉS :

>les acteurs de proximité
>les familles des quartiers prioritaires

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse des besoins et du réseau

1. Identification et mobilisation des acteurs moteurs et/ou relais de la commune qui sont en lien direct avec les parents et les enfants.
2. Communication sur le projet auprès des familles et réalisation d'un diagnostic des besoins parentaux d'accompagnement au numérique, par le biais de questionnaires et d'entretiens individuels menés par les acteurs proches des familles.

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. **Formation des professionnels :** apports théoriques, échanges de pratiques, avec des possibilités d'accompagnements spécifiques sur la thématique.
2. 4 cycles d'ateliers périscolaires parents-enfants sur tablette
3. une conférence "Apprivoiser les univers numériques en famille" avec l'association Fréquence Écoles, engagée depuis de nombreuses années pour l'éducation aux médias.
4. un cycle d'ateliers pour les parents "parcours parental"
5. Un temps fort ludique et familial autour du numérique : **"connectons-nous"**
6. développement de projets autour du numérique : petite enfance, périscolaire, centre de loisirs, jeunesse, dans la continuité du parcours professionnel, dont réalisation d'une campagne d'affichage à destination des familles de – 6 ans

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"ACCOMPAGNER MON ENFANT DANS LES MONDES NUMÉRIQUES" (suite)

IMPLIQUER DES ACTEURS QUI TRAVAILLENT AUPRÈS DES PARENTS ET DES ENFANTS :

Pourquoi ?

Parce qu'ils sont avec les familles, ils peuvent relayer plus facilement les messages de prévention et de communication autour des services mis à disposition des familles.
Et leur implication donne du crédit et de l'ampleur à la démarche.

Comment ?

> Par le ciblage des acteurs proches des familles à impliquer : Centre de loisirs, services scolaires, enseignants maternelle/primaire/collège, directrice de crèche, animateurs jeunesse, association parents-enfants, PMI, ...
> À travers des communications à destination des acteurs, menées en partie par les **élus qui étaient impliqués dès le début du projet**.
> Par l'organisation d'une 1ère réunion de grande ampleur présence des élus, permettant aux acteurs d'exprimer leurs craintes par rapport au projet et à la thématique. (Ex: les professionnels ne se sentaient pas assez outillés sur la problématique du numériques)
> Par la mise en place de temps d'échanges, de formation et d'accompagnement pour les acteurs, leur ayant permis de travailler sur leurs craintes et de développer une culture commune sur l'accompagnement au numérique.

Le soutien des élus facilite l'implication des professionnels du territoire. Le développement d'une coalition à l'échelle de la commune favorise la diffusion d'un même message auprès des familles des quartiers prioritaires.

INTÉGRER LES PARENTS À LA DÉMARCHE :

Pourquoi ?

Parce que l'implication des parents permet que le projet évolue en correspondant toujours aux besoins des familles destinataires.

Comment ?

> En adaptant au maximum le projet aux besoins et aux contraintes des familles. Des questionnaires et des entretiens individuels ont permis de recueillir ces informations, à partir desquelles les actions destinées aux parents ont été conçues.
> Par des relances très fréquentes visant à maintenir l'implication des parents. Cela peut passer par la création d'occasions et d'espaces de partage à des moments où les parents sont disponibles :
Exemples : Création d'un espace café pour discuter avec les parents avant le début d'un événement familiale, tel qu'un carnaval, ou quand les parents déposent/ récupèrent leurs enfants à la crèche.

POSTURE ADOPTÉE POUR COMMUNIQUER :

Campagne non culpabilisante et non injonctive, ne prônant pas le zéro numérique.

ASTUCE :

Etre à l'écoute des retours d'expérience des parents. Expérimenter, innover, multiplier les propositions et les formats jusqu'à trouver le plus adapté pour les familles.

CONSEILS :

1. Savoir faire preuve d'humilité, concevoir que les résultats, si résultats il y a, ils seront modestes au démarrage.
2. Savoir se satisfaire micro-satisfactions et micro-succès et se départir du sentiment d'échec quand la mobilisation est très faible et en décalage avec le travail fourni en amont.

Contact porteur du projet :

La Médiathèque
Centre commercial de l'Epine
73160 COGNIN
04 79 96 33 83
lamediatheque@cognin.fr
atelier.numerique@cognin.fr

"FOURCHETTE, BASKETS, TABLETTE, COUETTE"

Nadine Cotton et la maison de l'enfance du Biollay

Ce projet initié en 2016 dans le quartier du Biollay à Chambéry s'inscrit dans le cadre des questions inhérentes à la nutrition et aux rythmes de vie des enfants, dont les écrans font partie. C'est une enquête auprès des parents qui a confirmé le besoin d'aborder cette thématique.

Nadine Cotton, psychologue en prévention et promotion de la santé et chargée de projet auprès de la Maison de l'enfance du Biollay a répondu à un appel à projet de l'ARS ARA (PACAP) avec des cofinancements du REAAP (Réseau d'écoute, d'appui et d'accompagnement des parents), de la CPAM et de la politique de la ville.

OBJECTIFS :

Promouvoir la santé globale de l'enfant (2-12 ans) par la promotion de rythmes de vie sains (alimentation, activité physique, gestion des écrans, gestion des émotions) dans le quartier du Biollay.

DURÉE :

3 ans

SOURCE D'INSPIRATION :

Revue de la littérature sur les déterminants de l'obésité et revue des données probantes sur les leviers de la participation des publics.
Et utilisation de la méthodologie de projet DEVA (DÉMARCHE ÉVALUATION-ACTION).

PUBLICS CONCERNÉS :

>enfants de 2 à 12 ans et leurs parents, issus du quartier prioritaire du Biollay à Chambéry

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

1.En amont : Enquête menée auprès des parents sur l'utilisation des écrans par les enfants. Les résultats ont montré une exposition moyenne par jour chez les enfants de 4h38 en semaine et 7h le week-end, alors que moins d'une heure par semaine était consacrée aux activités sportives ou culturelles.
2.Participation à des groupes de paroles avec les parents
3.Elaboration de la réponse à un appel à projets de l'ARS ARA à partir d'une revue de la littérature et des actions "probantes"

Phase 2 : Mise en oeuvre

Activités déployées :

1.Animations petit-déjeuner santé en présence d'une nutritionniste, découverte des jardins, jeu de piste dans le quartier pour permettre aux enfants d'interroger leurs habitudes et aux parents de comprendre que des gestes en apparence anodins peuvent être reproduits au quotidien.
2.Organisation deux fois par an d'un temps fort, sous forme d'un défi sur 10 jours, durant lequel les enfants, munis d'un bracelet coloré, doivent essayer de modifier certaines habitudes avec leur famille : aller à l'école à pieds, boire de l'eau plutôt que des boissons sucrées, passer moins de temps devant les écrans, etc.

Animations alternatives aux écrans pendant ce défi :

1.Veillées jeux de société, animation de jeux par temps de pluie à la maison, fabrication de jeux à la ludothèque, lecture pour les petits (valorisation du livre).
2.Grandes sorties familles : planétarium, sorties nature, découverte de l'environnement, jeux sportifs, etc.
3.Stages culturels pour les enfants

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"FOURCHETTE, BASKETS, TABLETTE, COUETTE" (suite)

IMPLIQUER LES ACTEURS PROCHES DES PARENTS ET DES ENFANTS :

Pourquoi ?

Cela donne de la légitimité à l'action et permet de relayer l'information auprès des parents.
Ils peuvent également faire vivre le projet en dehors des actions prévues dans celui-ci.

Comment ?

> **Aller vers les acteurs du territoire** et créer les occasions de les observer ou de travailler avec eux.
> Réaliser un focus group avec les professionnels pour recueillir leurs points de vue et leurs besoins

> **Impliquer les partenaires :** écoles du quartier, Ludothèque du Biollay, CSAB, CDOSS, Pôle santé chambéry Nord, Bibliothèque voyageuse (George brassens), Le CREFE (centre ressources enfance famille école), ARS

Chercher tous les leviers de légitimation de l'action (soutien fort de l'institution éducative à travers les directions scolaires et enseignants). **Le climat scolaire et la relation parents-institution scolaire aura été déterminant dans la réussite de l'action.**

IMPLIQUER LES PARENTS :

Pourquoi ?

Pour mieux comprendre les enjeux pour les familles derrière leur usage des écrans et ce qui fait obstacle au changement de leurs habitudes en la matière (sentiment d'auto-efficacité).

Comment ?

> Réaliser un diagnostic du territoire avec des focus group, auprès des parents, pour **bien connaitre son public**, ses valeurs, ses usages
> Communiquer par l'intermédiaire de plusieurs interlocuteurs (ex. école) et très fréquemment : Affichage, flyers dans le quartier, sms, mails, ...
> **Faciliter les modalités de participation** en mobilisant des écoles pour que les temps de sensibilisation aient lieu sur les temps scolaire, ou en réalisant des actions à des moments où les parents puissent poser/récupérer leurs enfants (Ex. petit déjeuner partagé, goûter partagé avec animateurs de la ludothèque...).
> Proposer des alternatives aux écrans **réalisables** à la maison (prix, accessibilité). La forme du "défi" a stimulé les enfants et les parents à changer leurs pratiques.
> **S'appuyer sur la littérature scientifique pour construire son projet :** Déployer une approche de type marketing social / psychologie sociale (engagement en public, implémentation d'intention, mise à disposition de ressources pour agir)

Miser sur la multiplicité des actions mises en oeuvre pour que chacun puisse s'y retrouver (défi, retro-gaming, sensibilisations, café des parents, sorties nature, sorties culture) et **proposer des espaces de garderies pour les enfants en bas âge pendant les actions à destination des parents**

POSTURE ADOPTÉE :

Bienveillance à l'égard des parents qui veulent bien faire mais qui peuvent être dépassés. Eviter de diaboliser les écrans et penser la santé de l'enfant dans ses environnements (maison, école...)

CONSEILS :

Il est difficile de mobiliser les familles pour co-construire des actions. **L'idéal est d'aller rencontrer les parents dans des groupes déjà constitués ou lors d'autres moments où ils sont déjà présents**, plutôt que d'essayer de les faire venir pour cette seule circonstance. D'où l'enjeu de bien connaitre les acteurs proches des familles (ex: intervenir pendant un cours donné par une association). **Reconduire les actions/le projet sur plusieurs années** et éviter les actions/projets "one-shot".

Contact porteur du projet :

Maison de l'enfance du Biollay
81, Place René Vair
73000 Chambéry
04 79 69 19 98
me.biollay@gmail.com

Nadine Cotton
nadinecotton@hotmail.com

"#BALANCE TON ÉCRAN"

CIAS du pays Voironnais (Centre Intercommunal d'Action Sociale)

Ce projet émane d'un groupe de réflexion issu du réseau de prévention des conduites à risques des jeunes, sur le territoire voironnais. Certains professionnels ont exprimé le souhait de travailler sur les usages du numérique / des écrans par les enfants, par le biais de l'accompagnement à la parentalité. Cela a donnée lieu à la mise en oeuvre d'actions de sensibilisation autour des écrans à destination des familles d'enfants et adolescents de 0 à 17 ans, ainsi que l'organisation d'un temps fort au printemps 2019 (mars-avril). Cette action est co-portée par le CIAS et l'Education Nationale (2 référents numériques) et est soutenue financièrement par le Pays Voironnais et son Contrat Local de Santé (CLS), l'Union Européenne et la Caf.

OBJECTIFS :

Promouvoir un usage des écrans favorable à la santé des familles du Pays Voironnais en 2019

> Soutenir les parents dans leur rôle éducatif (accompagnement à la parentalité)

> Améliorer le bien vivre ensemble et renforcer le maillage entre les professionnels sur le territoire

> Renforcer la posture éducative des professionnels de terrain des 0-17 ans

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

Les défis sans écrans organisés sur d'autres territoires et le constat qu'il est nécessaire d'agir auprès des jeunes enfants et adolescents pour favoriser à long terme un usage raisonné et émancipateur des écrans.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les parents et les enfants de 0 à 17 ans
>les professionnels du champ socio-éducatif
>les professionnels de la santé et du médicaux-social

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins - De septembre 2018 à janvier 2019

1.Constitution d'un comité de pilotage (5 à 6 professionnels) et de groupes de travail pour co-construire le projet.
2.Appel à auprès des communes du territoire puis organisation de groupes de travail dans les communes sélectionnées pour porter les actions à mettre en oeuvre dans chaque commune
3.Recueil des besoins des des professionnels et parents vis à vis de cette problématique
4.Recueil des actions déjà existantes sur le territoire et compilation de documents ressources sur la thématique

Phase 2 : Mise en oeuvre - Intervention auprès des publics

1. Janvier à mars :
Elaboration de la stratégie de communication
Cycle de formation pour les professionnels, assurée par la PMI de l'Isère, la délégation Isère de l'IREPS ARA ainsi que les associations Fréquence école et CODASE. (Thèmes de la santé, l'accompagnement à la parentalité et l'éducation aux numériques)
2. De mars à avril : Programme d'animations dans les 8 communes
Du 18 au 29/03 :
Actions de sensibilisation auprès des familles, parallèlement aux Semaines d'information sur la santé mentale (SISM) et préparation du défi dans les écoles, collèges et structures associatives
Du 29/03 au 05/04 : Semaine du défi #Balancetonecran à réaliser en famille, avec journal de bord à compléter
3. D'avril à juin :
Bilan de l'action, recueil pour les enfants des retours en classe, valorisation

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"#BALANCE TON ÉCRAN" (suite)

IMPLIQUER DES ACTEURS PROCHES DES PUBLICS :

Pourquoi ?

Pour générer de la collaboration, des relais de plaidoyer et faire jouer les dynamiques de proximité dans les bassins de vie pour toucher les familles.

Comment ?

>Organisation de rencontres entre professionnels du territoire pour recueillir les besoins et coconstruire le projet.
>Réalisation d'une enquête exploratoire auprès des structures de terrain pour faire connaissance, savoir comment elles s'organisent sur ces questions, et capitaliser sur leurs expériences.
>Recensement des actions et ressources déjà existantes à l'échelle nationale.
>Accompagnement les partenaires à la gestion de projets et proposer des soutiens méthodologiques, ce qui constitueun élément déterminant dans leur engagement
>Proposition de cycles de formations qui répondent aux besoins des professionnels et s'adaptent à leurs contraintes. (Ex: format en demi-journée commençant en fin d'après-midi)

Les partenaires : Education Nationale, accueils de loisirs, mairies, éducateurs de prévention du Codase, Parol'Ecoute Jeunes, le Programme de Réussite Educative, le Conseil Local de Santé Mentale, ludothèques, médiathèques, orthophonistes, l'IREPS.

POSTURE ADOPTÉE :

Être patient et se donner du temps pour fédérer, associer des partenaires avant d'agir.

Repérer les bons interlocuteurs au sein de l'Education Nationale et s'associer avec l'institution scolaire pour s'assurer une certaine légitimité auprès des parents et gagner en force de frappe.

ADAPTER SON PROJET À SON PUBLIC :

Pourquoi ?

Les besoins des parents guident la démarche et/ou influencent la forme et le contenu des actions proposées.

Comment ?

>Réalisation d'un sondage par une journaliste missionnée pour connaître les besoins des familles sur ce thème, leurs préoccupations, ce qui les motiveraient à participer à des actions de sensibilisation(le format, les créneaux horaires...).
>**Communication menée par les partenaires de proximité**, par bouche à oreille sur les bassins de vie et la participation de l'institution scolaire. (le sondage réalisé précédemment a également été en soi un vecteur de communication sur le projet)
>**Organisation d'actions à des moments où les parents sont présents :** sorties en famille le week-end (forum, foire, brocante, festival, spectacle...), café des habitants (organisé par le centre social de Voreppe), petits déjeuners dans certains quartiers, réunions de rentrée dans les écoles. Journées portes ouvertes dans les collèges ou à l'occasion des réunions parents-profs, ...
>Proposition de plusieurs formes d'action pour mobiliser les familles. Saynètes jouées par des enfants, suivies d'un débat, productions vidéo réalisées par des jeunes, groupes de parole, exposition photos humoristiques, ateliers de formation à la médiathèque ou au centre social animés par des ados à destination des personnes éloignées de l'outil informatique...

Donner aux enfants la possibilité de produire sur la thématique. C'est un levier de mobilisation des parents (ex: 300 personnes présentes dans une petite commune pour un spectacle de théâtre).

CONSEILS :

Que l'on soit une grande commune ou une toute petite commune, il est important d'encourager le travailler ensemble et en partenariat. Le niveau de dotation en infrastructures d'un territoire ne dit rien de son dynamisme ou de son inventivité : c'est d'abord la puissance du collectif et la capacité à travailler ensemble qui sera décisive dans le succès du projet.

Contact porteur du projet :

CIAS du Voironnais
40, Rue Mainssieux
BP 363 38511 - VOIRON CEDEX
04 76 93 17 71

www.paysvoironnais.com

"GROUPE ÉDUCATION AUX MEDIAS"
Grand Chambéry

Ce projet de collectif pluri-acteurs est né de l'initiation d'un plan de développement des usages du numérique sur Grand Chambéry en 2012 et du diagnostic territorial qui l'a précédé. Celui-ci a mis en évidence une fracture numérique subie par certaines populations ainsi que l'expression de besoins en formation et accompagnement par divers acteurs de l'agglomération.

Pour répondre à ces besoins et aux attentes du public dans une perspective de réduction des inégalités sociales, plusieurs structures se sont rassemblées autour de cette thématique. Grand Chambéry, avec un co-financement du FEDER, a sollicité un accompagnement du collectif par Fréquence écoles.

OBJECTIFS :

Faire évoluer les postures professionnelles : observer les comportements sur nos lieux de pratiques, échanger sur nos représentations, questionnements

Créer une culture commune : partager des lectures, documents, participer à des formations, ateliers, conférences, s'informer en continu sur les innovations

Mieux communiquer et accompagner les familles : favoriser et oser l'expérimentation par des allers-retours entre les rencontres du Réseau et la pratique sur le terrain (approche de type recherche-action), créer des outils de médiation.

DURÉE :
En cours depuis 2017

SOURCE D'INSPIRATION :

Le compagnonnage de *Fréquence Écoles* a largement inspiré les actions de "Connectons-nous" et leur tonalité.

Et *Super Demain*, dans le sens où l'événementiel est utile pour rapprocher les acteurs. Un moyen pour faire-ensemble plutôt qu'une fin.

PUBLICS CONCERNÉS :
>les professionnels
>le public : enfants et parents

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Elaboration du projet

1. Des rencontres de 2016 à 2017 avec les acteurs du territoire pour concevoir le projet et ses actions
2. Accompagnement de l'agglomération et du groupe de travail par l'association Fréquence école. Sont présents : le Service info Jeunesse (SIJ), la médiathèque de Chambéry, les pôles Digital et Politique de la ville de l'agglo, la maison de l'enfance du Biollay, le centre de ressources enfance famille école (CREFE) et l'atelier numérique de Cognin qui nous recevait.
3. Création d'un annuaire des acteurs Chambériens de l'éducation numérique
4. Constitution d'une délégation de l'agglo pour participer à "Super demain 2017" événement organisé à Lyon par Fréquence Écoles

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Formations à destination des professionnels du groupe pour rendre plus lisibles les missions d'accompagnement des usagers et habitants dans leurs démarches.
2. Événements autour du numérique et de la parentalité. Ex : "Connectons-nous", une journée qui réunit les familles, pour expérimenter et dialoguer autour des différentes dimensions du numérique : réalité augmentée, médias, réseaux sociaux... Le public est invité à découvrir des innovations, et à échanger avec les professionnels autour de différents ateliers.
3. Soirées-débats avec les parents, interventions en écoles élémentaires, collèges et lycées...

Phase 3 : Poursuite des partenariats entre acteurs dans le cadre d'autres projets

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"GROUPE ÉDUCATION AUX MEDIAS" (suite)

IMPLIQUER LES ACTEURS DU TERRITOIRE :

Pourquoi ?

Pour mutualiser les compétences, les connaissances et les ressources et **favoriser l'interconnaissance**.

En construisant le projet selon les besoins et envies des professionnels, on s'assure également de leur engagement.

Comment ?

>**Repérer les acteurs moteurs** autour de ces questions sur le territoire et se montrer ouvert dans la construction du groupe de travail pour identifier des relais susceptibles de donner une impulsion à la participation des publics (intersectorialité). Et **aller à leur rencontre** pour mieux comprendre ce qu'ils font.
>**Formation des professionnels sur l'accompagnement au numérique**, en parallèle de la conception des actions pour les renforcer dans leurs envies d'agir autour de cette thématique. Ont bénéficié de ces formations, assurées par Fréquence écoles : les médiatrices de l'Atelier numérique de Cognin, du CSAB et des bibliothèques de Chambéry, des chargés de missions du SIJ, des éducatrices de l'ANPAA et du Pélican, des formatrices PMI et relais assistant maternel, etc. ...
>La forme prise par certaines actions (événementiel) favorise l'implication.
>Présenter au groupe **ce qui se fait ailleurs ou se fait déjà sur le territoire**. Ex: Participation de plusieurs acteurs à un événement ayant inspiré le projet (Super Demain sur Lyon).
>**Se donner des prétextes pour rester connectés entre professionnels** en dehors du projet (ex : Car annuel de 56 places proposé à tous les professionnels du territoire pour participer à SuperDemain).

POSTURE ADOPTÉE :

Amener les partenaires à se sentir légitimes et à l'aise dans le groupe, pour valoriser ce qu'ils font déjà dans une perspective de mutualisation des compétences de chacun. Que le groupe de travail soit un véritable terrain d'expression et piloté comme tel.

Le fait d'avoir eu recours à l'association "Fréquences écoles" pour amorcer le projet, a attiré un certain nombres d'acteurs, notamment ceux qui avaient déjà travaillé avec eux.

ALLER VERS LES PUBLICS :

Pourquoi ?

Aller vers c'est permettre de toucher les publics les plus éloignés des dispositifs (qui ne viennent pas) et qui sont souvent les plus touchés par la fracture numérique.

Comment ?

>Élaboration avec le groupe de travail d'une stratégie de communication et **communication assurée au quotidien par les membres du réseau proches des familles**.
>Communication via les relais de proximité, **au coeur** des quartiers prioritaires (ex : dans l'école, centres sociaux,...) et par le bouche-à–oreille.
>Organisation de l'événement **au coeur de ces quartiers** (salle choisie : La forgerie Cognin). Le groupe a testé l'événement en mobilisant les centres sociaux et les maisons de l'enfance, en proposant des déplacements en groupe (Ex: Car).
>Conditionner l'accès des enfants à l'événement **avec la présence d'un/des parents**.

ASTUCE : En tant que "coordinateur", faire confiance à l'expérience des professionnels de proximité pour aller vers les publics et travailler avec eux.

CONSEILS :

Miser sur un projet événementiel de ce type offre une vraie plus value pour la mise en place d'un travail multi-partenarial. Cela favorise le travail dans la transversalité et au service du collectif, une connaissance des modes de fonctionnement de chacun et de la réalité de l'accès aux droits des personnes fragilisées économiquement et socialement.

Contact porteur du projet :

Grand Chambéry - Service Politique de la ville et innovation sociale
Siège de l'Agglomération
106, allée des blachères
73000 Chambéry
04 79 96 86 00

www.grandchambery.fr

"L'INSTITUT DES JEUNES SOURDS : RESPONSABLES ET VIGILANTS FACE AUX ÉCRANS" ADESSA

Le projet répond aux inquiétudes de l'équipe éducative de l'institut des jeunes sourds, suite à des cas "d'exposition corporelle" d'élèves sur les réseaux sociaux et à une utilisation importante des outils numériques chez certains jeunes de l'internat. L'institut a donc sollicité l'ADESSA pour élaborer une action d'accompagnement à un usage responsable des écrans financé par la MILDECA et AFIS01.

OBJECTIFS :

Apporter un socle de connaissance commun aux équipes encadrantes sur les réseaux sociaux et les accompagner dans la coordination d'actions

Amener les jeunes à une prise de conscience concernant les risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux

Informer les parents sur les risques de ces différents moyens de communication

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

L'application de la méthodologie de projets en promotion de la santé a été décisive pour s'assurer d'un investissement fort des équipes éducatives, de leur participation à toutes les étapes du projet. Cela, de la conception à l'animation et à la pérennisation, en passant par l'accompagnement au quotidien des pratiques des élèves.

PUBLICS CONCERNÉS :

>l'équipe éducative
>les jeunes de l'institut (collégiens et lycéens)

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse de la demande et des besoins

1. Trois réunions avec le directeur et la responsable éducative ont permis de prioriser les sujets à aborder et d'élaborer en conséquence la formation à destination des éducateurs de l'institut.

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Réalisation d'une formation de 2 jours en direction de l'équipe éducative de l'institut des jeunes sourds et constitution d'un groupe référent du projet avec des éducateurs.
2. Réalisation de trois temps de travail, avec le groupe d'éducateurs référents, pour élaborer les séances à destination des jeunes.
3. Constitution de groupes de jeunes et réalisation de 3 séances de sensibilisation par groupe.
4. Création **par les jeunes** (avec le soutien de leurs éducateurs/trices) de la page Facebook de l'Institut.
5. Réalisation de deux séances de création et de gestion du compte Facebook en coanimation avec les éducateurs référents puis poursuite de ces séances part des éducateurs (1 séance par semaine).
6. Création d'un guide à destination des parents.
7. Conception **par les seuls éducateurs/trices** d'une activité de sensibilisation à destination des parents sur les usages du numérique et présentation/distribution du guide.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"L'INSTITUT DES JEUNES SOURDS : RESPONSABLES ET VIGILANTS FACE AUX ÉCRANS" (suite)

IMPLIQUER L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE ÉDUCATIVE :

Pourquoi ?

L'implication de l'équipe éducative permet qu'elle se constitue en relais et contribue à l'adhésion des jeunes et des parents.
Ces professionnels jouent aussi un rôle essentiel pour adapter le projet au public avec lequel ils ont l'habitude de travailler.

Comment ?

> La demande a émergé des questionnements des professionnels et le projet a été réalisé avec eux.
> Le soutien du directeur de l'institut, traduit par une participation financière a permis que la démarche **soit inscrite en tant que projet d'établissement**.
> L'ensemble des éducateurs ont participé à la formation. À la suite de celle-ci, un groupe de référents a été constitué pour élaborer les activités à destination des jeunes malentendants et de leurs parents.
> Co-animation en binôme ADESSA-éducateur/trice des séances à destination.

Les enseignants ont été formés afin de les rassurer sur leurs capacités à intervenir sur la question du numérique auprès de leurs jeunes.

Il n'est pas nécessaire de mobiliser toute l'équipe avec le même degré d'intensité. Il est important de repérer les professionnels exerçant une forme de leadership auprès de leurs collègues qui vont aider à porter et pérenniser le projet dans l'établissement.

IMPLIQUER LES JEUNES DE L'INSTITUT DANS LES INTERVENTIONS :

Pourquoi ?

Pour adapter le projet à leurs besoins.
Leur participation permet de faire ressortir les points positifs à l'utilisation d'internet.

Comment ?

Par l'adaptation des interventions et des outils :

> Les groupes étaient de petites tailles (4 ou 5 personnes) pour faciliter les échanges et l'interprétariat.
> Présence des éducateurs avec lesquels les jeunes sont familiarisés.
> L'intervention de deux interprètes était nécessaire dans ce projet pour faciliter les échanges avec les jeunes. Il fallait que les interprètes se relaient toutes les 10 – 15 mins car cognitivement cela demande un gros effort.
> Utilisations de techniques d'animation qui favorisent la participation (ex: brainstorming).
> Adaptation des supports au handicap du public (ex : images sans texte).

La participation des jeunes s'est essentiellement traduite par la mobilisation de leurs compétences créatives, avec la conception et l'animation du groupe Facebook (contenus, iconographie, modération) en autonomie avec les éducateurs.

Afin d'impliquer les familles et assurer une continuité éducative en dehors de l'institut, des guides ont été élaborés par les jeunes et les éducateurs à l'attention des parents.

POSTURE ADOPTÉE PENDANT LES INTERVENTIONS :

Mobiliser les modes de communication non verbale, ainsi que des supports sans texte et très imagés.

CONSEILS :

Bien que leurs usages des outils et médias numériques ne diffèrent pas foncièrement de ceux des autres adolescent-e-s, le numérique révolutionne plus particulièrement la vie des jeunes atteints d'un handicap auditif en rendant possible les interactions sociales hors de l'environnement physique immédiat. Il est donc important de ne pas diaboliser l'usage de ces outils et réseaux sociaux en première intention, mais de comprendre ce qui, au travers d'eux, se joue pour ces jeunes

Contact porteur du projet :

ADESSA—AIN
Melissa Ginet
247, Chemin de Bellevue,
01960 Péronnas
04 74 23 13 14
m.ginet-adessa@orange.fr

www.adessa-promotion-education-sante.org

"UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE" Mission Locale de Brioude

La mission locale de Brioude a observé que certains jeunes qui utilisent les outils numériques à des fins récréatives rencontrent des difficultés avec ces mêmes outils dès lors qu'il s'agit d'en faire un usage professionnel : créer un CV avec un logiciel de bureautique, faire ses démarches administratives en ligne, rechercher un emploi... autant de tâches qui nécessitent des compétences dont l'absence constitue en elle-même une perte de chances d'insertion professionnelle et sociale. Ce constat, ainsi que des réticences des jeunes concernés à être formés sur un environnement qu'ils estiment maîtriser, ont amené les professionnel-le-s à repenser leur accompagnement du public au travers d'une approche intégrative des différentes dimensions du problème : insertion, analyse des informations, protection des données.

OBJECTIFS :

- **Soutenir les parents dans leur rôle éducatif**
- **Améliorer le bien vivre ensemble**
- **Renforcer la posture éducative des professionnels de terrain**
- **Outiller les jeunes dans leurs pratiques numériques (inscription, recherche d'emploi, suivi de dossier...) et attirer leur attention sur certains risques liés au numérique tels que la divulgation de données personnelles et la circulation de fausses informations**

DURÉE :

Continu

SOURCE D'INSPIRATION :

Le souhait d'accompagner les jeunes publics vers l'insertion, tout en les protégeant des risques liés à la circulation des données, des fausses informations par le développement de leur esprit critique et de leurs compétences de vie.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les professionnels
>les jeunes de la mission locale

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse des besoins et accompagnement des professionnels

1. Observation par les professionnels des difficultés rencontrées par les jeunes avec les outils numériques nécessaires à l'insertion professionnelle.
2. Accompagnement des professionnels : recueil de leurs questionnements et proposition de formation.

Phase 2 : Mise en oeuvre dans la structure

1. Organisation de groupes de paroles avec les jeunes sur les services proposés par la mission locale. (Ce qu'ils aimeraient voir, leurs besoins, leurs avis...).
2. Réalisation d'ateliers de critique des médias avec l'association partenaire Semeur d'images qui propose un travail avec les jeunes autour des réseaux sociaux, des fakes news, du décryptage de l'information.
3. Analyse des comptes Facebook des jeunes par un-e professionnel-le de la Mission Locale en présence des jeunes concernés, pour identifier les types d'informations potentiellement visibles par un employeur.
4. Réalisation d'un travail avec les jeunes de type "revue de presse" pour analyser d'où viennent les informations, ce qu'elles disent, et comment s'y prendre pour voir si elles sont vraies.
5. Réalisation d'une enquête auprès du territoire pour recueillir leurs besoins de formation sur l'accompagnement aux numériques (100 réponses reçues).

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE" (suite)

IMPLIQUER SES ÉQUIPES ET SES PARTENAIRES :

Pourquoi ?

L'engagement de l'établissement et des équipes, favorise la capacité à faire évoluer les pratiques, à se mettre à l'écoute des besoins et à aller à la rencontre des publics.

Comment ?

> Recueillir les questionnements et les besoins des équipes sur l'accompagnement aux outils numériques.
> Proposer des temps de formation-action ou d'échanges de pratiques pour renforcer la coéducation et construire un réseau de personnes ressources sur le territoire.
> Mettre en place des actions mutualisées socio-éducatives à partir des ressources locales existantes, **s'appuyer sur le partenariat local existant**. Exemple : atelier de critiques des médias proposés par une association partenaire spécialisée dans ce domaine.

IMPLIQUER LES JEUNES DE LA MISSION LOCALE :

Pourquoi ?

Avec leurs implications et leurs retours, **on peut faire évoluer les services** : les modes d'animation, la tonalité des discours, les modes de communication, **pour mieux accompagner les jeunes qui viennent à la mission locale**.

Comment ?

> Groupe de parole pour **associer les publics accueillis à la mission locale à la réorganisation des espaces**. La participation a pris la forme d'une concertation et d'un dialogue autour des propositions de réaménagement des lieux.
> Des **sollicitations régulières** pour repenser les services de la mission locale, repenser le projet d'établissement, estimer les besoins, "prendre le pouls" de ce que les grands changements sociétaux impliquent pour eux.
> Proposer **des activités qui favorisent les échanges entre jeunes**. Un jeune présente au groupe une chose qu'il sait faire et comment il s'y prend. Cette approche contribue à développer leur sentiment d'efficacité personnelle et leur confiance en eux.
> Accompagner les jeunes dà l'usage des outils numériques autrement qu'avec des apports théoriques. **Utiliser des modalités pédagogiques participatives où ils peuvent faire eux-mêmes**.
- Exemples : ateliers d'apprentissages et d'éducation aux numériques où ils réalisent leur cv,, leurs démarches, des documents avec des outils bureautiques.
- Ateliers de recherche et de critique de l'information avec la réalisation d'une "revue de presse" ...

POSTURE ADOPTÉE :

Favoriser la mise en place d'échange entre pairs.

Ne pas partir du principe que l'environnement numérique est maîtrisé par les jeunes et qu'il simplifie en soi le travail d'accompagnement. L'expérience montre que certains jeunes peuvent avoir besoin d'aide et qu'ils peuvent être en difficulté avec certains outils et techniques numériques mais qu'ils n'oseront pas forcément en parler.

CONSEILS :

Il est important **d'être constamment en construction, en questionnement sur ce que l'on fait, ce que l'on propose**. De s'interroger : "Où en sommes-nous, nous qui accompagnons ?" "Est-ce que l'on répond à la demande et que peut-on proposer de différent ?". **Il est crucial de recréer des lieux où l'on échange**, où la dimension du vivre-ensemble prend son sens et celle de citoyenneté également.

Contact porteur du projet :

Mission locale Brioude
rue du 21 juin 1944
43100 Brioude
04 71 74 94 33
accueil@missionlocalebrioude.fr

www.missionlocalebrioude.fr

"MOI ET LES ÉCRANS"

Mutualité Française Auvergne-Rhône-Alpes

Ce projet d'éducation par les pairs en collèges et lycées est né de la sollicitation de la Mutuelle générale de l'Éducation nationale (MGEN) par des enseignants ardéchois sur la thématique des écrans.
La MGEN a ensuite elle-même sollicité la Mutualité Française pour intervenir auprès des établissements scolaires sur la prévention des effets non voulus liés à l'usage des écrans.
A la suite des interventions menées en collèges, le projet a été déployé dans un lycée de Privas avec l'aide de l'équipe éducative et des lycéens.

OBJECTIFS :

Développer les compétences numériques des élèves de collèges et lycées

Sensibiliser et appuyer les enseignant-e-s sur les usages du numérique et des écrans

Sensibiliser les parents aux usages du numérique et dédiaboliser ces derniers

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

L'envie de porter un projet participatif qui ne soit ni injonctif, ni descendant dans ses modalités d'intervention et qui s'adapte au contexte des établissements et aux problématiques rencontrées.

PUBLICS CONCERNÉS :

>collégiens et lycéens
>enseignants

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

1. Réalisation d'un diagnostic des besoins et attentes du lycée de Privas. Ce diagnostic avait aussi pour objectif de cibler les thématiques qui seraient travaillées dans les interventions.

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Sensibilisation des enseignants, de la direction, du CPE et des délégués de classe disponibles.
> **Thématiques de travail :** facilité d'accès à l'information et validité des sources, omniprésence des objets numériques et risque de dépendance, se rencontrer avec le numérique, violence de l'image et effets sur soi, sexting et relation à l'autre, harcèlement en ligne, fausse gratuité (divulgation des données personnelles), jeu vidéo sur tablette.
> **Méthodologie de travail :** recherches avec des élèves (maximum 5 par classe) sur des thématiques au choix en amont de l'intervention en classe. Les questionner pour recueillir des éléments sur leur utilisation, leur quotidien avec les écrans / le numérique.
2. Intervention des groupes d'élèves auprès de leurs camarades de classe : restitution des résultats de leurs travaux avec apport et complément d'un psychologue.
3. Travaux fléchés en amont et à l'issue de l'intervention en classe pour questionner la réception des idées clefs.
4. Temps d'échange et de débat avec les parents et les enseignants.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"MOI ET LES ÉCRANS" (suite)

IMPLIQUER L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE ÉDUCATIVE :

Pourquoi ?

L'adhésion de l'ensemble de la communauté éducative des établissements facilite l'implantation du projet.
Les enseignants jouent un rôle de communication et de mobilisation des élèves.

Comment ?

Par l'organisation de réunions avec la présence des enseignants, des CPE (Conseiller Principal d'Education) et des délégués de classe. Cela a permis :

> de présenter des exemples de démarche que la mutualité française avait déjà expérimenté sur des collèges.

> d'identifier et de choisir avec les participants les sujets qui seront abordés dans les interventions. Ex : Le sommeil est une dimension que l'intervention a permis de faire émerger. Dimension importante pour l'équipe éducative et enjeu majeur pour l'apprentissage et l'attention des élèves.

L'appropriation de la démarche par l'équipe éducative permet de faire vivre le projet dans l'établissement indépendamment des temps d'interventions.

IMPLIQUER LES JEUNES DANS LES INTERVENTIONS :

Pourquoi ?

Les jeunes ont déjà des pratiques des outils numériques.
Leur implication est essentielles pour adapter les interventions afin qu'elles correspondent à leurs questionnements.

Comment ?

> Les délégués de classe étaient présent dès les 1ères étapes du projet, notamment pendant la réunion d'identification des thématiques à cibler pour les interventions.
> En amont des interventions, 5 lycéens par classe ont pu réfléchir et mener des recherches sur le sujet. Ils ont ensuite été amenés à s'exprimer sur leur rapport aux écrans. Ce qui a permis de donner un aperçu de leurs usages sociaux des écrans et d'adapter les interventions aux connaissances des lycéens, tout en valorisant leur savoir.

L'adhésion de l'établissement permet d'intervenir sur un temps scolaire, avec un public disponible et des participants qui se connaissent déjà.

Le fait que les demandes des établissements passent par la MGEN a permis à la Mutualité française d'intervenir en milieu scolaire directement auprès des publics.

POSTURE ADOPTÉE PENDANT LES INTERVENTIONS :

Être ouvert aux propositions des lycéens et se laisser guider.

CONSEILS :

La question des écrans requiert une vigilance particulière. Il y a un écart entre les besoins des enseignants et de l'établissement et les usages des lycéens et collégiens.
Il faut être en capacité de faire coexister ces besoins différents dans la réponse que l'on construit à travers l'intervention.

Contact porteur du projet :

Mutualité Française Auvergne-Rhône-Alpes
Le Capitole - 44, avenue Victor Hugo
26000 VALENCE
contact_prevention@mfara.fr

ara.mutualite.fr

"AUX ÉCRANS, CITOYENS NUMÉRIQUES - AYTECH/ESPORTS"

Centre socio-culturel du Pouzin

La volonté d'un changement de posture éducative au centre socio-culturel au Pouzin - inciter et accompagner les publics à réaliser leurs propres projets plutôt que leur proposer des animations et interventions de manière descendante - a conduit à la transformation d'un projet en lien avec le jeu vidéo et l'Esport en un projet collectif et autogéré. Le portage en a été assuré par un groupe de lycéens dont l'implication s'est étendue de la conception au plaidoyer pour l'obtention de financement ayant permis la réalisation des ateliers.

OBJECTIFS :

Donner du pouvoir d'agir aux jeunes

Accompagner les jeunes à l'utilisation des outils numériques

Rapprocher les jeunes autour d'une passion commune

Mobiliser les jeunes dans un temps d'action collective et leur permettre de contrôler ce qui est important pour eux

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

La motivation qu'ont montré les jeunes à l'initiative du projet, qui a guidé la façon dont le centre social les a accompagnés. Le centre social est familier des consultations habitants, qui ont participé indirectement à la construction de l'action.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les jeunes porteurs
>les jeunes du territoire

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Accompagnement des jeunes dans la construction du projet

1. Constituer un groupe de jeunes porteurs du projet
2. Constituer une équipe E-sports
3. Permettre aux jeunes pouzinois et communes avoisinantes d'avoir accès à un nouveau type de loisir qui peut être coopératif
4. Accueillir les plus jeunes et les accompagner dans une utilisation plus modérée des jeux vidéo
5. Valoriser cette pratique auprès des parents

Phase 2 : Mise en oeuvre

1. Accompagnement au montage des ordinateurs et à l'utilisation des machines lors des événements de sensibilisations et de compétitions
2. Sensibilisation des jeunes ainsi que des parents aux bonnes pratiques des jeux vidéo durant les événements organisés sur le territoire
3. Participation à des compétitions départementales et régionales et sensibilisation des participants aux pratiques du "gaming"
4. Réunion/atelier collectif au centre social avec les familles : travail sur les représentations pour déstigmatiser les usages des jeux vidéo, et présentation du projet porté par les jeunes sous l'angle d'un projet plus large sur l'éducation au numérique.
5. Développement du maillage territorial du Esports en Ardèche et en Drôme notamment en direction des médiathèques

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"AUX ÉCRANS, CITOYENS NUMÉRIQUES - AYTECH/ ESPORTS" (suite)

CO-CONSTRUIRE AVEC LES JEUNES :

Pourquoi ?

Leur participation à l'élaboration du projet est décisive pour la pertinence et l'adhésion.
Ils ont créé le projet, l'ont défendu devant les financeurs et le feront vivre dans le temps.

Comment ?

> Indépendamment de ce projet, le centre socio-culturel du Pouzin développe une stratégie d'aller-vers, sur les temps d'inter-classe, le vendredi soir dans les quartiers et bassins de vie
Ces rencontres informelles constituent une opportunité de se faire connaître des jeunes et d'entamer un échange en recueillant leurs besoins, envies et idées.
> Les jeunes ont élaboré le projet et se sont organisés entre eux en partageant leurs connaissances et savoir-faire. L'accompagnement a surtout consisté en un soutien du projet et à la formalisation de leurs idées afin qu'elles puissent être défendues devant un jury de financeurs.

> Les éducateurs se sont mis à disposition du groupe, mais ils sont restés à distance de la conception et de la gestion du projet au quotidien pour ne pas se substituer au groupe et le laisser s'organiser collectivement.

Ce projet a été un révélateur de compétences insoupçonnées des jeunes en matière de négociation, de capacité à faire-ensemble et d'inventivité, outre les compétences techniques sur les outils numériques qu'ils ont manifestées (infographie, bureautique, connaissances e-gaming et internet...)

POSTURE ADOPTÉE :

Être à l'écoute, guider sans imposer, faire confiance aux capacités des jeunes à s'autogérer et à s'impliquer durablement dans un projet. Ils reconnaîtront pour eux-mêmes les bénéfices de cette implication

Valoriser les connaissances numériques des jeunes tout en évaluant ce qu'on peut leur apporter pour renforcer leurs compétences en termes de choix de l'information et de posture critique.

CONSEILS :

Humilité et écoute facilitent incontestablement la posture d'accompagnement. Apprendre à faire confiance et à intervenir à bon escient. Avoir à l'esprit que même si les compétences initiales sont faibles ou embryonnaires, l'évolution de ces compétences au contact des pairs avec un accompagnement adapté peut s'avérer spectaculaire.

Contact porteur du projet :

Centre socio-culturel du Pouzin
4, Place Vincent Auriol
07250 Le Pouzin
04 75 85 93 36
animation.lepouzin@gmail.com

"NUMERIC'ÂGE"

Ville de Néronde et le Lycée Professionnel Pierre Coton

La Loire est un département à dominante rurale. Dans cet environnement, les personnes les plus âgées (séniors) ont souvent peu accès aux outils numériques, lesquels sont pourtant utiles si ce n'est indispensables pour accéder à de nombreux services et démarches administratives, ainsi qu'à l'information et aux réseaux sociaux. Mais des problématiques liées au numérique ont également été constatées parmi d'autres populations du territoire, notamment les jeunes du lycée professionnel de la commune. L'équipe éducative du lycée avait en effet exprimé, dès 2014, des préoccupations quant à l'usage des écrans de la part de certains jeunes. Ce double constat ainsi que la volonté de recréer des liens sur le territoire ont poussé un élu de la ville de Néronde à imaginer un projet intergénérationnel autour du numérique.

OBJECTIFS :

Promouvoir les liens sociaux entre personnes âgées et jeunes via un outil médiateur : le numérique

Développer la confiance et l'estime de soi chez les jeunes à travers la formation

Réanimer les bassins de vie (nouvelles sociabilités autour du numérique)

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

Le jeu *Perd pas le net* de l'ADES du Rhône qui a été utilisé pour réfléchir avec les jeunes publics sur les risques liés à la sécurité des données personnelles.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les jeunes du lycée
>les personnes âgées

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

1. Recueil des besoins auprès de personnes référentes des structures impliquées dans le projet (Lycée Pierre Coton, association de séniors "Club du Bon Temps" et Mairie de Néronde)
2. Passation d'enquêtes auprès des jeunes et des séniors séparément pour recueillir les représentations de chaque groupe sur l'autre.

Phase 2 : Mise en oeuvre - Intervention auprès des publics

1. Une première série d'ateliers autour des compétences numériques des jeunes volontaires du lycée Pierre Coton.

Phase 3 : Production par les publics

1. Réalisation d'une production numérique par les jeunes et les séniors, laquelle a ensuite été diffusée à l'ensemble des habitants de la commune, soit environ 450 personnes.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ — "NUMERIC'ÂGE" (suite)

IMPLIQUER DES ACTEURS PROCHES DES PUBLICS :

Pourquoi ?

L'implication des acteurs de proximité et d'un élu de la ville favorise la mobilisation des lycéens et des séniors, ainsi que l'accès à des locaux et du matériel.

Comment ?

> L'infirmier du lycée et l'élu de la ville ont été associé à l'élaboration du projet et à sa réalisation. L'infirmier a ensuite coanimé toutes les sessions avec la chargée de projet de l'IREPS.
> Des enquêtes pour évaluer les représentations qu'une génération a de l'autre génération ont été réalisées auprès des jeunes et des séniors, séparément, avec l'aide de l'infirmier et de l'élu qui était aussi référent pour le "Club du bon vieux temps".
> Enfin, une réunion de présentation du projet et de recueil des besoins et attentes s'est déroulée au lycée Pierre Coton en présence de l'infirmier, de la proviseur et de deux élèves délégués de l'internat.

Associer les élus et communiquer sur cet engagement de la ville pour donner plus d'ampleur à l'action.

INTÉGRER LES PUBLICS DESTINATAIRES - LES JEUNES ET LES SÉNIORS :

Pourquoi ?

Renforcer la pérennité du projet et l'interaction entre les deux publics. Créer des conditions favorables pour que d'autres actions puissent se mettre en place.

Comment ?

> Deux réunions de présentation du projet :
1. A l'ensemble des élèves internes du lycée afin de recruter des volontaires ;
2. aux personnes âgées de la ville de Néronde dont les membres de l'association "Club du bon vieux temps"

> Les jeunes lycéens ont été formés à identifier des risques potentiels liés aux usages du numérique (fake news, identité digitale, se protéger du pishing...) dans la perspective d'intervenir auprès de séniors pour les aider à appréhender plus sereinement leur utilisation future des écrans
> Des rappels fréquents à destination des séniors inscrits aux ateliers pour qu'ils n'oublient pas les rendez-vous
> Élaboration d'un programme soutenu avec des sessions rapprochées dans le temps pour ne pas perdre les participants en cours de route

POSTURE ADOPTÉE :

Faire en sorte que les temps proposés aux participants soient les plus conviviaux possible.

S'autoriser à recueillir les besoins autres que ceux concernant l'arrivée du numérique dans nos vies pour renouveler les ateliers et renforcer les liens intergénérationnels.

CONSEILS :

Ne pas être freiné par la méfiance que l'on associe aux séniors à l'égard des jeunes. Cette idée préconçue est loin de refléter la réalité. De nombreuses enquêtes ont étudié les perceptions entre générations, qui permettent de relativiser ces fractures imaginaires et d'inscrire le renforcement des liens intergénérationnels comme un enjeu d'éducation et de promotion de la santé. Cela est aussi une opportunité pour développer le sentiment d'efficacité personnelle des deux générations dans leurs usages des écrans.

Contact porteur du projet :

Clémentine Berthelot
Chargée de projet de l'IREPS 42
26, Avenue de Verdun
42000 Saint-Etienne
04 77 32 59 48
contact42@ireps-ara.org

"CAPACITY SAINTÉ"

Direction Sports, Jeunesse et Vie Associative - Ville de Saint-Etienne

Capacity Sainté est une expérimentation menée par la ville de Saint-Etienne en collaboration (CIFRE) avec le laboratoire ELICO de l'université de LYON 2. Afin d'accompagner les citoyens dans leurs usages du numérique au quotidien, des Espaces de Pratiques Numériques (EPN) ont été développés partout sur le territoire stéphanois depuis les années 2000 par des acteurs associatifs de l'Education Populaire et la collectivité stéphanoise. Equipés et gérés par un réseau de professionnel-le-s de la médiation numérique, ces EPN ont pour mission de favoriser l'inclusion numérique des citoyens dans leurs structures de proximité. Cependant, l'évolution frénétique du numérique, la diversité des publics et des besoins (évolutifs) d'accompagnement de ces derniers, obligent :

> les 15 EPN stéphanois à s'adapter aux nouveaux enjeux sociaux du numérique, à repenser et adapter leurs services d'accompagnement de ces publics ;

> la Ville de Saint-Etienne à réviser sa politique territoriale de médiation sociale et numérique.

OBJECTIFS :

Expérimenter des espaces capacitant de médiation numérique coconstruits avec les usagers, les milieux associatifs et les pouvoirs publics, afin de faire du numérique un véritable levier d'empowerment pour les citoyen.ne.s.

DURÉE :

En cours depuis 2018 (pré-phase en 2016)

SOURCE D'INSPIRATION :

Le projet de recherche *ANR Capacity* - co-porté par la FING (Fondation Internet nouvelle génération), le CREAD (Université de Rennes 2) et Télécom-Bretagne — questionne le potentiel de la société numérique à distribuer plus égalitairement les capacités d'agir, ("empowerment").

PUBLICS CONCERNÉS :

>habitants des quartiers stéphanois, associations et centres sociaux, travailleurs sociaux
>professionnel(le)s de la médiation numérique

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Recherche/action

Rencontres réflexives avec les acteurs de terrain et les usagers afin d'identifier les problématiques d'accompagnement des publics sur leur territoire et de formuler des propositions d'actions concrètes, par le biais d' ateliers de design participatifs.

Phase 2 : Acculturation

Mise en place d'ateliers et de temps de sensibilisation à destination des publics, pour identifier leurs difficultés et leurs besoins en terme d'accompagnement, pour découvrir et s'inspirer de pratiques émancipatrices du numérique qui se déploient ailleurs.

Phase 3 : Expérimentation

Conception, réalisation et expérimentation collective de nouvelles pratiques et de nouveaux services de l'EPN.

Phase 4 : Formalisation

Traduction des différentes étapes en une démarche générale pour rendre possible la reproductibilité et la "transférabilité" de l'expérimentation chez l'ensemble des EPN.

suite de la fiche >

DÉROULEMENT : (suite et fin)

Phase 5 : Évaluation

Mesure et analyse de la portée du nouveau projet d'EPN mis en oeuvre sur un quartier donné, dans un soucis d'amélioration des services proposés.

Phase 6 : Publicisation

Organisation de communications scientifiques et grand public afin de restituer la démarche à la société civile.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ — "CAPACITY SAINTÉ" (suite)

CO-CONSTRUIRE UNE POLITIQUE TERRITORIALE DE MÉDIATION NUMÉRIQUE PAR UNE DÉMARCHE PARTICIPATIVE

Pourquoi ?

La démarche participative permet de prendre en compte la diversité des acteurs et usagers, leurs besoins, ainsi que la pluralité et la complexité des réalités du terrain. Cela favorise l'élaboration de réponses adaptées à des contextes variés.

Comment ?

> Par l'organisation d'ateliers de design participatifs dont le format pensé sur mesure pour chaque territoire s'inspire des world-café. Ces temps conviviaux de réflexion collective que nous appelons dans notre démarche world-café (échanger sur les maux de la médiation numérique autour d'un café) rassemblent divers acteurs d'un territoire issus de domaines d'intervention variés (habitants, acteurs de l'éducation populaire, acteurs sociaux, éducation nationale, institutions, etc.). Chaque word-café sur un territoire est précédé de temps de travail avec la structure identifiée comme tête de fil sur le territoire sur la question de la médiation numérique. Généralement, il s'agit de la structure qui porte l'EPN. Ces temps de travail permettent d'identifier quelques thématiques clés qui feront l'objet de tables rondes lors des ateliers world-café. L'objectif étant in fine de modéliser un projet de médiation sociale et numérique qui répond à l'ensemble des besoins des divers publics et acteurs identifiées sur chaque territoire. Un temps de restitution des échanges et résultats des world-café est organisé et une feuille de route est formalisée pour mettre en oeuvre les actions concrètes issues des échanges, afin d'accompagner l'EPN à renforcer sa capacité d'agir sur l'ensemble de son territoire. Au delà, des temps d'acculturation de l'ensemble des acteurs aux enjeux socio-professionnels du numérique sont organisés ainsi que des temps de sensibilisation des publics aux pratiques et usages responsables et critiques du numérique.

POSTURE ADOPTÉE :

Être à l'écoute des différents acteurs concernés et des usagers afin de prendre en compte la diversité des besoins. Cela favorise l'implication des différentes parties et la démarche de co-construction.

Notre point de vigilance : la "transférabilité" de la démarche. En effet, l'expérimentation se déploie sur quatre (4) quartiers identifiés comme terrains d'expérimentation. Et malgré la complexité et la particularité de chaque terrain, nous avons le devoir de formalisation d'une démarche unique applicable aux autres quartiers, pour prétendre à une politique à échelle territoriale.

CONSEILS :

S'accorder le droit d'expérimenter. Prendre le temps de l'expérimentation qui est un temps propre à chaque terrain, chaque territoire avec son contexte.

Contact porteur du projet :

Mariane Khoulé Tall
Direction Sports, jeunesse et vie associative
Doctorante CIFRE
Chargée d'expérimentation Médiation sociale et numérique
04 77 35 12 35
mariane.tall@saint-etienne.fr

"MANIPULEZ L'IMAGE POUR MIEUX LA MAÎTRISER"

CEMEA—Auvergne (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active)

Ce projet s'inscrit dans un programme de lutte contre la radicalisation religieuse financé par le fonds de prévention de la délinquance.
Le CEMEA Rhône Alpes, qui travaillait déjà sur la question du numérique, a été sollicité par la Protection Judiciaire de la Jeunesse (PJJ) dans le cadre d'un accord national entre les deux instances. Le projet a eu lieu à deux reprises dans une Unité Educative d'Accueil de Jour (UEAJ). Il fera l'objet d'une adaptation pour mise en œuvre en milieu scolaire.

OBJECTIFS :

Promouvoir une démarche d'éducation active pour permettre aux jeunes de prendre du recul et de développer un esprit critique par rapport au flot d'informations (images, vidéos...) auquel ils sont exposés

DURÉE : 1 an

SOURCE D'INSPIRATION :

Le site belge *theoriesducomplot.be*. Il apporte des éléments pour comprendre ce qu'est une désinformation, ses mécanismes et pourquoi elle peut créer adhésion.

PUBLICS CONCERNÉS :

>les jeunes et leurs parents qui fréquentent la PJJ

DÉROULEMENT :

Phase 1 : Construction du projet

Co-conception du projet entre jeunes et éducateurs/trices, ce qui a permis d'identifier les thématiques à travailler : rapport aux usages des outils numériques et à l'information.

Phase 2 : Mise en oeuvre

Elle se découpe en une dizaine de séances qui ont permis de :
1. Découvrir et travailler la notion de trucage de l'image : réaliser des trucages, des petites scènes. Analyser l'information, par le biais d'articles remaniés avec de fausses photos ou de fausses informations, et l'intégrer à des recherches internet pour retrouver les contenus originaux.
2. Mesurer ce qui suscite des émotions, de la violence, dans certaines vidéos au-delà des images (le rôle de la musique, de la mise en scène, de la voix off...).
3. Fabriquer une fausse information avec les jeunes (ex : documenteur), en y incluant de faits réels et non-réels (inventés ou sortis de leur contexte). Cette étape va introduire divers apprentissages : maniement d'une caméra, réalisation d'un montage, adjonction d'une voix off, choix des musiques.
4. Prendre conscience de la dimension juridique dans le rapport à l'image.

suite de la fiche >

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

"MANIPULEZ L'IMAGE POUR MIEUX LA MAÎTRISER" (suite)

ADAPTER SES ACTIONS À SON PUBLIC : LES JEUNES DE LA PJJ

Pourquoi ?

Les jeunes faisant l'objet d'une mesure de protection judiciaire ont des histoires personnelles et des trajectoires de vie compliquées et une relation difficile avec les institutions.
Le rapport à la règle peut être source de difficultés ce qui suppose que l'on ne peut pas mener des interventions de la même manière qu'on le ferait en milieu scolaire.
Adapter ses interventions à son public est toujours essentiel, ça l'est d'autant plus avec ces jeunes.

POSTURE ADOPTÉE PAR L'INTERVENANT :

Instaurer d'emblée un cadre qui permette à **la confiance réciproque de s'installer**. Se préparer à être confronté à des prises de position parfois extrêmes, et être en capacité de maintenir le dialogue malgré des désaccords qui peuvent être marqués.

Comment ?

La participation fait partie intégrante du projet, c'est à la fois un objectif et une finalité pour : développer des capacités à coopérer, favoriser l'écoute des autres, respecter les règles de prises de parole, les consignes de la réalisation…
Les interventions sont donc conçues **pour faire participer un maximum les jeunes sur la question de la manipulation de l'image :**
> Dans un premier temps, les interventions sont **centrées sur l'échange** entre participants sur leurs pratiques numériques et leur rapport aux images.
> Ils sont ensuite amenés à manipuler et à construire eux-mêmes des informations par le biais de productions numériques (film, image…). Cette approche immersive leur permet de toucher du doigt les mécanismes de la manipulation, pour mieux les distinguer et s'en départir. Les jeunes sont impliqués sur l'ensemble des étapes de la création et ces exercices permettent de valoriser leurs compétences.
> Un intervenant principal, présent tout le long du projet, va porter/incarner un cadre pour que les échanges aient lieux dans de bonnes conditions.
> Les parents sont sensibilisé afin de leur faire dépasser les représentations diabolisantes des écrans pour accompagner davantage leurs enfants dans leurs usages numériques.

Toute intervention sur le numérique, en particulier chez les jeunes, présente un enjeu de sensibilisation aux risques liés à certaines pratiques et usages, comme celui d'exposition de sa vie privée sur les réseaux sociaux. **Intervenir sur ce champs est aussi une porte d'entrée** pour amener à plus de tolérance, de distanciation critique et de capacité à résister aux influences. C'est une occasion pour développer/renforcer la capacité à agir de ces jeunes en situation d'auto-stigmatisation et les accompagner à devenir des citoyens actifs.

CONSEILS :

Il faut autant que possible **instaurer et entretenir une proximité** avec les jeunes tout au long du projet, une forme de fidélisation tout au long du cycle de séances afin qu'ils en retirent véritablement quelque chose. Il faut se donner du temps, ne pas forcer les besoins, s'adapter aux possibilités de chacun et à ses faiblesses. Et veiller à ne pas suggérer qu'il existe une culture plus légitime qu'une autre.

Contact porteur du projet :

CEMEA Auvergne
16 bis, rue du torpilleur Sirocco
63100 Clermont-Ferrand
04 73 98 73 73

auvergne.cemea.fr

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Soutenir la parentalité

Coopérer en réseaux

Prévenir les conduites à risque

Soutenir l'inclusion sociale

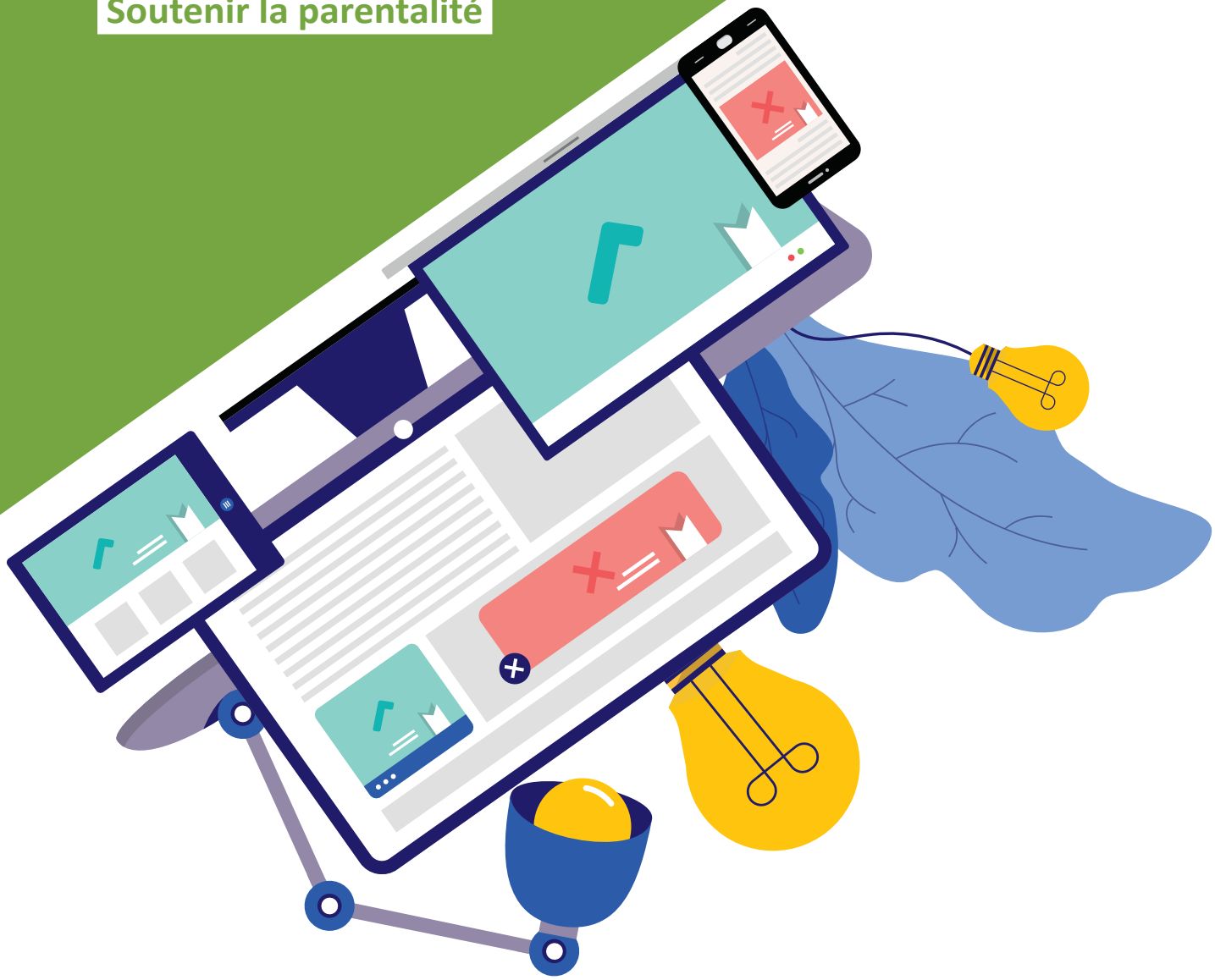
Former et informer

Répondre aux spécificités des publics vulnérables

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Soutenir la parentalité



"JEUX VIDÉO EN FAMILLE : TOUS À VOS MANETTES"

CCAS d'Oyonnax via l'Atelier Santé Ville et ADESSA

Intitulé de l'action :

"JEUX VIDÉO EN FAMILLE : TOUS À VOS MANETTES"

Porteur :

CCAS d'Oyonnax via l'Atelier Santé Ville

Contact :

Magalie BERGER : m.berger-by-adessa@wanadoo.fr

Thématique(s) de l'action :

Prévention des écrans notamment des jeux-vidéos

Objectifs de l'action :

Objectif général :
Sensibiliser les parents et les enfants du bassin d'Oyonnax aux risques liés à l'utilisation des écrans et des jeux vidéo.

Objectif spécifique 1 :
informer les enfants sur les risques liés aux écrans en développant leurs compétences psychosociales
Objectif opérationnel 1.1 :
organiser dans le cadre des Temps d'Accueil Périscolaire la création d'un jeu qui sera ramené à la maison pour sensibiliser la famille

Objectif spécifique 2 :
Aider les parents à repérer les risques et les dangers d'une mauvaise utilisation des réseaux sociaux, d'internet et des jeux vidéo afin de les aider à se positionner
Objectif opérationnel 2.1 :
mise en place d'une demi-journée «jeux vidéo en famille» à destination des enfants accompagnés d'au moins un parent.
Objectif opérationnel 2.2 :
mise en place, par le Pôle Petite Enfance, d'actions tout au long d'une semaine auprès des enfants, des parents et des Assistantes Maternelles

Objectif spécifique 3 :
communiquer auprès des habitants sur les différentes actions mises en place.

Objectif opérationnel 3.1 :
Créer et diffuser un flyer de communication annonçant la demi-journée "jeux vidéo en famille"

Public(s) concernés :

> Age 0/5 ans
> Age 06/11 ans
> Age 12/15 ans
> Les parents

Activités déployées :

> Création de jeux par les enfants dans le cadre des Temps d'Accueil Périscolaire avec l'objectif de jouer autrement.
> Mise en place d'une demi-journée "jeux vidéo en famille" adaptée aux âges de chaque enfant. Chaque enfant de moins de 12 ans est accompagné d'un parent pour pouvoir être inscrit. Lors de cette journée, des stands informatifs, des mini-conférences et des ateliers sont mis en place pour répondre aux questions des parents.
> Le pôle Petite enfance proposera des activités aux enfants mais surtout aux parents tout au long de la semaine de prévention.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Territoire : bassin d'Oyonnax
Lieu de déroulement de l'action : Oyonnax

Partenaires impliqués :

> Les partenaires du groupe de travail Addiction de l'Atelier Santé Ville
> Le Pôle Petite Enfance
> Le coordinateur et les animateurs des Temps d'Accueil Périscolaire de la Ville
> L'IEN
> Les intervenants effectuant une prestation rémunérée (ANPAA, Passage parentalité, ADESSA)
> La police Nationale
> La Coordinatrice de l'ASV
> La Directrice du CCAS

"P@RENTS 7.0" Association des collectifs enfants parents professionnels (ACEPP) / Ardèche

Intitulé de l'action :

"P@RENTS 7.0"
La mallette comprend plusieurs outils d'éducation au numérique : 1,2,3 écrans (exposition), des scénettes enregistrées par des lycéens (compagnie artistique théâtre amateur).

Porteur :

Association des collectifs enfants parents professionnels (ACEPP) / Ardèche

Contact :

acepp@reseau-enfance.org

Thématique(s) de l'action :

Les écrans et leurs utilisations au sein des familles. Comment les acteurs professionnels peuvent prendre une place dans l'éducation aux écrans ? Quels sont les exemples que l'on souhaite transmettre aux enfants ?

Objectifs de l'action :

> Former et informer sans moraliser
> Faire de chaque AEJE et RAM un lieu ressource pour les parents concernant le numérique
> S'engager dans une démarche Eco-responsable

Public(s) concernés :

> Les parents des enfants accompagnés dans les lieux d'accueils
> Les professionnels qui accueillent les enfants et les parents

Activités déployées :

> Temps de réunion avec les professionnels pour faire émerger les représentations sur les usages des écrans lors des différentes modalités d'accueils des jeunes enfants (assistantes maternelles à domicile ou en structure) ex : timeline de la journée, photos envoyées aux parents, historique des activités, etc...
> Transmission des supports Yapaka aux structures souhaitant intégrer la démarche de sensibilisation aux écrans
> Mise en place d'affichage dans le lieu d'accueil à destination des parents pour favoriser les échanges sur la thématique

Axe 1 - Réalisation des scénettes avec la compagnie de théâtre en partenariat avec des lycéens. Les scénettes portent sur des situations familiales mettant en scène les jeunes, les parents et l'utilisation des écrans. Les vidéos sont créées pour permettre de favoriser le débat lors de temps d'échange organiser avec les parents.
Axe 2 – Réalisation d'une exposition à partir des temps de réunions réalisés par les professionnels ainsi que les temps d'échange avec les parents. Les supports existants ont également été intégrés à l'exposition permettant de ne pas être moralisateur envers les acteurs de la petite enfance.
Axe 3 – Mise en place des débats auprès des professionnels et des parents pour favoriser la prise de conscience sur le rôle des adultes dans l'éducation aux écrans. Plusieurs dispositifs au sein de l'ACEPP pourront être mobilisé pour permettre la mise en place de ces débats (Parentibus, formation des professionnels...)

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Tout le territoire de l'Ardèche est impliqué dans la démarche :
> Le projet a été initié en Avril 2018 avec le dispositif "Famille en fêtes" portant sur le numérique – La CAF ayant été à l'initiative de la thématique sur la ville d'Annonay.
> L'ensemble des structures adhérentes de l'ACEPP 26/07 pourront bénéficier des outils présents dans la mallette dès 2019

Partenaires impliqués :

> CAF, Département de l'Ardèche, MSA (financement au démarrage du projet)
> Agence Régionale de Santé participation à une journée régionale sur la thématique et financeur pour la continuité du projet.
> Assistante maternelle indépendantes et professionnels du territoire
> **Acteurs opérationnels :** AEJE d'Ardèche et crèches + Relai d'Assistantes Maternelles, des représentants des familles ardéchoises, IREPS 07 , SNCTA, familles rurales, foyers ruraux Ardèche, Yakapa

"NOS ENFANTS ET LES ÉCRANS" La Maison pour apprendre

Intitulé de l'action :

"NOS ENFANTS ET LES ÉCRANS"
Projet d'information et d'accompagnement des familles.

Porteur :

La Maison pour apprendre

Contact :

maison-p-apprendre@wanadoo.fr

Thématique(s) de l'action :

> Améliorer les compétences psycho sociales des enfants vis-à-vis de leur consommation d'écrans sur le département du Cantal
> Mobiliser et sensibiliser les familles et professionnels de la petite enfance de l'impact des écrans sur le développement du jeune enfant.
> Travailler avec les familles la question des écrans suite l'expertise de Serge Tisseron (psychiatre et psychanalyste)

Public(s) concernés :

> Public cible principale : les familles et les enfants
> Public cible secondaire/indirect : Professionnels de la petite enfance, enseignants…

Activités déployées :

> Mise en place d'un comité de pilotage constitué de membres de l'UDAF, CAF, EN. et MPA
> Diffusion d'un questionnaire enquête fourni par Serge Tisseron pour effectuer un état des lieux des usages d'écrans dans les familles.
> Mise en place d'une conférence grand public animée par le Dr Tisseron, conférence retransmisse en vidéo conférence sur Aurillac et St Flour.
> Mise en place d'une formation animée par Olivier Duris (assistant du Dr Tisseron) pour les membres du copil.
> Mise en place d'un groupe de guidance parentale autour de l'utilisation des écrans dans le cadre familial.
> Mise en place de temps de travail avec les professionnels de la petite enfance.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Nord-Ouest Cantal avec extension éventuelle à tout le département.

Partenaires impliqués :

CAF, UDAF, Education nationale, EOVI MCD, Mairie de Mauriac.
Demande de financement ARS.

"USAGE RESPONSABLE DU NUMÉRIQUE – FAMILLES CONNECTÉES, QUELS NOUVEAUX ENJEUX POUR LES RELATIONS PARENTS/ENFANTS ?" Union Départementale des Associations Familiales du Cantal UDAF 15

Intitulé de l'action :

"USAGE RESPONSABLE DU NUMÉRIQUE – FAMILLES CONNECTÉES, QUELS NOUVEAUX ENJEUX POUR LES RELATIONS PARENTS/ENFANTS ?"

Porteur :

Union Départementale des Associations Familiales du Cantal UDAF 15

Contact :

institution@udaf15.fr

Thématique(s) de l'action :

Information prévention parentalité

Objectifs de l'action :

> Favoriser l'implication des familles dans un usage responsable du numérique, en développant des actions d'éducation spécifiques à l'attention des parents, pour leur permettre d'accompagner leurs enfants.
> Apports théoriques et échanges entre pairs et avec des professionnels – remise de guides pratiques

Public(s) concernés :

Parents

Activités déployées :

Organisation de cafés-parents et conférences

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Action départementale déployée sur les territoires ruraux

Partenaires impliqués :

> UDAF
> Associations familiales et partenaires du territoire concerné : relais Point Info Famille – espace de vie sociale…
> Education Nationale
> Réseau Canopé
> ANPAA

Commentaires et appréciations complémentaires :

Les cafés-parents (en moyenne une dizaine de participants) ont permis de recueillir et d'échanger sur les questionnements et attentes des parents tant sur le plan éducatif que de prévention santé.
Les parents sont au cœur de l'action et cette formule conviviale permet une large place aux échanges et d'apporter des pistes et des éléments de réponse au plus proche des préoccupations de chacun.

"ÉCHANGE D'EXPÉRIENCES" MJC DU PAYS DE L'HERBASSE

Intitulé de l'action :

"ÉCHANGE D'EXPÉRIENCES"

Porteur :

MJC DU PAYS DE L'HERBASSE, 1242 avenue Général De Gaulle 26260 Saint-Donat/L'Herbasse.

Contact :

Aurélie BIGEON, référente EPN et PIJ :
epn@mjc-herbasse.fr

Thématique(s) de l'action :

Groupe de parole à destination des parents/grands-parents

Objectifs de l'action :

> Avoir un espace d'expression.
> Echanger trucs et astuces.
> Renforcer son positionnement parental sur la question de l'usage du numérique de ses enfants.
> Acquérir des connaissances en matière de recommandations sanitaires.

Public(s) concernés :

Famille : parents/grands-parents

Activités déployées :

> Groupe de parole
> 12 à 15 participants/atelier (6 participants minimum)
> Intervenant : le groupe peut être animé par un ou deux professionnels de la MJC.
> **Déroulement de l'activité :**
- Echanges en groupe avec comme point de démarrage les difficultés rencontrées par les famlles quant à l'accompagnement de leurs enfants sur la question du numérique.
- Partage des trucs et astuces en termes d'accompagnement au numérique de chacun des participants.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

La MJC du Pays de l'Herbasse, ou en délocalisé sur des structures proches de Saint-Donat.

"VRAI DU FAUX" MJC DU PAYS DE L'HERBASSE

Intitulé de l'action :

Atelier **"VRAI DU FAUX"**
Cet atelier rentre dans le cadre de l'action "36-15 numérique" portée par le réseau bi départemental 07-26 des EPN et du CRIJ Rhône-Alpes.

Créateur de l'outil "Vrai du Faux" :
Union Nationale de l'Information Jeunesse (UNIJ)

Partenaire d'action :
CRIJ

Partenaire opérationnels :
Collèges, familles.

Porteur :

MJC DU PAYS DE L'HERBASSE

Contact :

Aurélie BIGEON, référente EPN et PIJ :
epn@mjc-herbasse.fr

Thématique(s) de l'action :

Le "Vrai du faux" est un outil d'éducation au média et à l'information qui permet le décryptage de l'information et la déconstruction de la désinformation.
Le "Vrai du faux" est un journal papier et/ou interactif où la vérité cotoie constamment le mensonge, la manipulation, le détournement... Articles, publicités, vidéos, tweets, images... Le but est de distinguer ce qui est véridique et ce qui est erroné. Le lecteur est invité à démêler le vrai du faux.

Objectifs de l'action :

> Développer l'esprit et le sens critique par rapport aux médias et à la multitude d'informations véhiculés par ces derniers.
> Acquérir une méthode de vérification de l'information.
> Comprendre et analyser ses usages du numérique.

Public(s) concernés :

Tout public lecteur. Enfants (à partir de 10-11 ans), adolescents, adultes.
Enjeu : travailler avec les publics qui utilisent les réseaux sociaux.

Activités déployées :

> Un atelier de 2h (ou 2x2h pour aller plus loin)
> 6 à 25 participants/atelier (6 participants minimum)
> Intervenant : l'atelier peut être animé par un ou deux professionnels de la MJC formés à l'outil.
> **Déroulement de l'activité :**
- Les participants constituent des binômes et choisissent dans le journal « Le vrai du faux » et selon leur intérêt, un article, une image qu'ils souhaitent décrypter.
- Plusieurs binômes peuvent choisirent le même article/image.
- De fait, tous les articles/images ne seront pas analyser. Ce qui ouvre la possibilité d'une seconde session pour traiter les données qui ne l'auront pas été lors du 1er atelier.
- Chaque binôme va s'interroger dans un premier temps sur son point de vue par rapport à l'information, et dans un deuxième temps effectuer des recherches sur le net pour valider/invalider la véracité de l'article/l'image.
- Après cela, un retour des recherches effectuées par chaque binôme est rapporté à l'ensemble des participants.
- L'outil « Le vrai du faux » : le journal est rédigé et réactualisé une fois/an par le CRIJ.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

La MJC du Pays de l'Herbasse intervient sur le territoire Drôme des Collines.
Cependant, des professionnels du réseau de l'Information Jeunesse sont formés au niveau national.

Partenaires impliqués :

> UNIJ
> CRIJ
> Réseau bi départemental 07-26 des EPN
> Collèges

"PÔLE RESSOURCES PARENTALITÉ ET NUMÉRIQUE"

UDAF 26

Intitulé de l'action :

"PÔLE RESSOURCES PARENTALITÉ ET NUMÉRIQUE"

Porteur :

UDAF 26

Contact :

Agnès Bonnin : abonnin@udaf26.unaf.fr

Thématique(s) de l'action :

Sensibilisation aux usages du numérique / Mutualisation et mise à disposition de ressources pédagogiques / Accompagnement méthodologique / Parentalité numérique / Mise en réseau d'acteurs / Développer de compétences

Objectifs de l'action :

> **Développer des compétences méthodologiques, pédagogiques et techniques** chez les acteurs de terrain souhaitant développer des actions de sensibilisation au numérique à destination des familles sur le département
> **Proposer un espace de mise à disposition de ressources et outils spécifiques, collectés et sélectionnés sur des critères thématiques, de pertinence et de qualité**
> **Participer au maillage des compétences autour du numérique et à la mise en réseau des acteurs à l'échelle du département**
> **Contribuer à la vie de la thématique du numérique en territoire** (participation à différentes manifestations de sensibilisation sur le département, organisation de formation…)
> **Porter à connaissance et valoriser les initiatives locales** menées auprès des familles sur les usages du numérique

Public(s) concernés :

Les structures associatives, publiques, établissements scolaires, communes, MJC, centres de loisirs, centres sociaux… qui souhaitent s'engager dans des actions autour du numérique à destination des parents.

Activités déployées :

> **Formation d'acteurs :** module de formation pour la mise en place d'action à destination des parents, module de formation pour l'animation d'ateliers interactifs autour du numérique (ex : formation des animateurs code club)
> **Appui aux acteurs :** mise à disposition d'outils et de ressources pour accompagner la mise en place d'actions spécifiques
> **Participation à des événements autour du numérique** (Journée sur les écrans avec la Ville de Valence, Printemps du numérique…)
> **Mise en réseau des acteurs** (travail de connexion des acteurs identifiés en fonction de leurs compétences et champs d'activité propres – recensement des structures actives sur l'éducation au numérique en département)

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Département de la Drôme

Partenaires impliqués :

CAF (financeur), Département, Education Nationale, Fédération des Centres Sociaux, réseau des Espaces Publics Numériques, réseau Parentalité REAAP 26, …

"MÉDIA KID" UDAF 38

Intitulé de l'action :

"MÉDIA KID"

Porteur :

UDAF 38

Contact :

Elisa Monichon : emonichon@udaf38.fr

https://udaf38.fr/reperes/vers-un-usage-responsable-du-numerique-ludaf-vous-accompagne/

Thématique(s) de l'action :

Usages du numériques

Objectifs de l'action :

> Libérer la parole sur les questions liées aux usages du numériques
> Développer les compétences des enfants à travers l'outil vidéo

Public(s) concernés :

> Parents
> Enfants de 3 à 12 ans

Activités déployées :

En 2018, l'Udaf a mis en contact l'association La Petite Poussée avec 4 centres de loisirs isérois, dans lesquels l'association est intervenue 9 demi-journées, auprès d'enfants de 6 à 12 ans, avec pour objectif de libérer la parole chez les enfants et les parents sur les questions liées aux usages du numérique, les bienfaits, les risques, les inquiétudes. Les enfants ont préparé l'interview de leurs parents, c'est-à-dire du décor à la prise d'image en passant par les questions. Plusieurs parents se sont prêtés au jeu et il en résulte un film d'une trentaine de minutes abordant plusieurs thématiques et sous-thématiques. Cette vidéo est le support qui est proposé à différentes structures, afin d'aborder avec les parents les usages à la maison.

Dans le cadre du partenariat avec La Petite Poussée, 2 scénarios ont été proposés à 6 structures accueillant des enfants et des parents de 6 à 12 ans, afin d'organiser un temps d'échange avec les parents :

> une diffusion et une animation du débat par un intervenant extérieur, Guillaume Gillet ou Christine Cannard
> une diffusion et une animation du débat par la Petite Poussée

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Isère.
L'association Horizon Meylan, l'Association Familiale de Saint-Egrève, le Centre socioculturel de Beaurepaire sont 3 des structures ayant participé à la première étape. Le collège de Vif, le Centre socioculturel de Jarrie sont intéressés par le projet. L'Udaf identifiera une sixième structure sur un territoire prioritaire du SDSF (Schéma départemental des services aux familles).

"CODE CLUB" UDAF 38

Intitulé de l'action :

"CODE CLUB"

Porteur :

UDAF 38

Contact :

Elisa Monichon : emonichon@udaf38.fr

https://udaf38.fr/reperes/vers-un-usage-responsable-du-numerique-ludaf-vous-accompagne/

Thématique(s) de l'action :

Codage informatique

Objectifs de l'action :

Apprendre aux enfants et aux parents le codage informatique à partir du logiciel Scratch.

Public(s) concernés :

> Parents
> Enfants de 7 à 14 ans

Activités déployées :

Des ateliers de codage avec les enfants :
à partir d'un tuto, l'enfant avance à son rythme. 30 mn avant la fin les parents peuvent rejoindre les enfants et continuer avec eux.

Idée à développer cette année : des coding-gouter avec un intervenant extérieur pour sensibiliser les parents et les enfants à la question du numérique

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Isère.
Association familiale de Saint Egrève, association Jumeux et plus (Moirans), Centre social au Fil de l'eau.

"GRANDIR AVEC LES ÉCRANS" ACEPP38/73, UDAF 38 et la Maison de l'image

Intitulé de l'action :

"GRANDIR AVEC LES ÉCRANS"

Porteur :

ACEPP38/73, UDAF 38 et la Maison de l'image

Contact :

Bérangère Cohen : berangere.cohen@acepp38.fr

Thématique(s) de l'action :

> Représentation
> Posture professionnelle
> Développement de l'enfant
> Importance du jeu

Objectifs de l'action :

> Renforcer la posture professionnelle pour accompagner la parentalité sur la question du numérique
> Favoriser les échanges entre pairs
> Apporter des informations théoriques sur le numérique et le développement de l'enfant

Public(s) concernés :

> Parents
> Professionnels 0-6 ans

Activités déployées :

> 3 ateliers :
- Sur les représentations "Parents, pros, enfants, … et les écrans sans tout ça ?"
- Le jeu et les tout-petits
- Jeux d'images pour les jeunes enfants

> 1 conférence animée par Flore Guatari

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Ateliers pouvant être développés dans tous l'Isère. Actuellement, ils ont eu lieu à la Maison des habitants Bajatière de Grenoble (QPV) et la Balancelle à Moirans.

Partenaires impliqués :

Maison de l'Image et UDAF 38

"SEMAINE POUR VOIR AUTREMENT" PSIP (Pôle de santé interprofessionnel) de Saint Martin d'Hères

Intitulé de l'action :

"SEMAINE POUR VOIR AUTREMENT" (Novembre)

Porteur :

PSIP (Pôle de santé interprofessionnel) de Saint Martin d'Hères

http://www.psip-smh.fr/

Contact :

Maxime Bertolini, coordinateur :
maxime.bertolini@psip-smh.fr

Thématique(s) de l'action :

Éducation aux écrans

Objectifs de l'action :

> Développer un environnement favorable pour le développement de l'enfant
> Développer la communication dans la famille
> Développer les compétences psychosociales des enfants autour de la parentalité

Public(s) concernés :

> Communauté éducative
> Parents
> Enfants

Activités déployées :

1.Organisation de 5 Copil pendant l'année avec les partenaires, ainsi que des groupes de travail
2.Intervention de 2h dans les classes par une professionnelle de santé et une professionnelle petite enfance (Maternelle et CP. Ouverture jusqu'en CM2 pour cette année) :
à partir de comparaison d'images, création d'un message de prévention
3.Pendant la "Semaine pour voir autrement" :
débat et une trentaine d'actions en direction des familles (voir programme 2018)
4.Suite aux interventions dans les classes, réalisation de dessins par les enfants qui seront exposés sur une corde à linge

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Ville de Saint Martin d'Hères dont quartier QPV

Partenaires impliqués :

Ville De Saint Martin d'Hères, Grenoble Alpes Métropole Département de l'Isère, Médiathèque de l'Isère, AGECSA (association de gestion des centres de santé de Grenoble), MJC Bulles d'Hères, Espaces petite enfance (Eugénie Cotton, Gabriel Péri, Romain Rolland, Essartié), Maisons de quartier (Paul Bert, Louis Aragon, Gabriel Péri, Texier-Triolet, Romain Rolland), Écoles de Saint Martin d'Hères (Henri Barbusse, Jeanne Labourbe, Condorcet, Paul Bert, Paul Langevin, Ambroise Croizat, Voltaire), Collège Henri Wallon, Protection Maternelle et Infantile, Réseau d'Assistantes Maternelles, Association de parents d'élèves, Association Mix'Arts, Association L'Oiseau bleu, Rom action, ADA, la Cimade, la relève, France horizon, Clinique Belledonne, Université Grenoble Alpes.

"PARENTALITÉ NUMÉRIQUE" Ligue de l'enseignement 42 et FOL 73

Intitulé de l'action :

"PARENTALITÉ NUMÉRIQUE"

Porteur :

Ligue de l'enseignement 42 et FOL 73

Contact :

education.numerique@laligue42.org

Thématique(s) de l'action :

> Parentalité numérique
> Accompagnement des parents sur la gestion des écrans à la maison
> Découverte des pratiques numériques des enfants et adolescents

Objectifs de l'action :

> Permettre aux parents de mieux comprendre les pratiques numériques des enfants et adolescents
> Amener les parents à chercher une solution adaptée à leur situation personnelle
> Permettre aux parents d'ouvrir la discussion sur le thème des écrans au sein du foyer

Public(s) concernés :

> Parents
> Professionnels de la parentalité

Activités déployées :

> Temps d'échange avec et entre les parents (type café des parents) :
Animation par un intervenant de la Ligue de l'enseignement qui offre un espace de parole pour échanger sur la place des écrans au sein du foyer.
> Présentation du guide "La famille tout écran" du Clemi :
Support sur lequel l'intervenant s'appuie et que les parents peuvent consulter en ligne.
> Apport de méthode et outil, permettant la gestion au quotidien :
méthode des 4 Pas, méthode 3-6-9-12 de Serge Tisseron, création d'un objet symbolisant le temps passé devant un écran (une horloge customisée par l'enfant, un sablier géant, etc.), etc.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Loire, Savoie

Partenaires impliqués :

Centres Sociaux, Collège, Collectivités, etc.

http://www.laligue42.org/index.php/numerique/parentalite-et-numerique

http://www.laligue42.org/images/Num%C3%A9rique/Guide_famille_tout_ecran_v2.pdf

"VOS ADOS ET LE NUMÉRIQUE" PEP 43

Intitulé de l'action :

"VOS ADOS ET LE NUMÉRIQUE"

Porteur :

PEP 43

Contact :

lespep43@lespep.org

Thématique(s) de l'action :

les écrans (jeux vidéo, réseaux sociaux, internet, téléphone)

Objectifs de l'action :

Soutenir les parents dans leur rôle éducatif pour favoriser le dialogue avec leurs adolescents et prévenir l'usage problématique des écrans (ordinateurs, jeux vidéo, réseaux sociaux, téléphone).

Donner une culture commune sur les addictions aux écrans (définition, usages, idées reçues…).
Informer sur les structures ressources et le dispositif CJC.
Donner des informations sur les différents types de jeux et leur potentiel addictif.

Public(s) concernés :

Parents d'adolescents

Activités déployées :

3 thèmes et objectifs annoncés pour les 6 ateliers :

> **Ateliers 1 :**
Il a pour but de donner une culture commune sur les addictions aux écrans (définition, usages, idées reçues…). Informer sur les structures ressources. Les supports utilisés seront le brainstorming, un diaporama et un temps questions/réponses avec les parents.

> **Ateliers 2 :**
Plus accès sur les réseaux sociaux, l'animation sera plus centrée autour de mises en situations à l'aide d'un support informatique appelé 2025 ex-machina. Il permettra aux parents de se glisser dans la peau d'un adolescent qui doit gérer et prendre conscience des conséquences de l'utilisation d'un réseau social. Le but est ainsi d'ouvrir le dialogue avec son enfant en comprenant davantage ses pratiques sur internet.

> **Ateliers 3 :**
Abordera les jeux vidéo dans leur généralité et donnera des informations sur les différents types de jeux et ceux qui sont potentiellement plus addictif. Pourquoi un adolescent s'investit dans ce loisir. L'importance de la signalétique PEGI : son utilité, comment la comprendre et accompagner son enfant dans le choix de ses jeux. Le support utilisé sera un diaporama interactif (incluant un quizz) et un temps questions/réponses.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Bassin ponot

Partenaires impliqués :

Etablissements scolaire (collège et lycée) PEP 43 et ANPAA

"SENSIBILISATION SUR L'EXPOSITION-SUREXPOSITION DES ENFANTS 0-6 ANS AUX ÉCRANS" IREPS 63

Intitulé de l'action :

"SENSIBILISATION SUR L'EXPOSITION-SUREXPOSITION DES ENFANTS 0-6 ANS AUX ÉCRANS"

Porteur :

IREPS 63, Elvire Gaime, CP et Valérie Ivassenko, stagiaire

Contact :

Elvire Gaime : elvire.gaime@ireps-ara.org

Thématique(s) de l'action :

Exposition et surexposition aux écrans des enfants de 0-6 ans.

Objectifs de l'action :

Echanger avec des parents d'enfants en bas âge, et l'équipe de la crèche accueillant leurs enfants, sur les bénéfices et les risques de l'exposition aux écrans des enfants de 0-6 ans.

Public(s) concernés :

> Parents d'enfants gardés à la crèche de l'hôpital de Vichy
> Equipe de la crèche de l'hôpital de Vichy

Activités déployées :

> Une sensibilisation du personnel de la crèche a été réalisée par la stagiaire IREPS sur la thématique de l'exposition et la surexposition aux écrans des enfants de 0-6 ans.
> Un exposition sur des affirmations de sens commun relatifs aux écrans et enfants en bas âge présentée à la crèche de Vichy, a été exploitée par le personnel dans des échanges informels avec les parents.
> Soirée participative : échanges avec un public de parents et personnels de la crèche (avec un Abaque de Régnier relatif à différentes affirmations de sens commun à discuter), table-ronde et conférence-débat .

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Crèche de l'Hôpital de Vichy et salle de conférence de l'Hôpital de Vichy (03)

Partenaires impliqués :

DT IREPS 63, 2 CP IREPS 63, 1 stagiaire IREPS 63, personnels de la crèche de l'hôpital de Vichy, Neurologue de l'hôpital de Vichy, Psychiatre de l'hôpital de Vichy, psychologue libérale

"OÙ EST ALICE ?" MGEN / ADOSEN santé prévention

Intitulé de l'action :

Serious game **"OÙ EST ALICE ?"** dans le cadre de la SISM 73

Porteur :

MGEN / ADOSEN santé prévention

Contact :

Marc Gillette, délégué MGEN 73 : MGILLETTE@mgen.fr

Thématique(s) de l'action :

Ecrans (ordinateur, téléphone portable), relation à l'autre, communication entre parents et enfants et entre adolescents, isolement possible lié à l'usage d'internet et réseaux sociaux, l'usage positif des réseaux sociaux

Objectifs de l'action :

> Permettre d'interroger les adolescentes sur leur pratique
> Libérer la parole, échanger et travailler sur les représentations

Public(s) concernés :

Adolescents (de + de 12 ans)

Activités déployées :

En 2019 :
Serious game "Où est Alice ?" dans le cadre de la SISM 73 à destination des adolescents à partir de 12 ans.

Par groupe, les adolescents ont joué un chapitre du serious game, suite à la session un échange avec l'animateur sur l'usage des réseaux sociaux a eu lieu.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Chambéry (73)

Partenaires impliqués :

Maison des adolescents, SISM 73

Description de l'outil :
"Les jeunes et internet. Une vaste problématique à laquelle il est parfois difficile de s'atteler.
A travers le regard d'Alice, l'on comprend les usages du web par les jeunes et comment leurs identités se construisent sur la toile par le biais d'échanges, de démonstrations artistiques, de peines et aussi de joies. Un jeu, oui ! Mais sérieux !"

Public visé par l'outil :
Fin de cycle 3 (CM2), collégiens, (adolescents) et possible en famille

"SOIRÉES D'ÉCHANGE THÉMATIQUE" Association des collectifs enfants-parents et professionnels (ACEPP 74)

Intitulé de l'action :

"SOIRÉES D'ÉCHANGE THÉMATIQUE"

Porteur :

Association des collectifs enfants-parents et professionnels (ACEPP 74)

Contact :

contact@acepp74.fr

Thématique(s) de l'action :

> Vivre-ensemble
> Santé et environnements (développement psychique et sensoriel de l'enfant dans son environnement)
> Parentalité (numérique)

Objectifs de l'action :

> Répondre aux besoins d'information et de développement de compétences rapportés par les parents
> Sensibiliser les parents de jeunes enfants du réseau ACEPP à l'existence d'outils et de ressources pour gérer les écrans et le numérique à la maison
> Echanger sur les pratiques de chacun et donner des repères aux parents dans une perspective de renforcement de leur efficacité personnelle (≠culpabilisation)
> Créer un espace d'échanges de pratiques, de savoir et de savoir-être qui soit convivial et perçu comme tel par les parents pour restaurer leur confiance en soi en tant que parents et valoriser leurs compétences de parents
> Favoriser le lien social à l'échelle du réseau

Public(s) concernés :

Les parents d'enfants âgés de 0 à 6 ans appartenant au réseau ACEPP 74

Activités déployées :

Soirée d'échanges et de réflexion autour d'un thème spécifique associée à un temps convivial pour faire connaissance et mieux connaître les actions et valeurs de l'association – un intervenant vient coanimer une session d'échanges autour d'une question qui préoccupe les parents.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Département de la Haute-Savoie 74

Partenaires impliqués :

PMI, lieux d'accueil du jeune enfant du réseau ACEPP 74

"ACCOMPAGNER LES FAMILLES DANS LA GESTION DES ÉCRANS" IREPS Auvergne-Rhône-Alpes Délégation Haute-Savoie

Intitulé de l'action :

"ACCOMPAGNER LES FAMILLES DANS LA GESTION DES ÉCRANS"

Porteur :

IREPS Auvergne-Rhône-Alpes Délégation Haute-Savoie

Contact :

celine.petit@ireps-ara.org

Thématique(s) de l'action :

Prévention et gestion des écrans et du numérique

Objectifs de l'action :

Objectif général : Promouvoir et accompagner une gestion appropriée des écrans dans les familles dans une approche éducative positive

> **Objectif spécifique 1 :**
Accompagner la mise en place d'une dynamique territoriale autour de la place des écrans et les pratiques numériques au sein de la famille
> **Objectif spécifique 2 :**
Renforcer les compétences et pratiques des professionnels concernés afin de les outiller pour élaborer/animer des actions locales autour de l'accompagnement des familles dans la gestion des écrans et du numérique
> **Objectif spécifique 3 :**
Sensibiliser et informer les enfants, les jeunes et leurs parents autour de la gestion des écrans au sein de la famille.

Public(s) concernés :

Public cible principale :
> Les jeunes enfants de 0 à 20 ans du territoire de Bonneville, en privilégiant ceux issus de quartiers prioritaires Politique de la Ville.

Public cible secondaire ou indirect :
> L'ensemble des professionnels du groupe de travail
> Les professionnels de la petite enfance et de la parentalité : personnels des structures d'accueil petite enfance, des RAM, des centres sociaux/ MJC, des écoles maternelles, les assistantes maternelles, etc.
> Les professionnels de l'enfance et de l'adolescence : personnels médico-socioéducatifs des écoles primaires, collèges et lycées du territoire de Bonneville, centres d'accueil et de loisirs, foyers jeunes….
> Les acteurs institutionnels du territoire : élus et responsables
> Les représentants d'associations de parents
> Les parents de jeunes enfants de 0 à 20 ans du territoire de Bonneville, en privilégiant ceux issus de quartiers prioritaires Politique de la Ville

Activités déployées :

> **Action 1 :** Poursuite et pérennisation d'un groupe de travail local autour de la question des écrans et la parentalité avec les différents acteurs du territoire concerné.

Sur le territoire de Bonneville, un groupe de travail incluant de nombreux acteurs (Service jeunesse et Service politique de la ville de la Communauté de Communes Faucigny Glières, les services Esquisse et prévention de l'établissement EPDA Village du Fier, Université populaire de Bonneville, association des parents d'élèves de Bonneville, l'ANPAA, l'APRETO, le service médico-social des établissements scolaires, la Mission locale, le pôle médico-social, l'association des Bartavelles, Haute-Savoie Habitat …) est déjà actif et a développé des expériences partenariales réussies.
Il s'agira donc de poursuivre la réflexion entamée autour de la question de la gestion des écrans dans les familles et de renforcer le partenariat déployé en l'élargissant à d'autres acteurs sur ce territoire (CAF, REAAP, ACEPP, PMI …).

suite de la fiche >

"ACCOMPAGNER LES FAMILLES DANS LA GESTION DES ÉCRANS" (suite)

Activités déployées : (suite)

> **Action 2 :** Proposer des sessions de formation à destination des professionnels afin qu'ils puissent déployer des actions autour des "bons usages et pratiques des écrans" auprès de leurs publics cibles (petite enfance, enfance et adolescence) et être acteurs-relais auprès des parents.

> **Action 3 :** Elaboration des interventions avec les professionnels des structures volontaires identifiées.

> **Action 4 :** Mise en place d'ateliers et de temps d'échanges auprès du public ciblé dans chaque structure afin de les sensibiliser, de leur donner des repères éducatifs, des techniques et des outils pour agir et mieux les accompagner dans leur découverte du numérique.

> **Action 5 :** Mise en place d'ateliers et de temps d'échanges auprès des parents dans chaque structure.

> **Action 6 :** Accompagner l'ensemble des professionnels et des volontaires ayant participé au projet à l'organisation d'un temps évènementiel de sensibilisation et d'information à destination d'un large public sur le territoire de Bonneville.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Territoire de Bonneville et Communauté de communes Faucigny-Glières

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Coopérer en réseaux

"AMBASSADEUR DU NUMÉRIQUE" UDAF 38

Intitulé de l'action :

"AMBASSADEUR DU NUMÉRIQUE"

Porteur :

UDAF 38

Contact :

Elisa Monichon : emonichon@udaf38.fr

Thématique(s) de l'action :

Citoyenneté, sécurité informatique, consommation sur internet, réseaux sociaux, esprit critique

Objectifs de l'action :

> Sensibiliser les lycéens des MFR et les collégiens sur le bon usage du numérique et la citoyenneté
> Proposer une approche par les pairs autour du numérique

Public(s) concernés :

> Lycéens des MFR
> Formateurs des MFR
> Parents
> Collégiens

Activités déployées :

1.Deux demi-journées de sensibilisation avec les formateurs des MFR autour de mise en situation + théorie
2.1 intervention de 2h avec les lycées (par classe) : méthodes de l'approche par les pairs, réflexion sur la mise en place de l'atelier pédagogique sur le numérique et la citoyenneté
3.Intervention des lycéens dans les collèges (1 lycéen pour 4 collégiens)
4.Conférence pour les parents dans les MFR : intervention de Christine Cannard + restitution du projet par les jeunes

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Isère.
Pour l'instant, des interventions ont eu lieu à Chatte, Bourgoin-Jallieu, Moirans, Crolles, Vignieu, St Ismier, Eyzin-Pinet, St Georges d'Espéranche

Partenaires impliqués :

Les MFR, les collèges, Association Pagolin (intervenant)

"DISPOSITIF DE PRÊT DE MATÉRIEL DÉPARTEMENTAL"

Canopé

Intitulé de l'action :

"DISPOSITIF DE PRÊT DE MATÉRIEL DÉPARTEMENTAL"

Porteur :

Canopé

Contact :

Amélie Bourdier : amelie.bourdier@reseau-canope.fr

Thématique(s) de l'action :

> Prêt de matériel numérique auprès d'établissements scolaires
> Le numérique comme outil de changement

Objectifs de l'action :

> Autonomiser les professionnels de l'Education Nationale dans leur utilisation des outils numériques
> Développer les compétences (collaboration, compétences numériques, éducation aux écrans, ...) des professionnels de l'Education Nationale

Public(s) concernés :

Professionnels de l'Education Nationale (maternelle au BTS)

Activités déployées :

Canope prête du matériel numérique et notamment des lots de tablettes sur appel à projet depuis 2012. L'appel à projet lancé chaque année entre le mois de juin et le mois de septembre invite les intéressés à déposer leur candidature en ligne. Une fois la clôture de l'appel à projet effectuée, chaque demande est étudiée lors d'une commission d'attribution.
3 critères sont retenus :
l'intérêt pédagogique du projet, le fait d'avoir bénéficié ou non d'un prêt de matériel numérique les années précédentes, la juste répartition des lots entre Premier et Second degré.

Chaque emprunteur doit en effet participer à trois sessions d'accompagnement :

> Une animation "découverte du champ des possibles" visant à :

- Découvrir les expérimentations menées par d'anciens emprunteurs.
- Se préparer aux éventuels problèmes d'utilisation.
- Trouver des réponses aux questionnements des nouveaux emprunteurs sur l'utilisation de cet outil en classe.
- Préparer la mise en œuvre du projet de chaque professeur.

> Une formation à l'outil comprenant :

- Présentation du fonctionnement et des possibilités d'utilisation.
- Prise en main par la réponse à un questionnaire interactif utilisable en classe.
- Introduction à la scénarisation de production multimodale.
- Production d'un document multimodal avec l'une des applications présentées.

> La participation à une table ronde d'échange de pratique :

- Chaque utilisateur expose son projet, sa pratique, ses objectifs et dresse un bref bilan de son utilisation à de futurs emprunteurs ou emprunteurs potentiels. Les difficultés, contournements, résolutions de problèmes y sont soulignés. Les futurs emprunteurs sont ainsi poussés à scénariser davantage leur utilisation à l'aide d'un synopsis/grille de modalisation

> La mutualisation et collaboration comme pilier du dispositif

Les participants doivent rejoindre également l'espace de partage "Canopé 38, échange de pratiques" créé pour eux sur la plateforme réseau "Viaéduc" et accessible uniquement au groupe des emprunteurs.
Cette plateforme est un espace de communication, mutualisation et de partage d'expériences permettant d'intégrer et de partager des ressources, des séances et projets en lien avec l'utilisation du matériel emprunté.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Tous les établissements scolaires de l'Isère

"LES RENDEZ-VOUS DE L'IMAGE" Maison de l'image

Intitulé de l'action :

"LES RENDEZ-VOUS DE L'IMAGE"

Porteur :

Maison de l'image

Contact :

Noémie Rubat du Mérac :
noemie.rubat@maison-image.fr

https://www.maison-image.fr/rdvi/edition-2019-rendez-de-limage-7/

Thématique(s) de l'action :

Education aux images avec une thématique différente chaque année

2013 : les jeunes et les écrans, créateurs, spectateurs
2014 : Filles-Garçons déconstruire les clichées, construire l'égalité
2015 : Grandir et se construire avec les écrans
2016 : Information et actualité : du choc des images à la compréhension des médias (1er médialab participatif)
2017 : Le pouvoir des médias, de la manipulation à l'émancipation
Implication de quelques jeunes collégiens et lycéens en tant que participants ou en tant que témoins.
2018 : Intimité, images réseaux sociaux : exister et vivre ensemble à l'ère numérique
2019 : Identité, représentations, genres : (s') éduquer à l'ère numérique

Objectifs de l'action :

> (In)former et ouvrir le débat sur les enjeux de l'éducation à l'image et aux médias aujourd'hui.
> Développer les compétences numériques des jeunes en lien avec les familles et les professionnels.
> Faire connaître et impulser des actions éducatives innovantes et faire le lien dans et hors temps scolaire autour de ces nouvelles pratiques
> Diversifier et interroger ces usages numériques, des outils à mettre au service d'élèves en difficulté et leurs parents
> Favoriser les synergies entre les acteurs du territoire permettant de répondre à ces enjeux de société.

Public(s) concernés :

> Communauté éducative
> Parents
> Jeunes
> Enfants

Activités déployées :

1.Copil avec les différents partenaires impliqués
2.Organisation des journées
>**En 2018**, organisation de trois journées, respectivement dédiées aux professionnels, aux élèves, aux familles. Conception d'une action pédagogique lors de la journée consacrée aux professionnels. cette action a été mise en oeuvre au cours de la journée consacrée aux élèves.
>**En 2019**, organisation de 3 journées et de soirées jeux. Implication de jeunes dans la conception des journées. Lancement d'un appel à participation afin de mobiliser plus d'acteurs au-delà de ceux déjà identifiés.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Organisé à Grenoble, il touche l'ensemble des professionnels de l'Agglomération Grenobloise de l'Isère et parfois au-delà

suite de la fiche >

"LES RENDEZ-VOUS DE L'IMAGE" (suite)

Partenaires impliqués :

Partenaires financiers :
La Maison de l'Image est soutenue par la Ville de Grenoble et le département de l'Isère.
Ce projet est soutenu par Grenoble Alpes-Métropole, la DDCS de l'Isère, et le département de l'Isère et la CAF de l'Isère.

Partenaires impliqués dans la préparation de l'évènement :
Le programme de cette édition a été préparé en collaboration avec l'ACRIRA/Passeurs d'images, l'Atelier Canopé, la Bibliothèque Municipale de Grenoble, le Barathym (café associatif), le CCAS de Grenoble, la Cinémathèque de Grenoble, le Codase, la DDCS de l'Isère, la DSDEN, Emmanuel Vergès (l'Office et Urban Prod), Grandir Egaux, Grenoble Alpes Métropole, l'IREPS, la Maison des Habitants le Patio, la Maison pour l'égalité femmes-hommes, Y-Nove, la librairie Les Modernes.

Cette édition a également permis d'associer :
> Fanny Lignon, maîtresse de conférence, le Centre Audiovisuel Simone de Beauvoir, la Vox de l'égalité du lycée Vaucanson, les associations Cliffhanger, les ateliers de la rétine, Filactions, Images Solidaires, Parité Sciences, Vie et Partage Futsal, des étudiants de l'ESAD de Grenoble-Valence, Stéphanie Nelson, photographe,
> mais aussi 4 lycéennes et 4 étudiant.es dans l'élaboration de la journée et à travers le Médialab.

Commentaires et appréciations complémentaires :

Projet permettant d'associer de multiples partenaires venant d'horizons divers.
Ce projet évolue et tente de nouvelles actions chaque année. Il s'appuie sur des intervenants issus du milieu de la recherche et des professionnels de terrain.

"MULTIMÉDIA AU CŒUR DES FAMILLES" Ville du Chambon-Feugerolles

Intitulé de l'action :

"MULTIMÉDIA AU CŒUR DES FAMILLES"

Porteur :

Ville du Chambon-Feugerolles

Contact :

Ariane Fabien : afabien@ville-lechambonfeugerolles.fr

Thématique(s) de l'action :

Education au numérique des parents et des enfants

Objectifs de l'action :

> **Vers les parents :** les accompagner dans la gestion des écrans au quotidien ;
> **Vers les adolescents :** faire monter en compétences numériques et renforcer l'esprit critique ;
> **Vers les professionnels enseignants :** renforcer un socle des connaissances communes
> **Objectif transversal :** favoriser le partage parents et enfants sur les questions liées aux usages des écrans.

Public(s) concernés :

> Parents,
> adolescents,
> professionnels.

Activités déployées :

> **Auprès des parents :** distribution du "kit de survie de la famille connectée", incluant une pochette avec des documents informatifs et clés-USB. Organisation de temps forts sur comment on gère les écrans au quotidien. Cela dans chaque école et structure d'accueil de la petite enfance.
> **Auprès de adolescents :** mise en place d'ateliers ludiques dédiés au numérique et favorisant la montée en compétences ainsi que le développement de l'esprit critique. Cela en collaboration avec l'espace jeunesse de la ville.
> **Auprès des professionnels :** mise en place de formations consacrées à la sociologie des pratiques numériques et organisation d'un temps forts sur la robotique dans le cadre du réseau d'éducation prioritaire et en collaboration avec Zoomacom.
> **Activités transversales :** organisation des "soirées super-écran", intégrant des stands ludiques à des stands sur l'éducation au numérique.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Ville du Chambon-Feugerolles

Partenaires impliqués :

> Ligue de l'enseignement 42,
> Zoomacom (https://www.zoomacom.org/),
> La Source Numérique (https://lasourcenumerique.fr/),
> Canopé (https://www.reseau-canope.fr/),
> CRIJ ARA

"E-SPORT" UFOLEP Loire, (secteur sportif de la Ligue de l'enseignement), fédération sportive multisports affinitaire de France

Intitulé de l'action :

"E-SPORT"

Porteur :

UFOLEP Loire, (secteur sportif de la Ligue de l'enseignement), fédération sportive multisports affinitaire de France

Contact :

ufoleploire@laligue42.org

Thématique(s) de l'action :

Sensibilisation aux potentialités de l'e-sport

Objectifs de l'action :

> développer l'activité e-sport aux structures partenaires
> permettre aux joueurs de tous les niveaux de pouvoir pratiquer et vivre cette activité au même titre que les sports dit traditionnels (rencontres inter-équipes...)

Public(s) concernés :

Jeunes publics

Activités déployées :

> Mise à disposition d'une malle pédagogique eSport à destination des associations (deux PS4 avec 4 manettes par console, Wii avec 4 manettes, rétroprojecteur, écran et jeux : Wii Sport Resort, Super Smash Bros Brawl, jeux FIFA 19, Dragon Ball FighterZ, Naruto to Boruto : Shinobi Striker)
> Animation d'un compte Twitter https://twitter.com/ufoloireEsport
> Tournoi eSport sur le jeu League of Legends au bar gaming "4Gamer"

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Saint-Etienne

Partenaires impliqués :

Centres sportifs

"CONNEXION JEUNES" La Sauvegarde

Intitulé de l'action :

"CONNEXION JEUNES"

Porteur :

La Sauvegarde

Contact :

Rémi Cavalin : r.cavalin@sauvegarde2savoie.fr

Thématique(s) de l'action :

Présence sociale numérique

Objectifs de l'action :

Aller à la rencontre des jeunes pour leur proposer un accompagnement (santé, orientation…).

Public(s) concernés :

jeunes (16-21)

Activités déployées :

Création d'une page facebook animée par une service civique pour proposer des ressources aux jeunes en fonction de leurs besoins.
Animation d'un tchat sur les réseaux sociaux de 18h à 20h pour répondre aux questions des jeunes. Les jeunes obtiennent une réponse à leur question en moins de 24h.

https://www.facebook.com/Connexion-Jeunes-599614077178942/

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

CC Val Guiers

Partenaires impliqués :

Conseil départemental de la Savoie, MLJ, PJJ, DDCSPP, éducation nationale…

"POUR UN USAGE RAISONNÉ DES ÉCRANS DURANT LA PETITE ENFANCE" Le service Prévention et Promotion de la Santé de la Mutualité française Auvergne-Rhône-Alpes

Intitulé de l'action :

Conférence **"POUR UN USAGE RAISONNÉ DES ÉCRANS DURANT LA PETITE ENFANCE"**

Porteur :

Le service Prévention et Promotion de la Santé de la Mutualité française Auvergne-Rhône (dans le cadre de son programme "la santé des jeunes et des enfants").

Contact :

Eve CAUQUIL : e.cauquil@mfara.fr

Thématique(s) de l'action :

> Usage des écrans durant la petite enfance,
> Développement du petit enfant,
> Prévention santé en lien avec l'usage des écrans (vision, sédentarité, sommeil, activité physique, etc.),
> Education et parentalité,
> Pratiques professionnelles en lien avec la petite enfance.

Objectifs de l'action :

> Objectif général : répondre aux interrogations des professionnels de la petite enfance sur l'usage des écrans en matière de prévention,
> Objectif spécifique : informer et sensibiliser les professionnels à l'usage raisonné des écrans et à leurs impacts santé/éducatifs/développementaux,
> Objectif opérationnel : organiser un temps fort de sensibilisation aux écrans adressé aux professionnels de la petite enfance sur le territoire du Pays de Gex.

Public(s) concernés :

> Professionnels en lien avec la petite enfance (professionnels dépendant des RAM, crèches publiques et privées, et plus largement structures en lien avec la petite enfance) des secteurs Saint-Genis-Pouilly et Thoiry,
> Professionnels médicaux en lien avec la petite enfance (médecins pédiatres, médecins généralistes, sages-femmes) des secteurs Saint-Genis-Pouilly et Thoiry.

Activités déployées :

> 1 temps fort de sensibilisation à la thématique sous la forme d'une conférence interactive,
> En amont, une enquête en ligne auprès des professionnels,
> Une gestion de projet commune travaillée en COTECH avec les partenaires.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Pays de Gex : secteur Saint-Genis-Pouilly et Thoiry.

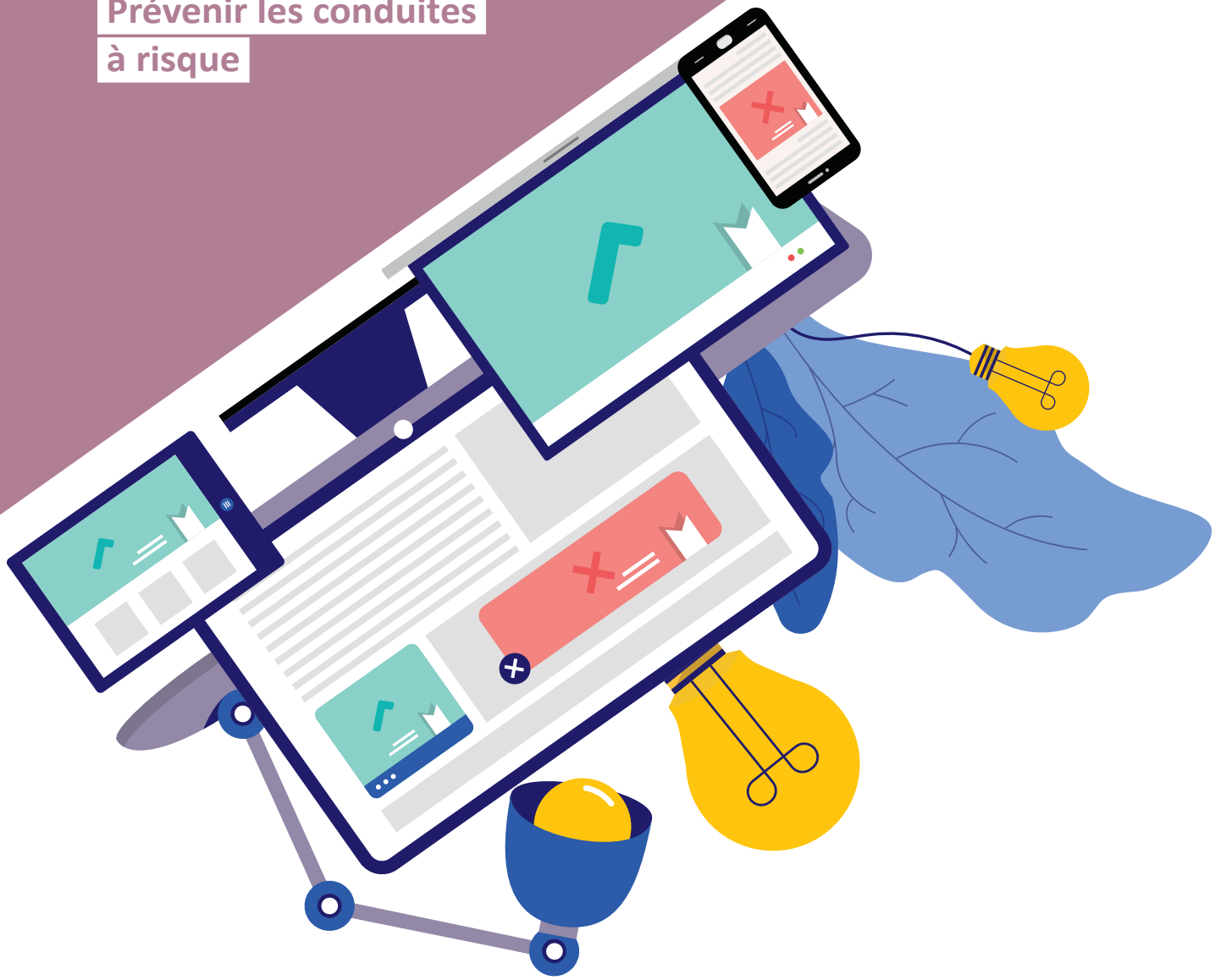
Partenaires impliqués :

Projet développé en partenariat avec la Communauté d'Agglomérations du Pays de Gex (CAPG) et Léo Lagrange Petite Enfance en Pays de Gex (LLPE Pays de Gex).

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Prévenir les conduites à risque



"PRÉVENIR ENSEMBLE : UN PROJET MULTI-PARTENARIAL DU TERRITOIRE DE GEX" ADESSA

Intitulé de l'action :

"PRÉVENIR ENSEMBLE : UN PROJET MULTI-PARTENARIAL DU TERRITOIRE DE GEX"

Porteur :

ADESSA

Contact :

ades01@wanadoo.fr

Thématique(s) de l'action :

Prévention des écrans.

Objectifs de l'action :

Sensibiliser les parents, les enfants et les jeunes sur la thématique des usages numériques

Axe 1 : Actions à destination des professionnels des structures partenariales

> Objectif spécifique 1.
Amener les élèves du cycle 3 à une réflexion concernant l'usage excessif des écrans
> Objectif spécifique 2.
Encourager les parents à mieux se positionner face aux comportements de leurs enfants
> Objectif spécifique 3.
Mettre en place un partenariat avec la Maison des Familles afin de sensibiliser plus largement d'autres jeunes et parents du territoire

Axe 2 : Actions à destination des jeunes de 5ème et de leurs parents

> Objectif spécifique 1.
Amener les jeunes à une prise de conscience concernant les risques liés à l'utilisation néfaste d'internet et des réseaux sociaux
> Objectif spécifique 2.
Organiser des temps d'échanges propices à l'interaction entre les différents publics

Public(s) concernés :

Les parents, les enfants, les jeunes du territoire de Gex.

Activités déployées :

> Temps de sensibilisation auprès des professionnels des différentes structures permettant un apport de connaissance et une appropriation d'outils spécifiques
> Création de fiches qui seront diffusées à l'ensemble des établissements partenaires en vue de réitérer les actions menées et pérenniser le projet
> Séances auprès des écoles primaires
> Réalisation avec l'ensemble des partenaires impliqués d'une semaine sans écran
> Temps débat avec les parents
> Temps de sensibilisation à partir de l'exposition "un court-circuit dans le cerveau"
> Séance ludique autour des réseaux sociaux et d'internet auprès des collégiens
> Création d'affiches de prévention
> Participation des collégiens à un théâtre-forum afin d'échanger sur les usages du numérique
> Temps d'exposition à destination des parents, animé par les collégiens, suivi d'un temps d'échange sur les addictions aux écrans animé par l'association DIRE

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Territoire de GEX

Partenaires impliqués :

DIRE BPDJ, Le collège de st genis pouilly, le collège de Peron, le Collège Marcel Anthonioz (Divonnes-les-bains), la Maison des Familles

"SENSIBILISATION DES JEUNES ACCOMPAGNÉ PAR L'ENTRAIDE UNIVERSITAIRE SUR LE THÈME DES CONDUITES ADDICTIVES" ANPAA et l'Entraide Universitaire

Intitulé de l'action :

"SENSIBILISATION DES JEUNES ACCOMPAGNÉ PAR L'ENTRAIDE UNIVERSITAIRE SUR LE THÈME DES CONDUITES ADDICTIVES"

Porteur :

ANPAA et l'Entraide Universitaire

Contact :

anpaa03@anpaa.asso.fr

Thématique(s) de l'action :

> Ecran (usage et mésusage)
> Conduites addictives

Objectifs de l'action :

> Faire réfléchir les jeunes sur leurs usages des écrans
> Amener les jeunes à comprendre certaine fonctionnalité des applications (géolocalisation, confidentialité sur les réseaux sociaux)
> Travailler sur les représentations sur les conduites addictives (tabac, alcool, cannabis)
> Réfléchir sur les moyens de limiter les risques
> Faire connaître les ressources locales

Public(s) concernés :

Jeunes accompagnés par différents services de l'entraide universitaire
> SAAS : jeunes de 16 à 18 ans (10 jeunes)
> Appartement : jeunes majeurs et/ou mineur étranger (18 jeunes dont 10 étrangers)
> Internat : 12-16 ans (11 pré-ado)
> Foyer : 9-12 ans : travail plus important sur les Compétences Psychosociales (7 enfants)

Activités déployées :

> Jeu de permis à point en équipe avec des questions réponses tout au long du jeu. Cela afin d'échanger sur l'usage des écrans en général et sur les pratiques des participants. Cet outil peut être modifié en fonction des groupes avec une adaptation des questions.
> Abaque de Régnier pour travailler sur les représentations des jeunes sur les conduites addictives
> Temps d'échange avec la professionnelle de la CJC.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

> Ferrière sur Sichon (Internat)
> Vichy (SAAS +Appartement)
> Mayet de Montagne (Foyer)

Partenaires impliqués :

L'entraide universitaire, CJC (la rencontre avec la CJC a pour but de faire connaître les lieux ressources).

"INTERVENTION PRÉCOCE : LES ÉCRANS" Le CSAPA "APT15/ OPPELIA" et le service de "La Maison des Adolescents"

Intitulé de l'action :

"INTERVENTION PRÉCOCE : LES ECRANS"

Porteur :

Le CSAPA "APT15/OPPELIA" et le service de "La Maison des Adolescents"

Contact :

apt15@oppelia.fr

Thématique(s) et objectifs de l'action :

> Faire connaitre le CSAPA et le service de la Maison des Adolescents aux parents, afin de les définir comme lieux ressources en cas de besoins.
> Dédramatiser auprès des parents l'utilisation des écrans sans la banaliser
> Mettre le parent en situation de compétence éducative

Public(s) concernés :

Parents d'élèves utilisateurs des écrans ou non.

Activités déployées :

> Echanger par le biais d'un power point et d'une vidéo sur l'origine de l'utilisation massive des écrans.
> Temps de travail et de réflexion en sous groupe sur les bénéfices et risques des écrans. Technique d'animation utilisée : philip 6*6. Restitution en grand groupe
> Temps de travail et de réflexion en sous groupe sur le comment limiter les risques chez un nourrisson, un enfant, un adolescent et un adulte. Restitution en grand groupe. Visionnage de 3 vidéos de 5 minutes, venant appuyer et valider les différents temps de réflexion.
> Travail en sous groupes sur un règlement possible à tenir au sein d'un foyer familial, autant pour les adultes que pour les enfants ou jeunes.
> Conclusion par le biais d'échanges et d'un power point

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Aurillac, soit directement au sein des établissements scolaires, soit dans une salle de réunion associative.

Partenaires impliqués :

Les établissements scolaires de l'éducation nationale et non éducation nationale.

"SANTÉ, USAGES NUMÉRIQUES ET ADDICTIONS"

ANPAA 15

Intitulé de l'action :

"SANTÉ, USAGES NUMÉRIQUES ET ADDICTIONS"

Porteur :

ANPAA 15

Contact :

anpaa15@anpaa.asso.fr

Thématique(s) de l'action :

Les usages numériques et leurs impacts sur la santé

Objectifs de l'action :

1. Apporter des connaissances rationnelles et actualisées sur les addictions
2. Développer les compétences psychosociales
3. Faire connaître les ressources pour le soutien et le soin

Public(s) concernés :

Elèves de 5e et 3e, , parents, équipes éducatives du bassin de Mauriac

Activités déployées :

Pour les 5e : une intervention de 2h avec :

1.1. Présentation de l'association
2.2. Photo-expression sur le thème de la santé
3.3. Apport de connaissances sur le sommeil et l'impact des écrans sur ce dernier
4.4. Mise en situation avec "Ex Machina 2025 – Zoumbi city"

Parents : soirée parents autour du jeu "Trésor de parents" sur le thème des écrans, jeu de coopération pour échanger entre parents. Echanges sur des situations fictives, quizz.
Equipe éducative : formation à l'utilisation d'ADDI ADO

Pour les 3e : Co-animations ANPAA / IDE d'Addi ado

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Bassin de Mauriac

Partenaires impliqués :

IDE scolaires, équipe éducative (CPE, documentaliste, secrétaire, chefs d'établissements), parents

Commentaires et appréciations complémentaires :

> Ce projet est issu d'un diagnostic mené par l'équipe prévention de l'ANPAA et les infirmières scolaires du bassin en réunions de Comité d'Education pour la Santé et la Citoyenneté.

"LE NUMÉRIQUE ET MOI" MfARA 38

Intitulé de l'action :

"LE NUMÉRIQUE ET MOI"

Porteur :

MfARA 38

Contact :

Marie Crétien :
04 76 12 19 88 / m.cretien@mfara.fr

Thématique(s) de l'action :

le numérique, les nouvelles technologies

Objectifs de l'action :

Sensibiliser un groupe de jeunes face aux conduites à risques et aux risques liés à l'utilisation des NTIC.

Public(s) concernés :

Jeunes missions locales/ jeunes en insertion

Activités déployées :

Plusieurs conférence (temps d'information et d'échanges) d'1h30 à 2h environ en lien avec le dispositif Garantie Jeunes. L'intervenant était Damien Dubosc, psychologue au SAM (Service D'adictologie Mutualiste) Des Alpes.

> **En 2015 :** 1 action MLJ St Marcelin et 1 action MLJ Sud Isère
> **En 2016 :** 1 action MLJ St Marcelin, 1 action MLJ Sud Isère et 1 action à la maison des compagnons St Egrève
> **En 2017 :** 1 action à la maison des compagnons St Egrève

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Saint Marcelin, St Egrève, Echirolles

Partenaires impliqués :

MLJ, Saint Marcelin et association réussir ensemble 38, St Egrève compagnons du devoir, SAM des Alpes

"LES ADOS ET LES ÉCRANS" Maison des Ados

Intitulé de l'action :

"LES ADOS ET LES ÉCRANS"

Porteur :

Maison des Ados

Contact :

maison-des-adolescents43@laposte.net

Thématique(s) de l'action :

Les écrans : jeux vidéo, internet, téléphone portable, réseaux sociaux

Objectifs de l'action :

> Informer les adolescents mais aussi les parents sur les bonnes pratiques autour des écrans.
> Informer sur les signalétiques liées aux écrans : âges, contenus (Ex : PEGI).

Public(s) concernés :

Adolescents et parents

Activités déployées :

Diaporama, métaplan, jeux avec la thématique des écrans, débat autour des idées reçues.
(outils choisis en fonction du public présent).

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Le Puy-en-Velay

Partenaires impliqués :

Maison des Ados / ANPAA

Commentaires et appréciations complémentaires :

Action reconduite plusieurs fois sur l'année (environ tous les 2 mois) au sein de la Maison des Ados et parfois au sein d'autres structures (établissement, scolaire par exemple). Il est possible de s'inscrire pour participer aux séances mais aussi de venir plus spontanément.

"ORDI'PRATIQUE" Grand Chambéry, association BLE (Bien Lire et Ecrire), bibliothèques de la ville de Chambéry (financement FEDER)

Intitulé de l'action :

"ORDI'PRATIQUE"

Porteur :

Grand Chambéry, association BLE (Bien Lire et Ecrire), bibliothèques de la ville de Chambéry (financement FEDER)

Contact :

Isabelle Vanhese :
isabelle.vanhese@grandchambery.fr

Thématique(s) de l'action :

Identité numérique, utilisation numérique, réseaux sociaux bénéfices et risques, découverte environnement informatique (bureautique, messagerie électronique, recherche internet, présentation, internet ProNote, démarches administratives…)

Objectifs de l'action :

> Former au numérique les habitants les plus éloignés de l'environnement informatique et qui vivent une fracture numérique.
> Donner des compétences pour exercer leur citoyenneté

Public(s) concernés :

- Parents
- Populations des quartiers prioritaires de la politique de la ville

Activités déployées :

Depuis septembre 2016 :
- 1 groupe par trimestre
- Un atelier de 12 séances : sur logiciel libre (10 séances à la médiathèque de Chambéry + 2 séances à l'association BLE)
Sur chaque séance une thématique précise est abordée
> 10 personnes par atelier et 30 personnes par an formés

Un blog permettant de suivre les différents groupes :
- "Même pas peur" http://www.web-quartier.fr/ordi-pratique/

Suite à l'atelier :
Régie de quartier, Régie + remet en fin d'atelier des ordinateurs aux participants. Ces ordinateurs sont collectés en amont par Régie + (ordinateurs reconditionnés)

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

3 quartiers prioritaires de la ville de Chambéry
11 veilles actives
Au total : 9 communes

Partenaires impliqués :

Co-porteurs (BLE, Grand Chambéry, bibliothèques de la ville de Chambéry)

Partenaires : Assistantes sociales, régie de quartier, chantier quartier, Pôle emploi, MLJ, CD73 (financeurs), FEDER (financeurs)…
> Association BLE : reçoit prescriptions, infos collective si la personne rentre dans le cadre (illettrisme, etc…), installation matériel au domicile suite à l'atelier
> Atelier multimédia de la médiathèque de Chambéry : atelier (10 séances)
> Regie +
> Grand Chambéry : bilan, coordination et temps de rencontre, communication

http://www.regie-plus-chambery.fr/services/ordi-pratique/

"GROUPE D'AMBASSADEURS À L'UTILISATION DES ÉCRANS" ANPAA73 et CSAPA LE PELICAN

Intitulé de l'action :

"GROUPE D'AMBASSADEURS À L'UTILISATION DES ÉCRANS"

Porteur :

ANPAA73 et CSAPA LE PELICAN

Contact :

anpaa73@anpaa.asso.fr
contact@le-pelican.org

Thématique(s) de l'action :

Les écrans.

Objectifs de l'action :

> Prévention de l'abus d'écrans.
> Valoriser les acquis issus d'une pratique trop importante.
> Transmission de stratégies pour limiter l'utilisation des écrans.

Public(s) concernés :

Elèves de 6ème et 5ème.

Activités déployées :

> Echange d'expériences,
> Animation de groupe,
> Accompagnement à la création d'affiche,
> Co-animation professionnelle / élève de l'atelier prévention lors de la semaine sans écran.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Collège Côte-Rousse
244, avenue Daniel Rops - 73000 Chambéry

"PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES" CJC de Faverges – financement ARS

Intitulé de l'action :

"PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES"

Porteur :

CJC de Faverges – financement ARS

Contact :

contactcjc74@gmail.com

Thématique(s) de l'action :

Les conduites addictives et les comportements à risques

Objectifs de l'action :

> Réduire les risques et prévenir les dommages liés aux conduites addictives en général, et à l'utilisation des écrans et du numérique en particulier
> Aider des jeunes vulnérables à utiliser au mieux les écrans et outils numériques, entre l'hyperconnexion et un usage plus modéré

Public(s) concernés :

Jeunes accueillis à l'Institut médico-éducatif de Guy Yver – Fondation OVE

Activités déployées :

Séances de sensibilisation et d'échanges avec les jeunes et leurs éducateurs autour des questions suivantes :
> "Je peux être dépendant à Fornite"
> "Je peux dire ce que je veux sur les réseaux sociaux »
> "Je peux jouer à GTA"
> " J'ai besoin de flammes et de like pour être populaire"
> "Les réseaux sociaux sont une bonne source d'information"
> ...

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Faverges - 74

Partenaires impliqués :

ANPAA 74/ Thylac/ Fondation OVE

"PROJET DE PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES EN COLLÈGE" ANPAA 74

Intitulé de l'action :

"PROJET DE PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES EN COLLÈGE" - financement MILDECA

Porteur :

ANPAA 74

Contact :

Marie-Agnès OVISE, chargée de prévention, ANPAA 74 et Gaëlle VIRET, éducatrice spécialisée, ANPAA 74 : anpaa74@anpaa.asso.fr

Thématique(s) de l'action :

Les conduites addictives et les comportements à risques

Objectifs de l'action :

Permettre aux parents de mieux appréhender les conduites addictives, en particulier aux écrans et au numérique, pour mieux accompagner leurs ados.

Objectifs intermédiaires :

> Comprendre les mécanismes des conduites addictives : interactions entre un contexte, un individu et une substance ou un comportement
> Appréhender les différents types d'usages
> Faire le point sur les idées reçues sur les écrans et le numérique

Objectifs opérationnels :

> Valoriser les compétences parentales des participants
> Favoriser les échanges entre parents pour un enrichissement mutuel à partir de leurs expériences éducatives
> Identifier les lieux ressources pour les jeunes et pour les parents
> Penser sa posture éducative face à son enfant

Public(s) concernés :

Collégiens, parents d'élèves

Activités déployées :

Actions de formation de la communauté éducative aux conduites addictives et à l'intervention de prévention précoce

Co-construction de séances de prévention avec la communauté éducative pour les collégiens (initiation aux techniques d'animation, présentation d'outils, choix de l'outil, élaboration des phrases/situations de lancement

Sur la thématique écrans et numérique :
"Solène et Marc étaient copains. Ils se sont séparés. Marc a envoyé à son ami, Denis, une photo assez dénudée de Solène en faisant un commentaire salace et vengeur. Imaginez la suite."

Animation d'une soirée d'échanges avec les parents : informations générales sur les écrans et le numériques, notions d'addictologie, questions/réponses, approche expérientielle

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Collège Jean Monnet à Saint-Jorioz - 74

Partenaires impliqués :

Collège

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Soutenir l'inclusion sociale

"AMBASSADEUR DU NUMÉRIQUE" Ligue de l'enseignement ARA

Intitulé de l'action :

"AMBASSADEUR DU NUMÉRIQUE"

Porteur :

Ligue de l'enseignement ARA

Contact :

urfol@urfol-ra.org

Thématique(s) de l'action :

> Education au et par le numérique
> Accompagnement des usagers dans leurs démarches en ligne (impôts, paiement en ligne, gestion bancaire, etc.)

Objectifs de l'action :

> Permettre à tous un meilleur usage du numérique
> Amener les participants à découvrir et prendre en main des outils numériques du quotidien
> Public(s) concernés : Personnes âgées, publics scolaires et populations peu connectées.

Public(s) concernés :

Personnes âgées, publics scolaires et populations peu connectées.

Activités déployées :

> Animation d'ateliers sur les lieux de médiation numérique de proximité : espaces publics numériques, maisons de quartier, espaces de coworking, tiers lieux, Fablabs...
> Accompagnement des acteurs éducatifs à la mise en place d'activités d'initiation aux différents usages du numérique au sein des écoles, des centres de loisirs, des bibliothèques,...
> Actions de sensibilisation au numérique dans les maisons de retraite, les clubs de 3ème âge, les associations d'aide à domicile,...

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Auvergne-Rhône-Alpes

Partenaires impliqués :

Collectivités et associations affiliées aux fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement.

Commentaires et appréciations complémentaires :

Payer ses impôts sur Internet, chercher un emploi grâce à une application, suivre un cours en ligne, poster des photos sur les réseaux sociaux : les usages d'Internet ont considérablement évolué ces 10 dernières années. Comprendre et utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité sont devenus déterminants pour trouver une place dans la société. Outil d'émancipation, le numérique peut aussi être un facteur d'exclusion : Seulement 18 % des plus de 65 ans utilisent Internet en France contre 65 % au Danemark et 68 % en Finlande. Contrairement au mythe des Digital Natives, les pratiques numériques des jeunes se limitent à quelques usages précis, souvent ludiques. Un Français sur cinq n'utilise pas Internet. Cette précarité numérique peut générer de la misère sociale et produire de l'exclusion.

"#ÉCRAN TOTAL" Les Médiathèques de Valence Romans Agglo, coordonnées par la Direction de la Lecture Publique

Intitulé de l'action :

"#ECRAN TOTAL"

Porteur :

Les Médiathèques de Valence Romans Agglo, coordonnées par la Direction de la Lecture Publique

Contact :

melanie.merienne@valenceromansagglo.fr

Thématique(s) de l'action :

Assurer l'accès et l'accompagnement numérique pour tous les publics du territoire.

Objectifs de l'action :

1. **Permettre gratuitement l'acces a internet**
2. **Initier et accompagner les usagers dans leurs pratiques numériques**
3. **Aider les personnes dans leurs demarches administratives**
4. **Initier et accompagner aux outils de création numérique et favoriser l'apprentissage du code**

> Comprendre les enjeux liés au numérique et leurs usages
- Analyser et maîtriser la production de contenu destinés aux médias numériques
- Analyser les réseaux sociaux et maîtriser son identité numérique
- Découvrir, créer, jouer et analyser les jeux-vidéos Comprendre et utiliser les différentes technologies (électronique, programmation ou robotique)

5. **Faire profiter d'une offre culturelle en ligne** (pour les adhérents aux médiathèques)

Public(s) concernés :

Tout public : enfants, ados, adultes, scolaires, personnes en difficulté avec le numérique, seniors, …

Activités déployées :

Tout au long de l'année :
> Permanences numériques et administratives,
> Ateliers divers, ponctuels ou par cycles de plusieurs séances : prise en main, sécurisation de ses appareils, surfer en sécurité, réseaux sociaux, logiciels de bureautique, photos numériques, codage, jeux-vidéos, …
> Conseils d'achat
> Ateliers spécial seniors
> Education aux médias

Manifestation tous les 2 ans :
> "Les Printemps du Numérique,
> Une fête du numérique pour grands et petits

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Dans les 14 médiathèques réparties sur l'ensemble du territoire de l'Agglo

Partenaires impliqués :

8 Fablab – Crest, E. Leclerc Bourg-lès-Valence, évéN'Mouv, jeuxvidéo.fr, Matrix 3D concept, Udaf 26, Ville de Valence

"DESIGN TECH ACADÉMIE" ZOOMACOM

Intitulé de l'action :

"DESIGN TECH ACADEMIE"

Porteur :

ZOOMACOM

Contact :

contact@zoomacom.org

Thématique(s) de l'action :

Insertion professionnelle

Objectifs de l'action :

Former des jeunes en situation de décrochage aux métiers du numérique dans le cadre d'un parcours d'excellence.

Public(s) concernés :

Jeunes en situation de désaffiliation sociale, décrochage scolaire, personnes en situation de réorientation professionnelle…

Activités déployées :

Formation diplômante aux métiers du numérique dans le cadre d'un cursus d'excellence dans une Grande Ecole.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Saint-Etienne

Partenaires impliqués :

Partenaires financiers : Fonds investissement compétences, FEDER
Partenaires institutionnels : Métropole de Saint-Etienne, structures prescriptrices
Partenaires opérationnels : Ecole TELECOM, Cluster d'entreprises du numérique

"ESPACE DE PRATIQUES NUMÉRIQUES" Espace numérique

Intitulé de l'action :

"ESPACE DE PRATIQUES NUMÉRIQUES"

Porteur :

Espace numérique

Contact :

epn@roannais-agglomeration.fr

Thématique(s) de l'action :

Initiation aux outils du numérique, insertion sociale et professionnelle, développement d'habiletés numériques

Objectifs de l'action :

Développement des habiletés numériques pour constituer ses repères dans un environnement numérique, trouver un emploi, faire une démarche...

Public(s) concernés :

Toutes les personnes qui souhaitent s'initier aux outils et usages numériques ou simplement utiliser le matériel mis à disposition.
Il offre un accès libre à internet, des animations, des évènements et diverses initiations au numérique

Activités déployées :

> Une salle d'accès libre équipée de 16 postes informatiques avec divers logiciels (bureautique, photo, musique) pour un usage libre en autonomie ou un accès wifi gratuit.
> Des parcours d'initiation constitués de 6 ateliers d'1h30 à destination des débutants pour acquérir les bases de l'utilisation d'un ordinateur et de l'Internet.
> Des ateliers thématiques planifiés tous les trimestres pour découvrir l'utilisation d'outils numériques (logiciels de bureautiques et de loisirs créatifs, sites web administratifs, réseaux sociaux, etc...)
> Des ateliers d'e-administration pour découvrir le site AMELI.FR (coanimés avec un agent de la CPAM), les applications du PÔLE EMPLOI (en coanimation) ou la déclaration en ligne sur le site impots.gouv.fr.
> Des rendez-vous individuels d'1h avec un animateur pour vous accompagner dans l'utilisation de votre propre matériel numérique (tablette, pc portable, smartphone).

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Roanne et agglomération

Partenaires impliqués :

POLE EMPLOI, AMELI

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Former et informer

"LES VEILLEURS DE L'INFO" Ligue de l'enseignement

Intitulé de l'action :

"LES VEILLEURS DE L'INFO"

Porteur :

Ligue de l'enseignement

Contact :

Julie Stein : jstein@laligue.org

Thématique(s) de l'action :

Fake news et théorie du complot.

Objectifs de l'action :

> Développer l'esprit critique des jeunes
> Savoir vérifier ses sources
> Comprendre comment se crée une fake-news et savoir la démonter

Public(s) concernés :

Collégiens et lycéens.

Activités déployées :

Actions de 6 à 7 séances sur la thématique du numériques.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Département de l'Allier

Commentaires et appréciations complémentaires :

La ligue de l'enseignement réalise également des actions auprès des seniors pour la prise en main des tablettes, l'installation d'application notamment sur la mémoire. (Action qui se déroule en 7 séances d'une heure).

Des permanences sont aussi mise en place pour accompagner les publics dans leur démarche administrative sur internet.

Ils font également parti des promeneurs du net.

"PROMENEURS DU NET CANTAL" Fédération Départementale des centres sociaux

Intitulé de l'action :

"PROMENEURS DU NET CANTAL"

Porteur :

Fédération Départementale des centres sociaux

Contact :

https://www.promeneursdunet.fr/dept15

Thématique(s) de l'action :

Veille Educative sur INTERNET

Objectifs de l'action :

Creer, maintenir le lien, ecouter, conseiller, soutenir

"Les promeneurs du net", c'est avant tout une présence éducative et un accompagnement sur le net par des professionnels. Les PDN peuvent échanger avec les jeunes, répondre à différentes questions mais aussi les orienter vers d'autres professionnels. Cet accompagnement peut également servir d'appui pour la mise en place de projets.

Le Promeneur du Net est un professionnel, éducateur ou animateur, qui exerce dans un centre social, un foyer de jeunes travailleurs, une maison des adolescents, une maison des jeunes et de la culture, un espace public numérique, une mission locale... En entrant en relation avec les jeunes sur Internet, le Promeneur du Net élargit son territoire d'intervention, propose une nouvelle pratique professionnelle, en ligne, où il poursuit son action éducative

Le Promeneur du Net se rend disponible pour répondre aux sollicitations des jeunes, laisser des commentaires sur les blogs, participer aux tchats et forums, être « ami » avec les jeunes sur les réseaux sociaux, etc. Dans le respect des valeurs de l'animation et de l'éducation en faveur de la jeunesse, il écoute, conseille, soutient le montage et la réalisation de projets initiés par les jeunes.

Public(s) concernés :

Les jeunes utilisateurs actuels ou futurs de Facebook et leurs parents.

Activités déployées :

> Présences hebdomadaires de 7 promeneurs en 2019 et 15 en 2020
> Actions de formation et d'information dans les établissements scolaires
> Diffusion de contenus de prévention sur Facebook

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Département du Cantal

Partenaires impliqués :

Caf et DDCSPP du Cantal

"ATELIERS CODE CLUB" UDAF 26

Intitulé de l'action :

"ATELIERS CODE CLUB"

Porteur :

UDAF 26 en tant que coordonnateur de l'action

Contact :

Agnès Bonnin : abonnin@udaf26.unaf.fr

Thématique(s) de l'action :

> Sensibilisation aux usages du numérique
> programmation
> accompagner à la parentalité numérique

Objectifs de l'action :

> **Développer des compétences** en programmation et codage chez les enfants de 8 à 12 ans **en assurant "un apprentissage ludique des bases du codage, en valorisant les capacités et la confiance des enfants"**
> **Les sensibiliser sur le contenu proposé via les écrans et comment ils sont construits**
> **Créer un espace de partage d'expériences et d'échanges** sur le numérique entre les enfants et leurs parents et les parents entre eux (ex : "coding-goûter", réunissant parents et enfants, pour faire connaître et valoriser cette activité auprès des familles et favoriser les actions de parentalité autour du numérique)
> **Susciter un dialogue** sur ce que peut apporter l'outil numérique aux enfants, tant en termes de ressources pédagogiques que d'appui au développement de compétences de nature à réduire les inégalités liées aux origines sociales et économiques des familles
> **Mettre en réseau les structures partenaires et animateurs Code Club** pour favoriser l'échange d'expériences et de pratiques, les outiller dans leur action

Public(s) concernés :

Les enfants de 8 à 12 ans et leurs familles

Activités déployées :

Ateliers interactifs d'initiation à la programmation et au codage portés par des animateurs formés par l'UDAF 26 et œuvrant au quotidien dans des structures éducatives (médiathèque, centres de loisirs par ex.).
Ces ateliers investissent les ressources pédagogiques mises à disposition par l'UDAF de l'Aube, pilote officiel pour la France de la mise en place du label international "code club" sur les territoires.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

> Quartier politique de la ville (QPV) à Valence
> Die
> commune de Jaillans

Partenaires impliqués :

> Familles Rurales de Jaillans
> l'Octet à la menthe de Die
> Service de Réussite Educative de Valence et Médiathèque du Plan
> CAF

"LE NUMÉRIQUE D'AUJOURD'HUI POUR LES CITOYENS DE DEMAIN" Association PANGOLIN

Intitulé de l'action :

"LE NUMÉRIQUE D'AUJOURD'HUI POUR LES CITOYENS DE DEMAIN"

Porteur :

Association PANGOLIN

Contact :

Victor Pavailler :
victor.pavailler@association-pangolin.org

Thématique(s) de l'action :

> Citoyenneté numérique :
- Communication en ligne
- Sécurité en ligne
- Plagiat et droits d'auteur
- Cyberintimidation
- Bien-être physique et psychologique
- Publicité et marketing
- Achat et vente en ligne
- Empreinte numérique
- Compétences informationnelles

> Placer les outils numériques au service de la créativité

> Prévention face à la fracture numérique :
- Apporter du matériel dans des espaces peu ou pas équipés
- Proposer des ateliers adaptés aux publics sensibles
- Accompagner des porteurs d'actions à développer des outils pour favoriser l'accès au numérique

> Valoriser auprès des adultes un accompagnement positif (donc vigilant) des enfants sur les nouvelles technologies

Objectifs de l'action :

Déployer un parcours plus complet pour aborder la citoyenneté numérique en milieu scolaire (PICC)
Développer l'accessibilité aux ateliers de créativité numérique (pack loisirs)

Public(s) concernés :

> Enfant entre 6 – 8 ans, 8 - 12 ans et 12 - 16ans (ateliers adaptés à chaque public)
> Parents
> Professionnels de l'éducation et de l'enfance

Activités déployées :

> Ateliers de créativité numérique (voir site web et "Samedis bidouilleurs")
> Conférences thématiques (usage des écrans, jeux vidéo) et café des parents (conseils, échanges et recommandations)
> Interventions en milieu scolaire (Projet "Ambassadeur du numérique", "apprend moi à utiliser les réseaux sociaux", cyberharcèlement…)
> Ateliers intergénérationnels ponctuels

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Isère

Partenaires impliqués :

D'actions :
Les associations (l'Age d'Or, Horizons, MJC…), la CASEMATE, la Cité des Familles (CAF), le CNRS, les Maisons des Habitants et centres sociaux de l'agglomération Grenobloise, l'UDAF 38, les Maisons familiales et rurales, le service de santé scolaire, les collèges Lucie Aubrac et Don Bosco, la Ville de Grenoble, les médiathèques…

Economique :
La ville de Grenoble, la METRO, le département, la fondation SNCF, MUTUALIA, la fondation Créa'venir, CAF, FDVA.

Réseaux :
Le pôle de ressources numérique de Grenoble, le réseau des EPN (Espace Public Numérique) de l'Isère.

"UNE SÉANCE REVISITÉE ET AUGMENTÉE DÉDIÉE AUX ÉCRANS DANS LE CADRE DU DÉPLOIEMENT D'UN PROGRAMME D'INSPIRATION UNPLUGGED"

CSAPA Point-Virgule

Intitulé de l'action :

"UNE SÉANCE REVISITÉE ET AUGMENTÉE DÉDIÉE AUX ÉCRANS DANS LE CADRE DU DÉPLOIEMENT D'UN PROGRAMME D'INSPIRATION UNPLUGGED"

Porteur :

CSAPA Point-Virgule

Contact :

pointvirgule@codase.org

Thématique(s) de l'action :

Education aux usages du numérique et sensibilisation aux atouts et limites du numérique dans une perspective de renforcement du sentiment d'efficacité personnelle
"Unplugged" est un programme qui vise le développement des compétences psychosociales.
C'est un programme évalué positivement dans le cadre de plusieurs essais randomisés contrôlés avec des effets mesurés sur le climat scolaire, la qualité de vie à l'école, l'entrée dans le tabagisme...
Les modules qui le constituent sont intégrés dans les enseignements et portés par les enseignants et en binôme avec les personnels du CSAPA lorsqu'il s'agit des séances spécifiques, tabac, drogues et écran.

Objectifs de l'action :

Cette action vise à valoriser ce que l'on sait et ce que l'on ne sait pas des conséquences des écrans en s'autorisant une lecture positive, de dédiabolisation des écrans en réfléchissant à la notion d'usages raisonnés Vs pathologiques (marginal) et en encourageant chez les élèves la mobilisation de leurs ressources critiques et capacité de distanciation.

Public(s) concernés :

Elèves des collèges pour "Unplugged" (et des lycées pour "Plugged")

Activités déployées :

> Création d'un espace de réflexion et de concertation dans la classe où l'expression de chacun est encouragée, avec la création de binômes amenés à s'exprimer par écrit sur ce qu'ils associent au téléphone portable/ réseaux sociaux, jeux vidéo/en réseau/ séries, i.e leurs représentations, les avantages et inconvénients de ces pratiques, les risques et pratiques excessives associés (cyberharcèlement, bashing, violences à distance, e-pornographie...) ET les effets positifs et structurants (sociabilité, démocratie et citoyenneté numérique, inclusion/ insertion, accès aux connaissances, apprentissage à distance ...)
> Espace de réflexion des élèves combinant leurs perceptions et des apports étayés issus des actualités de la recherche scientifique sur le sommeil et les écrans, la lumière bleue, pour mettre la thématique en perspective et susciter des questionnements et débat chez les élèves
> Réalisation d'un poster par les élèves à partir des éléments retenus dans le cadre de la séance avec affichage par les enseignants et valorisation auprès des pairs, les élèves intervenant alors comme acteurs de prévention à leur tour

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Établissements scolaires pays du Voironnais

Partenaires impliqués :

Éducation nationale, MILDECA, Pays du Voironnais, missions locales

"VIDÉO GAME" Canopé

Intitulé de l'action :

"VIDÉO GAME"

Porteur :

Canopé

Contact :

Brendan Marchal :
brendan.marchal@reseau-canope.fr

Thématique(s) de l'action :

> Codage informatique
> Création de jeux vidéo
> Développement de compétences

Objectifs de l'action :

> Apprendre le codage informatique à travers la création d'un jeu vidéo
> Développer l'esprit critique
> Comprendre que la création de l'objet jeu-vidéo est aussi complexe que peut l'être toute œuvre artistique
> Collaborer en classe
> Démystifier le numérique

Public(s) concernés :

> Communauté éducative
> Enfants de cycle 1, 2 et 3

Activités déployées :

Le concours Vidéogame a pour objectif la création et la publication, au cours d'une année scolaire, d'un jeu vidéo complet. Une fois créé, le jeu est évalué par tous les participants ainsi que par un jury de professionnels et reçoit, le cas échéant, un prix lors d'une cérémonie de clôture.

Le dispositif prévoit, tout au long de l'année, des temps de formation généralistes et techniques, ainsi que des temps d'accompagnement en présentiel et à distance. Les jeux vidéo sont réalisés avec le logiciel Scratch.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Isère

Partenaires impliqués :

Les établissements scolaires

"NUMÉRIC'ART" Unis Cité Loire (service civique)

Intitulé de l'action :

"NUMÉRIC'ART"

Porteur :

Unis Cité Loire (service civique)

Contact :

uniscite.loire@gmail.com

Thématique(s) de l'action :

Art graphique et numérique

Objectifs de l'action :

Favoriser la démocratisation culturelle en :
> Motivant des adolescents à utiliser des logiciels de PAO (publication assistée par ordinateur).
> Donnant des bases utiles aux différents logiciels libres tels que Inkscape, Gimp et Scribus.
> Sensibiliser à différentes formes artistiques grâce aux initiations numériques

Public(s) concernés :

Jeunes publics

Activités déployées :

2 Ateliers numériques d'1h30 sur le logiciel GIMP

Les adolescents sont amenés à choisir un tableau et une image sur la vie moderne, en expliquant pourquoi celle-ci et en se questionnant sur les différentes œuvres d'arts.

Atelier de retoucher de la photo choisie selon le tableau

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Centre social Sous-Paulat de Firminy

Partenaires impliqués :

La Source Numérique

"MISSION GAMING" Mission Locale du Puy en Velay

Intitulé de l'action :

"MISSION GAMING"

Porteur :

Mission Locale du Puy en Velay

Contact :

mission.localeduvelay@mislocvelay.org

Thématique(s) de l'action :

Les écrans (jeux vidéo, réseaux sociaux, internet, téléphones).

Objectifs de l'action :

Informer les jeunes sur les écrans dans leurs globalités : risques, plaisirs, filières professionnelles…

Public(s) concernés :

Adolescents

Activités déployées :

Ateliers, stand, conférences.

Niv 1 :
> Espace de jeux et d'expérimentations
Qui ? :
> Micromania, Fablab, IUT
Objectifs :
> Expérimentation des nouveautés
> Intégration des jeunes concernés par la fracture numérique
> Faire connaître le Fab'Lab'

Niv 2 :
> Espace expo sur l'histoire du jeu vidéo
Qui ? :
> Prêt de la Maison Pour Tous de Brives
Objectifs :
> Faire connaitre comment sont nés les jeux vidéo et leur évolution

Niv 3 : Espace prévention :
> Dépendance aux jeux / addictions
> Dépistage de la vue / sédentarité
> Alimentation
> Sommeil
> Réseaux sociaux – e réputation
> Simulateur de conduite
> Rappel à la loi et polyconsommation
Qui ? :
> Anpaa / Mr Astier (commissariat) / Mutualité Française
> Ordre des médecins / MriLandrilleux (IFSI)
> Gendarmerie / Police / Sécurité Routière
Objectifs :
> Faire prendre conscience aux jeunes que jouer en excès représente des risques pour leur santé, qu'ils peuvent être dangereux sur la route et qu'il faut réfléchir avant de poster un contenu en ligne

Niv 4 :
> Espace témoignage d'un ou une youtuber
Objectifs :
> Partage d'expériences

En soirée, conférence ouverte à tous :
> Public : parents / partenaires
Thème :
> Jeux vidéo : quel avenir pour les jeunes ?
> Jeux vidéo : utilisation et opportunités professionnelles
> Quelle vie numérique pour les jeunes ?
> Jeux vidéo : usages et risques

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Le Puy en Velay

Partenaires impliqués :

ANPAA, CDAG (hôpital Emile Roux), Allo écoute Ado, IFSI, Micromania, Préfecture, PAEJ, Mutualité Française, commissariat du Puy en Velay, FAB LAB IUT, E2C.

BIPP 2019

FICHES D'IDENTITÉ

Répondre aux spécificités des publics vulnérables

"INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE EN LIGNE"

Association communautaire d'information jeunesse et d'accompagnement (ACIJA)

Intitulé de l'action :

"INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE EN LIGNE"

Porteur :

Association communautaire d'information jeunesse et d'accompagnement (ACIJA)

Contact :

paejacija@wanadoo.fr

Thématique(s) de l'action :

Les images sur internet.

Objectifs de l'action :

> Développer des compétences en matière d'analyse des images sur internet
> Sensibiliser à la spécificité des images en ligne
> Mettre à disposition des professionnels des ressources pour construire un projet de sensibilisation à l'image de soi sur les réseaux sociaux

Public(s) concernés :

Les éducateurs et professionnels du handicap évoluant auprès des jeunes publics dont adolescents en situation de fragilité (déficience intellectuelle).

Activités déployées :

Ateliers à la demande autour de l'analyse des images sur internet :
> l'image de soi sur les réseaux sociaux
> la fonction symbolique du cadrage
> image photographique / vidéo (instantanéité et montage)
> les images retouchées, détournées …
> l'image de soi sur internet : mes droits et mes devoirs, les recours

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Haute-Loire

Partenaires impliqués :

Centres sociaux, centres de loisirs, foyers d'hébergement de personnes porteuses d'une déficience intellectuelle.

"ÉDUCATION AUX IMAGES ET AU NUMÉRIQUE EN CENTRE DE DÉTENTION" FOL69 Ligue de l'enseignement

Intitulé de l'action :

"EDUCATION AUX IMAGES ET AU NUMÉRIQUE EN CENTRE DE DÉTENTION"

Porteur :

FOL69 Ligue de l'enseignement

Contact :

contact@laligue69.org

Thématique(s) de l'action :

> Découvrir les coulisses de la fabrication d'un film
> Comprendre internet et les réseaux sociaux
> S'informer : Fake news et théories du complot

Objectifs de l'action :

> Amener les détenus à comprendre la construction d'un film, du scénario au montage final.
> S'interroger sur ses publications sur les réseaux sociaux et préserver sa vie privée.
> Permettre aux détenus d'acquérir les automatismes de vérification d'une information.

Public(s) concernés :

Détenus des centres de détention du Rhône

Activités déployées :

> Atelier image : Langage des plans et angles de prises de vue (extraits de film, storyboard); Notion de raccord avec un atelier Chercher les erreurs (de raccords) D-Clics Numériques. Création d'une histoire en tournée/montée avec les erreurs voulues. 4 Ateliers de découvertes de 2h30. Projection d'un long métrage choisi par les détenus et présentés par le groupe qui a suivi les 4 ateliers.

> Atelier jeu publication sur internet D-Clics Numériques

> Atelier Tweet profiler (voir programme "Les veilleurs de l'info" de la Ligue de l'enseignement). Des infos à vérifier permettent d'aborder les intox, les sites humoristiques, les sites complotistes.

> Fabriquer des intox en incrustant les participants filmés sur fond vert dans des images de leurs choix.

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Centre pénitencier de Corbas et de Villefranche

Partenaires impliqués :

SPIP Différents programmes entre autre PPS (Préparation à la Sortie, stage citoyenneté TIG (Travail d'Intérêt général).

"PERMANENCE CONNECTÉE" Emmaüs Connect

Intitulé de l'action :

"PERMANENCE CONNECTÉE"

Porteur :

Emmaüs Connect

Contact :

lhamdi@emmaus-connect.org

Thématique(s) de l'action :

Inclusion sociale et insertion

Objectifs de l'action :

> "Aller vers" les personnes éloignées des offres d'accompagnement aux usages du numérique en créant des partenariats avec les structures d'accueil
> Favoriser le développement d'habiletés numériques en faveur de l'insertion des jeunes en situation de fragilité
> Mise à disposition de ressources sur le web (plateforme clic and job)

Public(s) concernés :

Jeunes publics en situation de fragilité

Activités déployées :

> Accompagnement "grand débutant" à la demande : 12h de formation (créer une adresse mél, réaliser des démarches administratives via internet…)
> Accompagnement complémentaire sur des séances d'1h30 sur des pratiques spécifiques (envoyer et ouvrir une pièce jointe, créer un CV, e-reputation, mes droits sur le web…)

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Lyon pour Emmaüs Connect Lyon

Partenaires impliqués :

We tech care, réseaux de prescripteurs (mission locale, MJC…)

"SANTÉ MENTALE A L'ÈRE DU NUMÉRIQUE" Les semaines d'information de la santé mentale

Intitulé de l'action :

"SANTE MENTALE A L'ERE DU NUMERIQUE"

Porteur :

Les semaines d'information de la santé mentale

Contact :

sism.contact@gmail.com

Thématique(s) de l'action :

Sante mentale a l'ere du numerique.

Objectifs de l'action :

Sensibiliser les utilisateurs et les accompagner vers la maturité digitale.

Public(s) concernés :

Tous public

Activités déployées :

Territoire du Genevois :
> Théâtre-débat # 1 : Usages numériques et lien administratif, quels atouts ?
> Théâtre débat # 2 : Usages numériques et lien social, quels atouts ?
> Théâtre débat # 3 l'e-santé, quels atouts pour demain ?
> Durant chaque temps fort, un moment théâtre de 20' jouée par la troupe les désaxés (Lyon) suivi d'un débat animé par Arnaud PIRODON (psychologue)

Territoire de l'Arve
> Table ronde : fractures numériques, de l'accès aux excès
> Me Tassa, éducatrice en addictologie, Me Boullu, diététicienne, Mr Le Moulnier, cadre en santé mentale, Mr Jérémy , usager gamer, Mr Bézoteaux, joueur professionnel

Territoire du Bassin annécien
> Ciné/débat : "le cercle"
> Rencontre au psytruck
> Territoire du Chablais
> Ciné/débat : "de l'autre de la porte"
> Conférence : violence des réseaux par Guillaume Gillet, psychologue clinicien psychothérapeute
> Atelier Fake news

Territoire/lieu de déroulement de l'action :

Département 74

BIPP 2019

REMERCIEMENTS

Partenaires
Porteurs d'actions
Comité de pilotage
Chargé.e.s de projet

REMERCIEMENTS

Ce recueil d'actions a été réalisé dans le cadre de l'axe Transfert des connaissances du dispositif **EMERGENCE**, porté par l'**IREPS ARA**.

> Il a impliqué plusieurs partenaires du dispositif :

> Ainsi que des nombreux partenaires locaux :

ADES du Rhône, **ADESSA**, **ACIJA**, **CAF 26**, **CREFE 73**, **Grand Chambéry**, **UDAF 26**.

> Et le soutien financier de l'ARS ARA.

NOUS TENONS À REMERCIER :

> Tous les porteurs des actions recensées.

> Les membres du comité régional de pilotage BIPP 2019 :

Laetitia Anestis (Mutualité française ARA) ; Ingrid Bruyère (IREPS 42) ; Anne-Cécile Cornibert (IREPS ARA) ; Véronique Giraud-Dalemans (Planning familial ARA) ; Chloé Hamant (IREPS ARA) ; Stéphanie Mazza (chercheuse HESPER, Université Lyon 2) ; Laurent Moulin (Mutualité Française ARA) ; Gaëlle Sotin (ANPAA ARA).

> Les chargé.e.s de projets impliqué.e.s dans le recensements :

Marine Balineau (Mutualité française 03) ; Jonathan Bazard (IREPS 07) ; Elisa Beolet (IREPS 38) ; Eloïse Bétemps (Mutualité française 73) ; Agnès Bonnin (UDAF 26) ; Eve Cauquil (Mutualité française 74) ; Tiphaine Coly (ANPAA 63) ; Evelyne Delanoue (Mutualité française) ; Frédéric Dupuis (CAF 26) ; Marianne Falda (CREFE 73) ; Carole Favre (ANPAA 73) ; Roxane Feraud (ANPAA 07-26) ; Elvire Gaime (IREPS 63) ; Emmanuelle Ganne (IREPS 73) ; Melissa Ginet (ADESSA 01); Alix Gravière (ANPAA 15) ; Cédric Kempf (IREPS 03) ; Alexis Lanoote (Mutualité Française 07-26) ; Gaëlle Manson Couëdel (IREPS 26) ; Stéphane Michel (ANPAA 43) ; Céline Petit (IREPS 74) ; Josette Roulleau (Planning Familial 43) ; Alexandrea Scortator (ANPAA 43) ; Aurélien Tronchon (ACIJA 43) ; Isabelle Vanhese (Grand Chambéry) ; Isabelle Vignando (ADES 69) ; Gaëlle Viret (ANPAA 74).

IREPS Auvergne-Rhône-Alpes
Instance Régionale d'Education et de Promotion de la Santé
www.ireps-ara.org
Rédaction : Anne-Cécile Cornibert, Chloé Hamant, Laëtitia Di Nunno, Andrea Sagni.
Relecture : Léo Calzetta, Mélanie Villeval.
Conception graphique : Clémence de Chambrun - www.unebiche.com
Mai 2020.

IREPS Auvergne Rhône-Alpes

EMERGENCE
Dispositif d'Appui en Prévention & Promotion de la Santé
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Avec le soutien de
ars Agence Régionale de Santé Auvergne-Rhône-Alpes