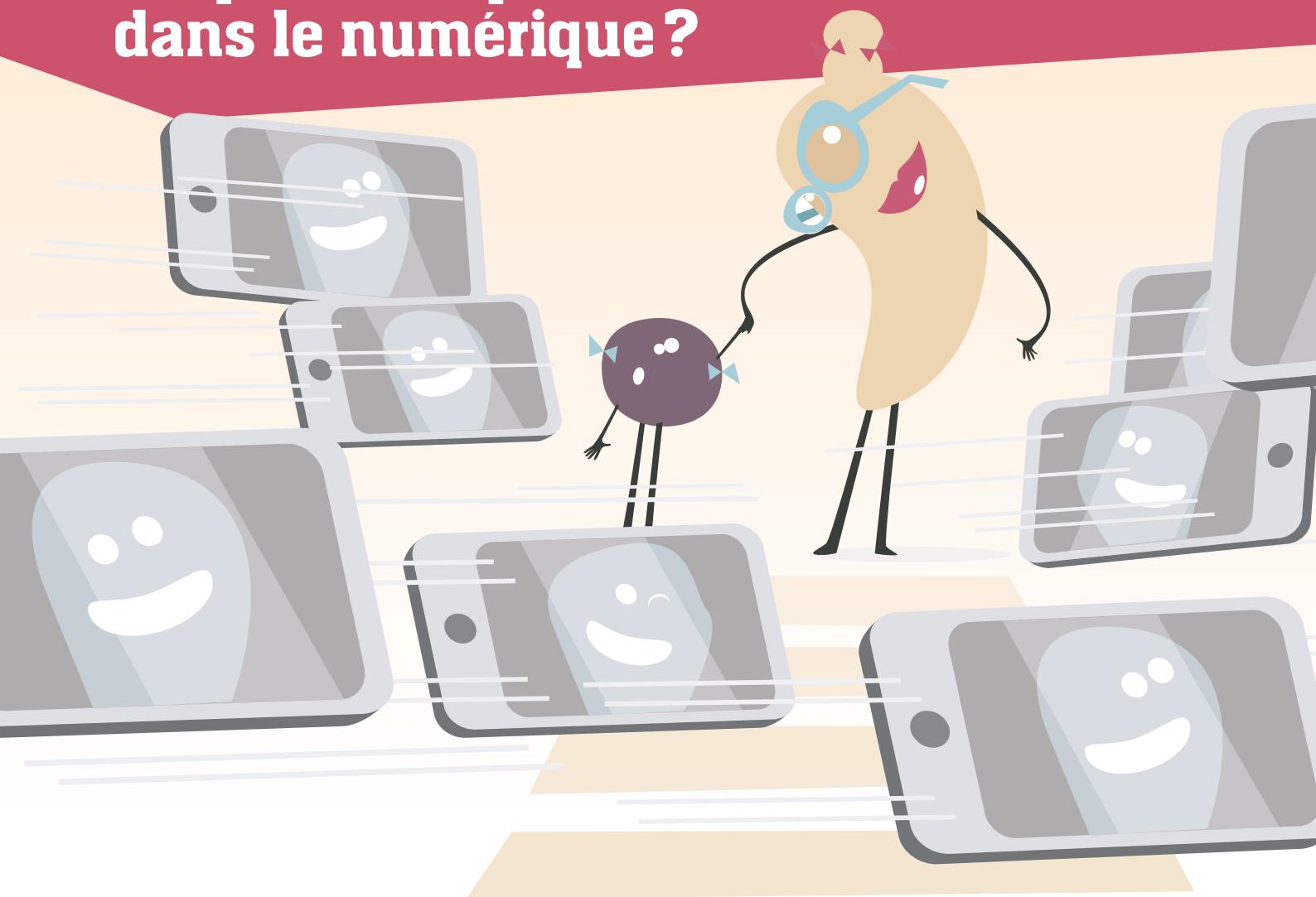


Comment accompagner les premiers pas de mon enfant dans le numérique ?



Accompager les usages, qu'est-ce que ça veut dire	3
Comment fonctionne « 123clic »?	5

Découvrir	Du bout des doigts	6
	On-Off	8
	Sens dessus-dessous	10
	Donner du temps au temps	12
	Les règles sont d'or	14

Comprendre	On joue ensemble?	16
	C'est pour fille ou pour garçon? . . .	18
	La pub, j'en suis baba?	20
	C'est quoi la question?	22

S'exprimer	Comment te sens-tu?	24
	Faces rigolotes	26
	Je fais mon film!	28

Créer	Clic avec les yeux!	30
	Expo photo	32
	Chut, écoute...	34
	Selfie, moi-jeu	36
	Je joue avec les filtres	38

Partager	Loin des yeux, près du cœur	40
	En avant la musique	42
	Mes émissions, mes émotions	44

Accompagner les usages, qu'est-ce que ça veut dire ?

« Mon enfant utilise si facilement mon smartphone ! » « Plus possible de faire sans la tablette à la maison ! » Nous, parents, voyons les enfants se saisir des appareils mobiles et multimédias tels que la tablette ou le smartphone de plus en plus tôt. Avec une dextérité étonnante, parfois presque déconcertante. Pourtant, on nous répète qu'il faut éviter les écrans chez les enfants, les proscrire ou au moins en limiter les usages. Et si, en matière d'usages numériques, notre rôle de parents passait plutôt du stade de « régulateur » à celui « d'accompagnateur » ?

Dans cette optique, « 123clic » vous propose 20 activités d'une durée de 10 à 15 minutes à mettre en place avec votre enfant âgé de 3 à 6 ans. Cet encadrement prendra tantôt la forme d'une régulation des usages, tantôt celle du soutien à l'apprentissage, tantôt celle de la complicité dans le jeu. L'objectif étant de développer

Pourquoi à partir de 3 ans ?

Par imitation de ses parents ou des membres de la fratrie plus âgés, un tout-petit peut déjà marquer son intérêt vis à vis des tablettes numériques et smartphones. Alors que la curiosité des 12-30 mois s'exprime surtout envers l'objet et ses caractéristiques (lumière, son, stimulus-réponse), à partir de trois ans, un intérêt pour les contenus et pour l'aspect interactif commence à se manifester. Il nous semble donc important de soutenir les parents dans l'accompagnement de cette curiosité et dans l'encadrement de ces usages. Favoriser ENSEMBLE le développement de réflexes critiques chez l'enfant... et le parent !

une approche critique de la tablette ou du smartphone et de sensibiliser l'enfant aux dimensions médiatiques spécifiques telles que la communication et l'expression.

« 123clic » favorise également pas à pas l'autonomie de l'enfant. Pour ce faire, les activités proposées ici se pratiquent au moins à deux : parent-enfant. D'autres membres de la famille comme la mamie ou le grand frère peuvent bien sûr y être également associés. Cet aspect de duo « parent-enfant » est à la base de notre objectif d'éducation aux médias mobiles visant à favoriser le lien, en contrant les usages individuels, voir égocentriques, de ces médias (jouer sur la tablette dans son coin).

Cette collection de 20 activités est accompagnée de questions de réflexion en lien avec la parentalité et les médias.

Il ne s'agit donc pas d'un outil pour initier l'enfant aux médias digitaux mais plutôt une ressource à l'attention des parents pour les soutenir dans l'accompagnement de ces pratiques. À ce point, il nous semble primordial de rappeler que le développement de l'enfant ne passe pas nécessairement par l'acquisition de compétences sur les tablettes numériques et les téléphones portables. Mais s'il les utilise, c'est l'occasion de développer des pratiques intéressantes et accompagnées.

Comment fonctionne « 123clic » ?

Au sein des différentes thématiques d'exploration telles que découvrir, comprendre, partager, s'exprimer, créer, figurent une petite vingtaine d'activités qui durent de 10 à 15 minutes et que le parent peut mettre en place avec son enfant. Certaines activités paraîtront peut-être assez basiques. Mais encore une fois, l'intérêt ici de l'outil n'est pas de faire le constat que « l'enfant est un petit génie » des médias digitaux mais plutôt de développer chez lui des réflexes d'usages raisonnés grâce à un accompagnement familial.

Des pictogrammes présentent le type d'activité :

	découvrir l'objet		communiquer
	réguler son temps		photographier, filmer
	s'exprimer		écouter
	visionner des vidéos		découvrir les jeux
	utiliser le micro		

Une, deux ou trois barres indiquent le niveau de complexité de l'activité :

-  Activité basique
-  Activité de niveau intermédiaire
-  Activité plus complexe

L'adulte trouvera également des indications quant au potentiel matériel nécessaire et quant à la nécessité ou non de connecter le média à Internet (Mode avion activé/désactivé (✈) – par défaut, l'outil mobile ne doit pas être connecté ni au Wifi, ni à la 4G).



Du bout des doigts

Sur les tablettes, les doigts développent des pouvoirs magiques. Les textes bougent et les icônes dansent. Vous invitez ici votre enfant à percevoir cette dimension tactile mais également celle écrite et sonore du média en ajustant les paramètres de confort.

L'activité



Objectif

Développer la perception des dimensions tactile, écrite et sonore du média.

Matériel

Choisissez l'environnement le plus adéquat pour cette activité sachant que le son doit pouvoir être activé et que l'enfant doit pouvoir se déplacer.

Étapes

Face à la tablette et au smartphone, votre enfant utilisera intuitivement ses doigts pour faire bouger les écrans ou susciter des effets (icônes qui bougent, etc.). Laissez-le agir à sa guise et puis invitez-le à être plus précis dans ses mouvements :

- Comment entrer dans une application ?
- Comment passer à un autre écran ?

Ensuite, ouvrez par exemple la galerie photo de votre appareil et discutez avec votre enfant :

- Si tu le souhaites, il est possible de modifier la taille des photos : de les voir de plus près ou de plus loin. Regardons ensemble comment faire.
- Comment passes-tu d'une photo à l'autre, etc. ?

À ce stade, vous pouvez également voir avec lui comment régler le son sur une tablette ou un smartphone : « D'où le son sort-il ? Il est possible de mettre le son plus fort ou moins fort. Si on veut, on peut également le couper complètement. Voyons ensemble comment faire cela. »

Enfin, selon la pièce dans laquelle on se trouve, on trouvera peut-être que l'écran est trop lumineux ou pas assez. La clarté de l'écran est modifiable. Déplacez-vous face ou dos à une fenêtre avec votre enfant. Faites-lui percevoir cette différence de luminosité. Montrez-lui comment elle peut se régler (curseur « soleil » dans le menu en accès rapide).

Exemple de situation

Le papy de Louis est en train de lire un magazine qui parle du jardinage, sur la tablette. Il propose à Louis de sortir pour comparer la photo d'une fleur de ce magazine avec celle qu'on trouve dans le jardin. Quelle lumière dehors ! On n'y voit plus rien sur l'écran pour permettre cette comparaison. Heureusement, Louis peut facilement aider son papy à modifier la lumière de l'écran en allant dans les paramètres de configuration.

Réflexion

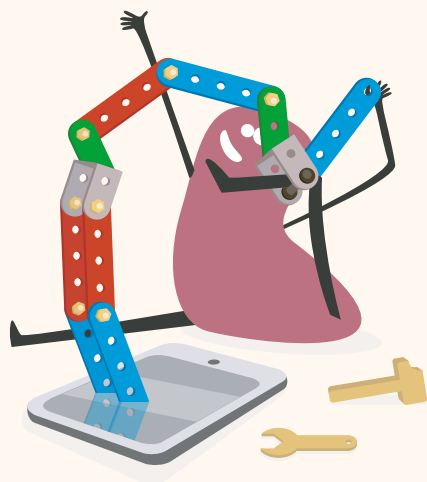
Peut-on apprendre à lire et à écrire avec la tablette ?

Dans de nombreux cas, les tablettes peuvent se révéler un outil précieux dans le soutien aux élèves souffrant de troubles de l'apprentissage, principalement en matière de lecture et écriture, pour autant qu'ils bénéficient d'un enseignement adapté à l'usage de ces outils.

Tablettes et troubles de l'apprentissage « dys »

Le Dr Matthew Schneps, du Centre des sciences de l'éducation de l'Université de Harvard a suivi un groupe d'une centaine d'élèves et leur a demandé de lire des phrases courtes écrites sur un cahier, puis d'autres phrases courtes sur l'écran d'une tablette. Il s'est rendu compte que les enfants qui souffraient de dyslexie avaient beaucoup moins de difficulté avec la lecture lorsque les phrases étaient présentées sur une tablette. *« Cela tient tout simplement au fait que sur l'écran, il y a moins de mots sur chaque ligne, ce qui permet à l'enfant de se concentrer sur chacun d'eux ».*

(Source : Catherine Cordonnier, « Dyslexie : les tablettes peuvent aider les enfants à apprendre à lire », *Top Santé*, septembre 2013.)



On-Off

Votre enfant souhaite commencer à utiliser la tablette ou le smartphone. Il veut comprendre comment ça marche ? Profitez-en pour lui faire comprendre les spécificités de ce média par rapport à d'autres.

L'activité



Objectif

Initier à l'utilisation technique et aux usages pratiques de la tablette ou du smartphone.

Matériel

Choisissez l'environnement le plus adéquat pour cette activité. L'objet pourrait être manipulé dans tous les sens. Évitez dès lors que l'appareil ne soit branché sur une prise de courant.

Étapes

1. Afin d'apprendre à votre enfant à utiliser la tablette ou le smartphone de manière optimale, commencez par lui montrer comment l'allumer et l'éteindre.

Au préalable, posez-lui quelques questions :

- Ou faut-il appuyer pour allumer cette tablette (ou ce smartphone) ?
- Il est nécessaire d'appuyer un certain temps sur ce bouton. Jusqu'à combien faut-il compter ? Faisons le ensemble !

→ Pour l'éteindre, sur quel bouton faut-il appuyer ?

2. Ensuite, commencez à lui apprendre quelques gestes simples :

- Essaie maintenant d'allumer et d'éteindre l'appareil sans mon aide. Bravo !
- Pour utiliser l'appareil quand il est allumé, plusieurs gestes sont utiles : on balaye, on effleure, on touche sans appuyer trop fort.

3. Une fois la tablette allumée, explorez-la avec lui, posez-lui ces quelques questions :

- En quoi la tablette est-elle différente d'un livre ?
- À quoi ressemble un smartphone ?
- À quoi d'autre peut-il faire penser ?
- Qu'est-ce qui te plaît/te déplaît ?
- Le jeu sur la tablette est-il différent des jeux qui sont à la maison ? Si oui, pourquoi ? (Réponses possibles : il n'est pas possible de manipuler les pièces, de les faire bouger réellement, les couleurs sont plus brillantes...).

Exemple de situation

Ahmed, 5 ans, reçoit un cadeau inhabituel de sa mamy : une tablette interactive. Il y a tellement d'emballages à ouvrir et d'accessoires, des cellophanes, des fils à raccorder. C'est sûr, ce n'est pas un cadeau comme les autres. Papa ne manque d'ailleurs pas de le lui rappeler. Mais comment ça marche ? Par où commencer ?

Réflexion

Quelle place pour la tablette parmi les autres jeux ?

La tablette ou le smartphone sont des objets qui ont leurs spécificités propres. Ils attirent l'enfant notamment parce qu'en tant que média numérique, ils sont un relais vers nombre de contenus tant et tant appréciés que l'enfant apprendra très vite à explorer de manière intuitive : chansons, jeux, dessins animés, qui l'accompagneront plusieurs années. Dès lors, quand vous confiez une tablette à votre enfant, vous prenez l'engagement de l'ouvrir au monde des contenus interactifs. Ce qui suppose également un accompagnement des usages.

Un enfant peut manifester des préférences marquées pour tel ou tel type particulier d'activités, dont parfois « jouer sur la tablette ou le smartphone ». S'il est important d'en tenir compte, il ne faut pas non plus hésiter à lui présenter un choix vaste et varié d'autres activités. L'enjeu est en effet la diversité des activités qui permettent à l'enfant de développer tous ses sens, son imagination et ses habiletés psychomotrices. L'enfant sera d'autant plus attentif à ce choix varié de possibilités que vous prendrez le temps de les découvrir avec lui.

(Source : Office de la Naissance et de l'Enfance, brochure *Si on jouait ? Jouer c'est grandir*, p. 39)



Sens dessus-dessous

Pour les petits, la tablette ou le smartphone sont d'abord des objets presque comme les autres « jouets » à leur portée. Ils ne la considèrent pas encore comme un « écran interactif », un écran qui mène à un contenu. Cette activité permet de partir à la découverte du média en tant qu'objet manipulable. Votre enfant y mettra ses cinq sens en éveil.

L'activité



Objectif

Découvrir et comprendre le type d'objet à partir des habiletés sensorielles de l'enfant.

Matériel

Choisissez l'environnement le plus adéquat pour cette activité. L'objet sera manipulé dans tous les sens. Évitez dès lors que l'appareil ne soit branché sur une prise de courant.

Étapes

1. Verrouillez le clavier de la tablette ou du smartphone, puis tendez l'appareil à votre enfant. Laissez-le apprivoiser et manipuler l'objet. Veillez à la sûreté de ses mouvements et à la sécurité de l'objet (ne pas jeter l'appareil, etc.)
2. Observez votre enfant : il réagit au changement de lumière sur l'écran, il l'agite ou le frappe pour faire du bruit, il fait glisser son doigt pour obtenir des changements d'écran, etc.
3. Découvrez l'objet avec votre enfant, et posez-lui ces quelques questions :
 - Est-ce lourd ou léger ?
 - Est-ce chaud ou froid ?
 - Est-ce dur ou mou ?
 - En quelle matière est-il fabriqué ?
 - Est-ce que tu penses qu'il est fragile ?
 - Qu'est-ce qu'il te plaît avec cet objet ?
 - Qu'est-ce que tu aimes moins ?
 - À quoi d'autre te fait-il penser ?
 - À quoi sert-il, d'après toi ?
4. Pour conclure cette activité, expliquez-lui à quoi sert cet objet « magique » : un appareil électronique qui permet diverses actions spécifiques. Par exemple, téléphoner, écrire, lire, prendre des photos, envoyer des messages à papy ou à mamy, ou même de regarder des petits films. C'est l'occasion de lui expliquer quand et pourquoi vous l'utilisez, et d'anticiper, voire baliser, les usages que votre enfant pourrait en faire.

Exemple de situation

Arnaud, 3 ans, est intrigué par la tablette tenue par son grand frère captivé par le dessin animé qui défile à l'écran. Il veut également la toucher, la manipuler. Maman la lui tend et le laisse découvrir ce curieux objet qui ressemble à une petite télé à sa taille. Elle lui explique quand et pourquoi elle lui est utile, à elle ou à d'autres membres de la famille. Arnaud lui signifie que lui aussi voudrait s'en servir. Ils discutent ensemble des envies de chacun et des usages de la tablette dans la famille.

Réflexion

Que penser des tablettes spéciales « enfants » ?

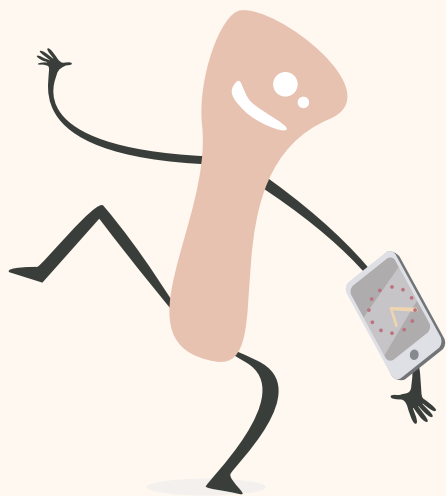
Le secteur commercial a vite compris l'intérêt que les enfants (et leurs parents), pourraient manifester face aux tablettes et smartphones. Les offres de tablettes enfantines fleurissent dans les catalogues de jouets.

Ces écrans-jouets sont robustes, moins chers et plus attrayants que les tablettes classiques. Leur ergonomie est simplifiée, les contenus préenregistrés sont adaptés pour les enfants. Un contrôle parental est en général prévu. Par contre, les caractéristiques techniques sont souvent médiocres. Les tablettes sont peu évolutives en termes d'applications, de logiciels et même d'usages : elles ne peuvent pas servir aux plus grands et, à l'instar d'autres jouets électroniques, pourraient être rapidement délaissées par l'enfant. Ce sont essentiellement des consoles de jeux, même si nombre d'entre elles peuvent se connecter à Internet au moyen du Wi-Fi.

Une alternative étant la mise à disposition aux enfants de la « tablette classique » de la famille. Celle dont le parent se sert également comme média.

Il s'agit donc d'un choix, non seulement commercial mais également éducatif. En effet, si l'enfant dispose de « sa tablette », il sera important de l'aider dans la transition vers celle des adolescents ou adultes. Il passera d'un univers prévu pour lui, à un objet d'ouverture vers le monde. Si les réflexes techniques persistent, ceux de l'analyse critique des informations et des usages seront, quant à eux, à encourager et développer.

Quel que soit le choix posé par les parents, l'accompagnement reste de mise.



Donner du temps au temps

Votre enfant occupe son temps entre différentes activités qui comportent des moments de jeux, d'apprentissages, de défoulement, etc. Les activités avec les écrans ne sont donc pas les seules à sa disposition. Établissez un équilibre entre les différentes occupations de votre enfant.

L'activité



Objectif

Apprendre à réguler son temps sur les outils mobiles.

Matériel

La tablette ou le smartphone avec une application « horloge ».

Étapes

Une activité qui nous plaît tend toujours à manger du temps. Toute sa vie confronté aux écrans, l'enfant doit pouvoir en développer un usage responsable, mesuré et discerné le plus tôt possible. Car il n'y a pas de durée d'usage idéale. Celle-ci dépend de ce que votre enfant fait de sa tablette et de l'équilibre avec ses autres activités (sport, dessin, jeux de société, activités créatives etc.).

1. Commencez par expliquer à votre enfant que la tablette est un objet parmi d'autres, qu'une multitude d'activités différentes lui sont offertes et que celles-ci n'impliquent pas nécessairement

des écrans. Son temps – tout comme celui des parents dont l'enfant imite les activités – ne doit pas être consacré uniquement à la tablette ou au smartphone, quel que soit son usage.

2. Dès qu'il comprend la notion du temps, déterminez ensemble une durée d'usage qui vous semble adéquate et encouragez votre enfant à respecter la limite fixée. Remarquez toutefois que la limite en temps peut être un signal pour l'enfant qu'il est le moment pour lui d'arrêter son activité plutôt qu'une limite arbitraire trop restrictive et génératrice de frustration. Prévenez-le que son activité est bientôt terminée, ou qu'il peut mettre fin à son activité, mais pas en initier une autre. À cet effet, vous pouvez lui proposer d'utiliser un minuteur. La plupart des tablettes possèdent des applications de base qui font retentir une sonnerie une fois un temps écoulé (minuteur). Sinon, pour les durées les plus courtes, un minuteur de cuisine fera parfaitement l'affaire.

3. Privilégiez l'autorégulation. Comment? En commençant une activité avec votre enfant sur une tablette ou un smartphone, annoncez-lui chaque fois ce que vous allez faire ensemble et quand vous allez vous arrêter. Au fur et à mesure que votre enfant grandit, nous vous invitons à lui proposer de programmer son activité (exemple : « Je fais ceci, et puis ça, et ensuite j'arrête, cela devrait me prendre autant de temps : ... »).
4. Après chaque session sur la tablette, demandez-lui d'estimer le temps consacré à son activité. Efforcez-vous d'établir des comparaisons avec d'autres durées d'activités (un match de foot, le brossage des dents, la fonte de la crème glacée dans un bol...).

Exemple de situation

Joseph, 4 ans, vient de passer 15 minutes à jouer sur son application préférée. Le minuteur retentit, annonçant la fin de l'activité. Son papa lui dit : « C'est le moment d'arrêter, termine ta partie et tu me rendras ensuite le smartphone ».

Réflexion

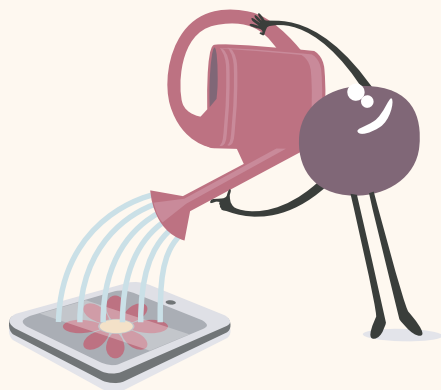
Mais au fond, est-il accro ?

La question des limites de la durée d'utilisation est subjective. Par exemple, pour certaines activités que vous jugerez intéressantes comme le sport ou la lecture, vous n'aurez pas tendance à considérer que votre enfant y consacre trop de temps.

Mais l'usage de la tablette n'atteint pas ce niveau d'intérêt pour tous. Tout dépend de ce qu'on y fait. On évoque un peu trop vite la « cyberdépendance », un terme culpabilisant et assez effrayant pour le parent que vous êtes. Le terme utilisé et très répandu a le tort de jeter un certain nombre de pratiques chronophages dans un registre pathologique. Sans doute faudrait-il se contenter d'évoquer des usages excessifs dans la durée, voire problématiques. Quoi qu'il en soit, c'est à vous de fixer des limites (de durée, de moments...) et à en informer votre enfant, puis à les faire observer et respecter autant que possible. Si l'enfant les respecte, il faut aussi songer à l'encourager à persévérer en ce sens.

« Il nous faut acter le caractère chronophage des écrans, explique Pascal Minotte, ainsi que la fascination qu'ils exercent sur nous. [...] Nos bambins ont toujours eu du mal à interrompre une activité qui leur procure du plaisir et, de tout temps, il a appartenu aux adultes de leur rappeler le principe de réalité. [...] L'adulte qui pose un regard curieux et bienveillant sur les activités de son enfant, qui l'aide à interpréter celles-ci [...] contribue à les protéger des usages obsessionnels. En installant très tôt cette forme de médiation entre l'enfant et les écrans, il se positionnera en interlocuteur valable même dans les périodes plus complexes, comme celle de l'adolescence. »

(Source : www.internetalamaison.be)



Les règles sont d'or

Votre enfant voudrait utiliser la tablette sans vous. Comment en favoriser le bon usage ? Établissez avec lui un petit guide d'utilisation personnalisé comportant différentes règles et conseils. Il est possible d'y alterner les permissions et les interdictions, tout en lui précisant bien les raisons.

L'activité



Objectif

Établir ensemble les règles d'usages de la tablette ou du smartphone.

Matériel

Feuilles, crayons et/ou marqueurs de couleurs.

Étapes

Votre enfant ne sait peut-être pas encore lire ou écrire. Discutez avec lui des règles à mettre en place et invitez-le à les dessiner pour constituer un manuel des usages. Pour y parvenir vous pouvez par exemple démarrer une conversation avec votre enfant en parlant de quelques précautions essentielles. Par exemple, le fait que ces appareils craignent l'eau et les griffures, qu'il faut être prudent avec la connexion de la recharge batterie, si fragile.

Vous pouvez ensuite entrer en dialogue sur les consignes et conseils plus particuliers. Nous vous proposons ci-dessous quelques exemples, mais ceux-ci doivent être complétés et adaptés en fonction de vos

souhaits et de la dynamique familiale. Privilégiez des conseils courts et faciles à comprendre pour votre enfant.

Exemples :

- Faire attention à utiliser la tablette avec des mains propres car les saletés pourraient l'abîmer.
- Ne pas utiliser la tablette en mangeant ou grignotant car la fonction tactile pourrait mal fonctionner si l'écran est collant/les miettes pourraient griffer l'écran/le repas est un moment convivial sans écran, etc. *(Ces raisons sont adaptables en fonction de la dynamique familiale que vous avez adoptée)*
- La tablette n'aime pas l'eau !
- Tu demandes l'autorisation à maman ou papa lorsque tu veux changer d'application ou de film.
- Toujours ranger la tablette au même endroit.
- Avant d'utiliser la tablette, tu dis à papa ou maman les activités que tu souhaites y faire, etc.

Nous vous conseillons également de déterminer avec votre enfant les lieux et les moments où le smartphone ou la tablette peuvent être utilisés. Par exemple : pendant les temps libres, seulement dans la pièce commune, après avoir mangé ou avoir rangé la chambre, pas quand il fait beau dehors, pas après le repas du soir, etc.

En ce qui concerne la gestion du temps, nous vous invitons à consulter l'activité suivante : *Donner du temps au temps*.

Exemple de situation

Les parents de Loïc, 5 ans, sont fatigués des sollicitations incessantes de leur fils pour utiliser la tablette. « Nous souhaitons construire un cadre clair et cohérent pour l'usage de la tablette. Ça nous aidera pour prendre des décisions et surtout ça aidera Loïc à comprendre les limites. »

Réflexion

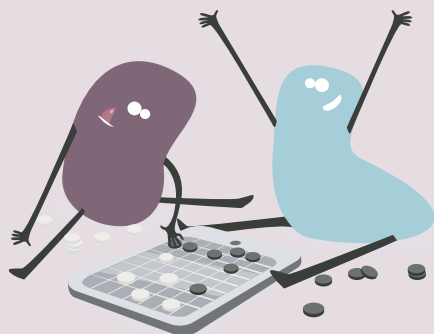
Un accompagnement des usages comme les autres ?

Comment accompagner les enfants dans leur découverte des tablettes et de la régulation des usages ?

Il faut d'abord, bien sûr, rappeler que chaque enfant, et chaque parent est différent. Pour Pascal Minotte, cette démarche doit avoir lieu « *comme on le ferait en allant dans une plaine de jeux ou dans une ludothèque c'est-à-dire en jubilant ensemble, en construisant du sens, en fixant des balises et des limites, et en se racontant ensuite. [...]* "Construire du sens" se fait naturellement pour peu qu'un dialogue s'installe autour d'une activité et de son contexte. Par exemple, l'enfant expliquera ce qu'il ressent sur la balançoire, la façon dont il aime être balancé ("plus haut!") et le parent évoquera des souvenirs d'enfance, ses propres parents ou encore le vertige dont il souffre. »

(Source : Pascal Minotte, *Qui a peur du grand méchant web*, éditions Fabert, yapaka.be, 2012, p. 12)

On joue ensemble ?



Certains jeux existent à la fois sur support tablette ou smartphone ainsi qu'en version matérielle. L'objectif de cette activité est d'aider l'enfant à identifier les différences et les plaisirs de jeu qui en découlent.

L'activité



Objectif

Comprendre les spécificités des jeux sur tablettes ou smartphones et celles des jeux physiques.

Matériel

Un jeu sur tablette et son équivalent en « vrai » (exemple : jeu de l'oie, memory, domino, goal de foot, panier de basket, etc.).

Étapes

Prenez le jeu sur la tablette et jouez une partie avec votre enfant. (Attention, si c'est une première fois, tenez compte qu'il y a potentiellement le goût du nouveau !)

Nous vous invitons ensuite à prendre le même jeu dans sa version « réelle » et à y jouer également.

À l'issue ou au cours de cette deuxième partie, nous vous suggérons de discuter avec votre enfant de ce qu'il expérimente à partir de questions simples :

→ Qu'est-ce qui est différent de la partie d'avant ?

- Quelles sont les actions que tu dois faire lors de la deuxième partie, que tu ne devais pas faire lors de la première ? (lancer un dé, se déguiser, etc.)
- Qu'est-ce que tu aimais bien lors de la partie sur la tablette et qui est différent (mieux ou moins bien) lors de la seconde partie ? (Ne pas devoir compter les cases, ne pas devoir ramasser la balle, le placement automatique et rapide des cartes, les sons, etc.)
- Y a-t-il de la musique sur la version tablette ? Est-ce que tu trouves que la musique mise sur le jeu de la tablette correspond à « l'univers du jeu » ? Pourquoi ?
- Est-ce qu'il y a de la publicité sur la version tablette du jeu ? Si oui, en quoi est-ce dérangeant ? Que propose cette publicité ?
- Quelle place physique prend le jeu matériel (les pions, les tuiles, la balle...) ? Quelle place prend le jeu numérique ? Qu'est-ce que cela change quand on joue ? Est-ce qu'on peut jouer au jeu matériel partout ? Pourquoi ?

- Avec quelle partie est-ce plus simple de jouer avec d'autres joueurs ? Pourquoi ?
- Que préfères-tu comme jeu ? Pourquoi ?

À partir de ce dialogue, vous aurez connaissance de l'intérêt porté par votre enfant à tel ou tel jeu numérique et les raisons. Ces derniers peuvent vous servir de leviers de discussions pour l'aider à diversifier ses jeux et leurs supports. Et puis surtout,

l'enfant prendra conscience qu'un même jeu, quand il change du support, se saisit des caractéristiques du média (sur le numérique il y a une musique, des petites animations, etc.).

Exemple de situation

Hugo, 4 ans, veut jouer à la bataille navale sur la tablette de son papa. Il y a une super appli ! Mais quelles sont les différences avec une partie de bataille navale sur le jeu de plateau contre son papa ? Voyons ça !

Réflexion

Les jeux gratuits sur la tablette sont-ils vraiment gratuits ?

Les supports mobiles tels que les smartphones et les tablettes ont séduit l'industrie du jeu vidéo et favorisé le développement de petits jeux (AngryBirds, CandyCrush...).

D'apparences gratuits, nombre de ces jeux proposent une expérience ludique à la fois individuelle, partagée, gratuite et... payante !

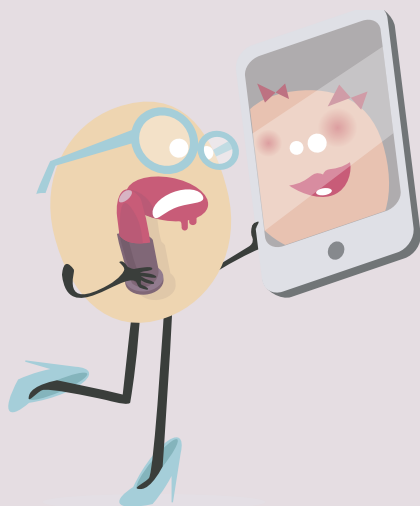
Elle est gratuite parce que l'acquisition de l'application, du logiciel de jeu est gratuite... après c'est une autre histoire !

Alors comment cela fonctionne ? Comment arrive-t-on à faire payer les gens sur un jeu « gratuit » ?

Dans un premier temps, l'objectif est d'attirer le joueur. Pour ce faire deux méthodes : d'abord la gratuité du jeu et ensuite une « FTUE », à savoir : first time user experience (une première expérience d'utilisateur). Cette dernière doit être la plus positive possible et montrer au joueur que le jeu est bon. C'est une étape de séduction. Et une fois que le joueur est accroché, l'objectif est de le faire devenir consommateur. Il ne doit plus être seulement un utilisateur mais se transformer aussi en client du produit. Pour créer cette envie, les premiers stades du jeu sont construits de telle sorte à présenter au joueur non pas ce que le jeu permet de faire... mais plutôt de lui montrer ce qu'est le jeu si le joueur décide de payer.

Pour inciter le joueur à payer (à devenir client) un jeu va présenter des effets d'accroche. C'est-à-dire des éléments de l'univers et des mécanismes du jeu que le joueur va envier au point d'être prêt à les payer : du temps supplémentaire dans une épreuve du jeu, un objet qui renforce le plaisir d'une épreuve, etc. Une autre manière d'accrocher le joueur est également la pression sociale. Le joueur est désireux d'avoir quelque chose parce qu'un autre joueur le possède.

Bien sûr, tous les jeux installés gratuitement sur les tablettes à l'usage de nos petits ne suivent pas ce mécanisme économique. Pour autant, toute acquisition gratuite de jeux aura son revers : présence intempestive de publicités, placements de produits, etc.



C'est pour fille ou pour garçon ?

Fille ou garçon ? Le sexe de l'enfant est déterminé biologiquement, mais il est aussi construit. Tant par votre comportement envers votre enfant que par ses activités ou les médias qu'il consomme.

L'activité



Objectif

Repérer la perception des stéréotypes de genre par votre enfant dans les jeux qu'il lui sont destinés.

Étapes

Avec votre enfant, ouvrez l'App Store ou le Google Play Store et entrez dans la catégorie « enfant/kids ». Ensemble, prenez du temps pour explorer et regarder les différents jeux et applications proposées.

Demandez à votre enfant ce qu'il pense à priori de tous ces jeux, en lui demandant s'il pense que ce serait chouette pour lui ? Qu'est-ce qui lui fait dire ça ?

Au cas où des remarques de type « c'est pour les filles » ou « c'est pour les garçons » ponctuent la conversation, invitez-le/la à expliquer pourquoi ils pensent cela :

Le rose est une couleur souvent utilisée, est-ce que cela signifie que ce jeu est pour les filles ?

Si un jeu est stipulé « pour garçon » mais que je suis une fille, est-ce que je peux y jouer moi aussi ?

Expliquez à votre enfant qu'il s'agit de catégories arbitraires, c'est-à-dire que tous les enfants peuvent jouer à tous les jeux de leur âge, peu importe la couleur ou le nom. L'important est que le jeu soit amusant et de qualité.

D'ailleurs, nous vous conseillons de faire jouer votre enfant à la fois à des jeux labellisés « pour fille » et également à des jeux labellisés « pour garçon ». Il pourra comparer les deux, remarquer les ressemblances et les différences. Il vous est également possible d'introduire une conversation entre votre enfant et son frère, sa sœur ou sa cousine sur leurs jeux préférés sur tablette ou smartphone. Ils pourront faire découvrir à l'un et à l'autre des univers différents.

N.B. Ce type d'activité est applicable à tous les médias (télévision, publicité, magasins de jouets, etc.).

Exemple de situation

Victoria, 5 ans, s'intéresse beaucoup à un jeu mettant en scène divers objets qui volent. Sa maman s'esclaffe en disant « Ah, c'est bien Victoria, plus tard, tu seras hôtesse de l'air ». Son papa rétorque : « Et pourquoi pas pilote d'avion ? »

Réflexion

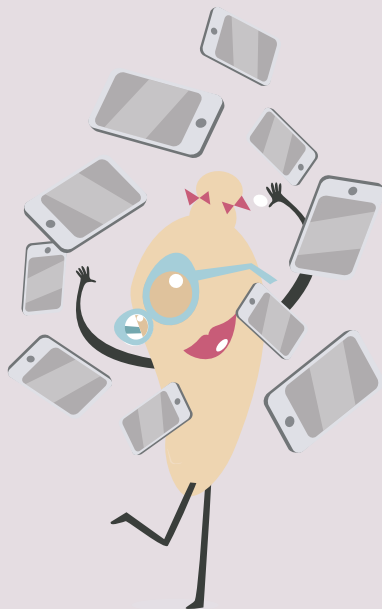
D'où viennent les stéréotypes de genre ?

L'égalité entre filles et garçons commence dès le berceau. Votre enfant est marqué dès la naissance par son sexe, qui détermine son comportement durant son existence. Mais l'entourage de votre enfant joue un rôle déterminant sur son identité de sexe.

À peine né, et déjà durant la grossesse, votre enfant a déjà une identité conférée par vous. Vous élaborez déjà des projets différenciés et vos comportements éducatifs ne sont pas semblables selon que l'enfant soit une fille ou un garçon. Petit à petit, votre enfant va intérioriser une identité issue en grande partie de vos comportements à son égard, de son environnement, de vos attentes et des attentes de la société.

Votre enfant ne se contente pas de répondre à votre attente ou en imitant vos comportements. Ses apprentissages passent également par divers médias, publicités, films, dessins animés, jeux vidéo, jouets, etc. Ces différents supports rendent notamment la division des tâches ou de statuts entre filles et garçons plus naturelle encore, en renforçant les stéréotypes de genre. Et plus l'enfant grandit, plus les différences se creusent.

Votre rôle est-il de les nuancer, de les accentuer ou de les réduire ?



La pub, j'en suis baba ?

La publicité fait partie intégrante de notre environnement. Elle n'a pas attendu les tablettes et les écrans interactifs pour envahir notre quotidien. Les enfants les identifient plus ou moins facilement...

L'activité



Objectif

Apprendre à distinguer les publicités des autres contenus.

Matériel

Une connexion Internet (mais vous pouvez réaliser cette activité dans d'autres contextes, par exemple en regardant la télévision, un magazine, un paquet de céréales, dans la rue...). Un objet bruyant pour chaque membre de la famille.

Étapes

Demandez à votre enfant s'il sait ce qu'est la publicité ? Est-ce qu'il se souvient d'un exemple ? Ensuite, naviguez avec votre enfant sur Internet ou au sein des applications de type YouTube.

En famille, chaque fois que l'un de vous croit repérer une annonce publicitaire, il fait du bruit avec l'objet dont il dispose. Le « gagnant » explique alors pour quel produit est conçue la publicité et pour quel public.

Ensemble, la famille essaie de déterminer pour quelles raisons elle estime qu'il s'agit d'une annonce publicitaire. Par exemple :

- Elle est elle-même au milieu d'autres pubs.
- Elle exagère les qualités du produit présenté.
- Le son va plus fort.
- Les images défilent plus vite.
- À la fin, une petite chanson parle d'un produit ou d'une marque.
- Elle donne envie d'acheter un produit.
- On aperçoit un logo.
- Les personnages de la publicité ont l'air heureux.

Enfin, on discute de la publicité en elle-même :

- La trouve-t-on chouette ?
- Qu'est-ce qui plaît (la musique, les personnages, la scène...) ?
- A-t-on envie « d'acheter le produit dont elle parle » ou « d'aller voir le film » ou...
- Qu'est-ce qui est vrai ou ne l'est pas dans cette publicité ?

Exemple de situation

Boris, 5 ans, a découvert sur Internet la bande-annonce d'un nouveau dessin animé. Il a envie de le voir. Mais il se demande si le film sera aussi chouette que la bande-annonce qu'il vient de voir.

Réflexion

Qu'est-ce qui intéresse les enfants dans la publicité ?

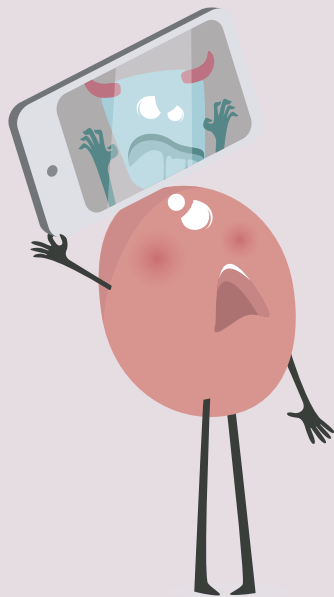
Les enfants entrent tôt dans l'univers de la publicité. À 6 ans, ils sont environ un tiers à croire systématiquement ce que disent les publicités. En grandissant, leur confiance envers le discours publicitaire décroît.

L'impact de la publicité semble particulièrement fort chez les jeunes enfants (autour de 6 ans) et pour les produits les concernant directement : sodas, barres chocolatées, bonbons, céréales. Cet intérêt diminue avec l'âge, notamment lorsque la dimension persuasive des annonces se précise. Cela ne dissuade pas pour autant les enfants de manifester un plaisir tout particulier face à certaines pubs, car elles sont avant tout un spectacle. Il y a de l'humour, de la vitesse, de la couleur, des dessins animés, une jolie chanson, des jingles, la présence d'animaux ou de leurs héros favoris.

Plus tard, à partir de 8 ans, la plupart des enfants peuvent identifier les pubs à l'écran, à condition d'en repérer les différents éléments de style. Ce n'est que vers 10 ans qu'une grande majorité des enfants perçoivent les intentions commerciales du discours publicitaire.

Pour comprendre un message publicitaire, votre enfant doit avant tout être capable de le distinguer des autres programmes ou supports. Il pourra ensuite identifier la pub en tant que telle et en apprécier la finalité commerciale.

Aimer la publicité est une chose, lui accorder de l'attention en est une autre. Avant l'âge de 9 ans, l'enfant ne sait pas toujours faire la distinction entre un produit qu'il aime et une publicité qu'il apprécie. Il a tendance à aimer un message, dès lors qu'il apprécie le produit, et inversement.



C'est quoi la question ?

Il s'agit ici de faire découvrir la recherche vocale à votre enfant. Il ne sait peut-être pas encore écrire, mais il pourra rechercher différentes choses grâce au moteur de recherche audio potentiellement disponible sur votre smartphone ou tablette.

L'activité



Objectif

Apprendre à chercher et à trouver.

Matériel

Application Siri ou Google Now, ou leurs similaires, sur la tablette ou le smartphone.

Étapes

1. Lancez l'application et faites une première recherche. Montrez à votre enfant le fonctionnement général du moteur de recherche et proposez-lui à son tour de faire une recherche vocale, à partir de questions de son univers proche :

Par exemple :

- Que mange le lapin ?
- Montre-moi des images de tortues
- Montre-moi le Roi Lion
- Trouve le film de la Reine des Neiges
- Où se trouve la Belgique ?
- Appelle Papa
- Quel temps fera-t-il demain ?

2. Votre enfant ne trouve pas toujours le résultat qu'il espère. À vous de lui apprendre la patience, de recommencer en prononçant mieux d'une part mais surtout de préciser sa recherche. Examinez avec lui les résultats de sa recherche en pointant le type de découverte qu'il a pu faire : Film ? Publicité ? Dessin ? Peluche ? Logo ? ... « Est-ce bien cela qu'il espérait trouver ? »

Exemples de situation

Ali, 4 ans, ne sait pas encore écrire. Il demande constamment à son papa ou à sa maman de lui montrer des images de *Lego*, son film préféré, et leur demande de rédiger la requête. Il pourrait mener sa recherche lui-même en utilisant la recherche vocale. Il y apprendra bien vite deux éléments de base : il faut être précis dans la recherche... qui ne fournit pas toujours les résultats escomptés.

Jeanne, 6 ans, veut trouver des extraits du film *La fée Clochette*. Son papa la laisse faire, puis entend des rires inhabituels. Jeanne lance « Oh papa, la fée clochette a un tout petit bikini ». Elle est tombée sur une parodie. Son papa ne se fâche pas et lui explique que des adultes ont fait un petit film mettant en scène une Fée clochette plus sexy que la vraie, et qu'elle n'est pas destinée aux enfants.

Réflexion

Que faire quand on trouve ce qu'on ne cherche pas ?

Ces assistants audio sont parfaits pour des tâches ciblées. Ils sont également infatigables pour répondre aux questions des enfants.

Ils sont le point de départ d'un long cheminement vers l'usage utile des méthodes de recherche et l'analyse critique des résultats trouvés.

N'oubliez pas toutefois de tester vous-même la démarche et surtout d'être avec eux lors de leur recherche. Trouvez des résultats indésirables lors d'une recherche anodine fait partie des lieux communs dès que l'on évoque la question des risques sur Internet, même et surtout si l'on a pris la précaution de mettre en place des filtres de recherche.

Sur ce point, chaque famille a son niveau de susceptibilité. En tout état de cause, ne punissez pas votre enfant s'il fait une mauvaise découverte. Ce qui est important, c'est de verbaliser, mettre des mots, expliquer ce qu'il n'aurait pas dû découvrir.



Comment te sens-tu ?

Les émotions liées à l'usage de la tablette peuvent être vives et passer par toutes les couleurs. On se sent frustré de ne pas découvrir tout de suite ce qu'on cherche, de rater un jeu, on se sent un superhéros quand on réussit ce qu'on entreprend. Comment accompagner ces émotions ?

L'activité



Objectif

Reconnaître les émotions générées par l'utilisation d'une tablette ou d'un smartphone.

Mode avion : Activé

Étapes

Voici quelques conseils, valables bien évidemment dans tout contexte émotionnel pour aider votre enfant à exprimer ses émotions qu'elles soient positives ou négatives :

1. Exprimez vous-même à votre enfant comment vous vous sentez dans différentes situations. Cela lui permettra d'établir le lien entre une situation particulière et des émotions positives et négatives.
2. Expliquez le sentiment en utilisant des mots que votre enfant peut facilement comprendre. Nommer les émotions permettra à votre enfant de les comprendre.
3. Apprenez à votre enfant les différentes façons qui lui permettront de faire face à ses senti-

ments. Laissez votre enfant trouver lui-même des moyens pour faire face à ses sentiments. Utilisez des exemples concrets pour aider votre enfant à exprimer ses sentiments de manière appropriée : « C'est un moment difficile pour toi quand tu n'arrives pas à faire grimper ce personnage sur le mur dans ton jeu. Qu'est-ce que tu peux faire ? Qu'est-ce que tu veux faire ? ».

4. Félicitez votre enfant les premières fois où il essaie de parler de ce qu'il ressent au lieu de simplement réagir.
5. Soutenez votre enfant quand il vous parle de ce qu'il ressent et qu'il utilise des bonnes stratégies pour exprimer ses émotions de manière appropriée.

(Source : Anne-Lise Andrieu, *Aider votre enfant à comprendre et à exprimer ses émotions*.)

Exemple de situation

Ali, 6 ans, joue à son jeu préféré sur la tablette, malheureusement, malgré tous ses efforts, il finit toujours le dernier de la course, opposé aux personnages du jeu. Vexé, il jette la tablette par terre sans explication. Il veut, il doit gagner, et s'il n'est pas le premier, il râle. Maudite machine !

Réflexion

Les jeux vidéo augmentent-ils l'agressivité ?

L'idée selon laquelle Internet, et plus précisément les jeux vidéo, présents sur les tablettes numériques, suscitent la violence ou l'agressivité, si ce n'est l'énervement et autres troubles, a la vie dure.

Et pourtant, comme l'explique le psychologue Michaël Stora, des recherches scientifiques ont montré « *que les jeux vidéo développaient des compétences cognitives : la spatialisation en 3D, le multitasking (accomplir plusieurs tâches en même temps) et l'intelligence déductive [...]. Le jeu vidéo n'est pas le lieu de décharge ni le punching-ball que l'on croit. En jouant, on apprend à ne pas être dans le "tout et tout de suite". Le jeu vidéo est un lieu de persévérance.* »

(Source : Michel Stora, *Les jeux vidéo sont-ils dangereux*, 2016, www.idkids.fr)

Le tout est donc encore dans l'équilibre...



Faces rigolotes

Les smileys (ou émoticônes), ces petites icônes symbolisant des émotions sont de plus en plus utilisées dans nos communications numériques. Ils peuvent devenir dès lors un outil de communication intéressant pour l'enfant qui ne sait pas encore ni lire ni écrire.

L'activité



Objectif

Apprendre à sélectionner des dessins-symboles pour communiquer des premiers messages.

Matériel

Une collection de smileys. Vous pouvez en trouver via un moteur de recherche d'images ou via le clavier de votre tablette ou de votre smartphone.

Étapes

1. Pour réaliser cette activité, pointez certains smileys du doigt et demandez à votre enfant quelle émotion est représentée. Pas d'inquiétude si votre enfant n'arrive pas à tout comprendre, certains smileys sont parfois plus abstraits, très codés ou alors représentent des émotions complexes. Vous pouvez sinon à l'inverse citer un sentiment ou décrire une situation émotionnelle et inviter votre enfant à choisir le ou les smileys qui les représentent le mieux.
2. Amusez-vous ensemble à mimer les smileys avec votre propre figure.
3. Créez vous-mêmes de nouveaux smileys représentant les membres de la famille en situation émotionnelle : papa qui gagne à un jeu, la sœur qui est triste après s'être fait gronder, etc.

Exemple de situation

Soleya, 6 ans, adore envoyer des émoticônes avec le smartphone de maman. Elle raconte même des histoires à son papa qui n'est pas là, en alignant les émoticônes du GSM. Cela la fait rire beaucoup ! Et papa lui répond de la même manière.

Réflexion

Peut-on encore communiquer sans smiley ?

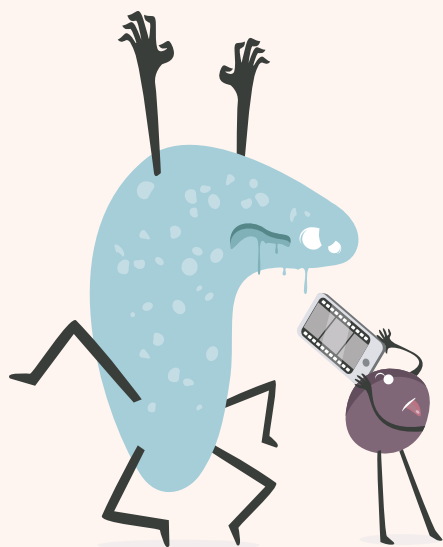
Le smiley clin d'œil qui confirme la complicité ou qui relativise l'ironie d'une réplique, le smiley triste qui compatit de la situation du destinataire, le smiley « mort de rire » pour symboliser l'humour de la conversation : les smileys semblent avoir un rôle expressif essentiel dans la manifestation des émotions au sein des communications numériques.

Selon Michel Marcoccia, les smileys « *permettent aussi d'indiquer le type de relation que l'auteur d'un message désire entretenir avec son destinataire, ou de désamorcer le caractère menaçant ou agressif d'un énoncé, et fonctionnent alors comme des procédés relationnels ou de politesse.*

De manière plus globale, ils désambigüisent les messages et indiquent la manière dont ils doivent être interprétés par leurs destinataires. »

(Source : Michel Marcoccia, Nadia Gauducheau, « Le rôle des smileys dans la production et l'interprétation des messages électroniques », in *La langue du cyberspace : de la diversité aux normes*, Bordeaux, L'Harmattan, mai 2006).

Sont-ils trop récurrents ? Devons-nous nous inquiéter d'une certaine paupérisation du langage et de la capacité de la jeune génération à une bonne utilisation des mots ? Les émojis : régression de la communication ou variation du langage ? Tel est le débat qui anime de nombreux linguistes.



Je fais mon film !

« Faire un film », vous pensez peut-être que cela demande des compétences toutes particulières. Or, la fonction caméra proposée par les tablettes ou smartphones ainsi que le côté ludique de la tâche aideront votre enfant à explorer bien des facettes de la narration par l'image.

L'activité



Objectif

Explorer la fonction « caméra » pour raconter une histoire.

Matériel

Tablette ou smartphone avec fonction vidéo.

Étapes

Certains enfants apprécient faire leurs propres films. Cela permet par ailleurs de stimuler leur esprit créatif car ils ont le champ libre du point de vue de la narration et des personnages. Nous vous suggérons de montrer à votre enfant comment cette application fonctionne, et ainsi, lui, apprendre à composer « son » histoire.

Première étape : découverte de l'outil-caméra.

Il est utile de permettre à votre enfant de « jouer » avec la caméra, et le laisser filmer librement son espace de vie, afin qu'il prenne conscience de la distance effectuée par la prise d'images. Proposez-lui ensuite de l'interviewer, de se présenter face à la caméra, pour qu'il se familiarise avec sa propre image.

Deuxième étape : réaliser un film.

Deux possibilités se présentent à lui. La première consiste à lui proposer de réaliser un petit reportage en une séquence, sur son animal domestique, son doudou, une recette de cuisine, sa chambre, etc. Il fera se succéder les prises de vue de son environnement, et parfois, retournera la caméra sur lui, pour « faire » le journaliste.

La deuxième consiste à créer une petite fiction mettant en scène des poupées, des peluches, des petites voitures ou tout autre objet de son quotidien. Il aura soin de changer sa voix pour l'adapter aux personnages, et fera appel à un ou une camarade pour donner la réplique. Les enfants sont plus à l'aise pour faire jouer un personnage que de se mettre soi-même en situation d'acteur.

Dans les deux cas, le petit film sera tourné en un plan-séquence, c'est à dire en une seule prise de vue.

Exemples de sujets

- Interview d'un proche (ex : grand-père, grand-mère, oncle, tante...) à qui on pose des questions sur son passé ou son métier.
- Filmer ses jouets.
- Faire un reportage sur son animal domestique (son environnement, ses activités et sa nourriture).

Exemple de situation

Le papa de Lukas, 6 ans, a la jambe dans le plâtre et peut à peine bouger. Toute la vie de la famille s'organise différemment autour de lui. Lukas veut se saisir de l'occasion pour faire un reportage, où il présente son papa, multiplie les gros plans sur son plâtre, se dirige vers la cuisine pour filmer les béquilles. Le film se termine par l'interview de papa, des différents membres de la famille, avant que le journaliste en herbe ne termine, face caméra, pour conclure le reportage.

Réflexion

Publier les petits films de nos enfants en ligne, qu'est-ce que cela suppose ?

L'envie de partager en ligne les productions de nos réalisateurs en herbe est bien grande. En effet, quelle aubaine pour permettre à d'autres membres de la famille ou des amis de les visionner. Ce choix de publication a cependant quelques répercussions dès la conception des petits films de nos enfants.

Il s'agit dès lors d'identifier quelles sont les intentions de ce partage en ligne ? Est-ce pour faire connaître la vidéo à quelques personnes de la famille (les grands parents, les cousins, etc.) ? Est-ce pour établir un répertoire de toutes ces productions faites par mon enfant ? Est-ce pour la partager à toute l'école notamment sur un groupe Facebook ? Est-ce pour permettre à un maximum de personnes de la visionner et recevoir des commentaires ? Répondre à ces questions de « périmètre de diffusion » vous permet d'identifier le « cercle de confidentialité » désiré pour cette vidéo et donc de choisir le meilleur outil/support médiatique pour sa diffusion (e-mail, messagerie instantanée, YouTube, site personnel, Facebook, etc.).

Selon l'outil choisi et donc son degré d'exposition publique, voici d'autres questions à avoir en tête :

- Toutes les personnes identifiables dans ce film sont-elles d'accord pour cette publication en ligne ? Il en va autant de la maman, de la grand-mère ou du voisin et même de l'enfant mineur. Même si juridiquement, ce sont les parents qui peuvent donner ou non l'autorisation de publication de l'image de leurs enfants, autant prendre déjà le réflexe de sensibiliser nos petits à cet accord. Ils en prendront dès lors l'habitude pour l'appliquer eux-mêmes.
- Serait-ce dérangeant pour la famille (en terme de sécurité, réputation...) que des tiers identifient les lieux du « tournage » ?
- Utilise-t-on de la musique qui est libre de droit et qui permet de diffuser la vidéo en ligne ?

À priori, ces questions peuvent sembler rébarbatives face au caractère facile et spontané de la diffusion en ligne des productions.

Pour autant, développer déjà quelques réflexions en famille quant à la diffusion des images (fixes ou animées) facilitera des réflexes quant à l'exposition en ligne des enfants dans les années ultérieures.



Clic avec les yeux !

Les petits aiment prendre des photos de leurs amis, de leurs animaux, et autres personnes ou objets de leur environnement familial. Pour eux, c'est un jeu qui peut devenir très créatif.

L'activité



Objectif

Apprendre la notion de point de vue et donner du sens à une photo

Matériel

Tablette ou smartphone avec fonction appareil photo.

Étapes

Avec votre enfant, explorez l'appareil photographique proposé avec votre tablette ou votre smartphone. Si c'est la première fois, prenez des photos devant votre enfant. Vous lui montrerez ainsi comment cela fonctionne et pourrez ensuite l'inviter à faire de même.

En fonction de son âge, il est possible de lui apprendre certaines notions de cadrage et composition photographique de base, mais dans un premier temps laissez-lui surtout carte blanche pour qu'il puisse exercer pleinement sa créativité !

Ensuite, prenez ensemble des photos « à hauteur d'homme » et à hauteur de fourmis, près du sol. De quoi à l'air sa peluche ? Prenez ensuite des gros plans du visage de la peluche, et placez-la dans différents cadres. Voit-on, dans la photo, son émotion, ce qu'elle fait, où elle se trouve ? Placez la peluche dans différents endroits de la maison, prenez-la en photo et faites deviner à l'enfant où la photo a été prise. À lui de jouer à ce jeu de cache-cache.

Enfin mettez-vous ensemble dans la peau d'un personnage ou d'un animal. Photographiez un objet ou une pièce de la maison à partir de ce nouveau point de vue adopté. À quoi ressemble cet objet ou cette pièce si je suis une fourmi, si je suis une grande personne, si je suis une mouche, si je suis un chat, si je suis papa ou bonne-maman ? Comment chacun va-t-il placer l'appareil photo, et que va-t-il choisir de montrer ?

Exemple de situation

Charlotte vient de découvrir l'appareil photo de sa tablette. Très vite, elle mitraille sa peluche dans différentes situations, mais elle prend souvent la même photo. Maman lui montre que si l'on se positionne différemment, la peluche de Charlotte devient beaucoup plus intéressante à photographier.

Réflexion

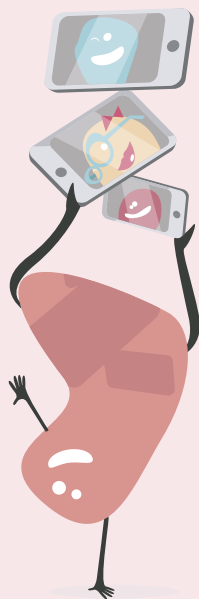
Prendre des photos, pourquoi ?

En comparaison aux appareils photographiques standards, le smartphone et sa fonction « appareil photo » semble encore plus facile d'utilisation.

D'une petite pression tactile sur l'écran, clic clac c'est dans la boîte. D'une certaine manière, seul l'aspect fragile du smartphone (et précieux pour tout ce qu'il recèle de données) nous fait réfléchir à deux fois pour lui tendre l'appareil et laisser notre enfant faire des photos.

Car techniquement c'est simple. Simple mais différent. Si le résultat « avoir un souvenir » du moment est identique à celui d'un appareil photographique standard, la prise en main, elle, est bien différente. L'utilisation d'une fonction zoom et focus reste limitée pour ne citer que celles-là. Par contre, la légèreté et mobilité de l'outil ainsi que le partage instantané sont quelques avantages de l'utilisation du smartphone. Et d'ailleurs, on voit apparaître de la photographie comme fixateur de souvenirs comme une pratique à présent quotidienne et courante.

L'intérêt n'est donc pas réellement la prise en main technique de la photographie mais davantage le point de vue et la mise à distance que la prise de photo suppose. En photographiant, l'enfant se rend compte de la distance entre le réel et son image, et cette activité lui donne l'occasion de maîtriser cet écart. Il apprend à interpréter le réel, à le détourner, il entrevoit sa flexibilité. C'est un travail intellectuel qui pour lui, commence à s'opérer entre deux et quatre ans.



Expo photo

La tablette dans les mains de votre enfant peut constituer le point de départ d'une création documentaire.

L'activité



Objectif

Apprendre à choisir et affiner son sujet (photographique) en vue de le communiquer.

Matériel

Tablette ou smartphone avec fonction appareil photo.

Étapes

Parce que notamment faire des photos peut paraître simple avec un smartphone ou une tablette, la tendance à les accumuler est d'autant plus grande. L'objectif de cette activité est de pratiquer la photographie en favorisant les dimensions de choix : sélectionner des médias pour les communiquer selon les destinataires ou l'objectif de la communication.

L'activité consiste donc à proposer un thème à votre enfant et à l'inviter, seul ou avec quelques amis, à ramener des clichés sur cette thématique. Ensuite avec votre aide, il sélectionne ce qu'il considère être les meilleures photos en justifiant ses choix. Voici quelques exemples de situations :

1. Votre enfant photographie un animal du jardin. Il prend une vingtaine de photos. Sélectionnez ensemble les meilleures pour en réduire le nombre (votre enfant aura tendance à prendre beaucoup plus de photos que nécessaire). Cela permet à l'enfant d'apprendre à sélectionner, privilégier la qualité plutôt que la quantité, favoriser l'approche créative...
2. Partez en promenade avec votre enfant et constituez avec lui un « herbier » photographique, en prenant les arbres en photos, ou les bâtiments qu'il préfère. Ensuite, on demandera au reste de la famille de les identifier ou de les situer.
3. Proposez à votre enfant de prendre différents objets en photo, ainsi que les endroits où ils doivent être rangés dans la maison ou jetés. Demandez à la famille de restituer les bonnes correspondances.

À l'issue de cette activité, n'hésitez pas à l'aider à constituer une petite « exposition » numérique ou papier (impression des photos).

Exemple de situation

Rodrigo, 5 ans, ne veut plus avancer pendant la promenade. Son doudou dans les bras, il n'est plus motivé pour mettre un pas devant l'autre. Maman lui propose de prendre différentes photos du doudou avec son smartphone chaque fois dans un lieu significatif de la promenade. Au retour, Rodrigo est fier de montrer que son doudou aime voyager, et c'est l'occasion pour la famille d'essayer de déterminer par où il est passé.

Réflexion

Faire des photos, est-ce juste une activité ludique ou vraiment de l'éducation aux médias ?

Cette activité enclenche un processus important dans l'éducation aux médias de votre enfant. Il lui permet de trier, de sélectionner un point de vue et donc de « produire un média » en fonction de critères objectifs et subjectifs.

En effet, peu à peu, votre enfant comprendra comment prendre une photo en fonction de son objectif : une photo d'une grimace pour envoyer à papa ou bien une photo tout sourire pour l'afficher au-dessus de son porte manteau à l'école. Il fera des choix de sujet. Cela deviendra pour lui une technique de communication, une façon de « dire quelque chose » et pas simplement une activité ludique du « clic ».

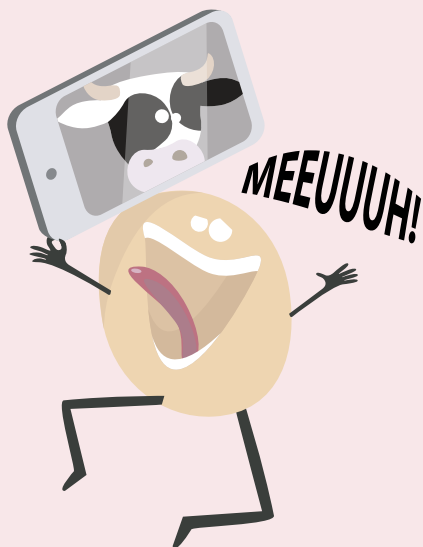
Ensuite, il opérera des choix quant au point de vue, au cadrage qui influence le sens du message : se photographier devant le goal de foot n'aura pas le même sens que se photographier devant l'arbre en fleur.

En s'entraînant ensemble à la photographie, on comprend qu'on peut influencer ce qu'on raconte à travers le cadre, le point de vue, les jeux d'ombre et de lumière. Tous ces choix, qui peuvent paraître basiques, participent au sens donné au message, et donc au média.

Prendre des photos, c'est donc s'inscrire dans la communication, la transmission de messages. C'est envisager le document médiatique comme un support de communication tourné vers l'extérieur.

N'oublions pas par ailleurs qu'à cet âge-là, l'imitation joue une grande part dans l'intérêt des activités : vous avez tendance à ne pas louper la photo d'une seule bêtise, sourire, ou pose au soleil ? Ne vous étonnez pas que votre enfant soit demandeur de passer de l'autre côté de l'objectif !

Et donc, pourquoi pas ? Car prendre des photos, c'est aiguïser son regard sur le monde extérieur.



Chut, écoute...

Pour votre enfant, le son est un merveilleux territoire qu'il explore depuis longtemps. Dès le plus jeune âge, il imite même les sons qui l'entourent, à commencer par ses parents ou ses animaux familiers. Pouvoir s'entendre lui fera davantage prendre conscience de ses compétences.

L'activité



Objectif

Explorer la fonction « enregistreur » pour écouter et s'exprimer autrement.

Matériel

Tablette ou smartphone avec la fonction dictaphone/enregistreur.

Étapes

De nombreuses tablettes et smartphones proposent une application pour enregistrer des sons. Nous vous suggérons d'apprendre à l'utiliser avec votre enfant, de vous amuser avec lui !

Voici quatre exemples d'activités :

1. Jouer à imiter un proche (papa, maman, frères, sœurs) et faire deviner à d'autres de qui il s'agit.
2. Inviter l'enfant à deviner quelles sont les voix de personnes moins proches que d'autres ont enregistrées. À quoi peut-on reconnaître qu'il s'agit du boulanger, du fleuriste... ?
3. Imiter un animal et faire deviner de quel animal il s'agit. Éventuellement, on choisira une application sur tablette qui montre un animal et fait entendre son cri, avant de l'imiter soi-même.
4. Se rendre dans quelques lieux aux univers sonores très différents : une plaine de jeux, un bois, au supermarché et enregistrer avec l'enfant les différents univers sonores pour ensuite les faire deviner au reste des membres de la famille.

Exemple de situation

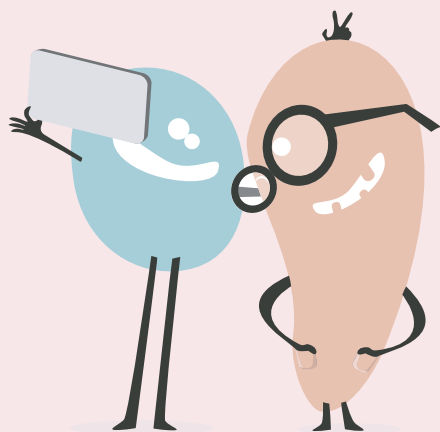
Armando adore les animaux. Son jeu préféré : en faire deviner les cris à son petit frère. Il s'enregistre, crée une bande de données qu'il complète par des images. Quand son petit frère ne trouve pas, il lui donne un autre indice, et lui montre l'image de l'animal.

Réflexion

Pourquoi un enfant imite-t-il si souvent ?

Dès la naissance, l'enfant imite. Il commence par tirer la langue ou ouvrir la bouche comme papa ou maman, il reproduit les sons puis les paroles, les gestes puis les attitudes. L'imitation a une très grande importance dans son développement social.

C'est en imitant que l'on entre en contact avec les autres et que l'on apprend à communiquer. Il joue à « faire pareil », mais pour lui, c'est bien plus qu'un jeu. C'est un outil d'apprentissage et de transmission qui permet également de créer les liens d'attachement entre enfant et parents.



Selfie, moi-jeu

Le selfie, la pratique qui consiste à prendre en photo son propre portrait, est une activité très prisée par les enfants et encore plus par les adolescents. Votre enfant pourra se mettre en scène et donner ainsi sa propre image de lui-même à son entourage.

L'activité



Objectif

Apprendre à donner du sens à son image.

Matériel

Smartphone ou tablette avec appareil photo.

Étapes

Depuis plusieurs années, les selfies sont très présents. Si vous êtes vous aussi adepte de ces autoportraits, nous vous suggérons d'en prendre quelques-uns avec votre enfant et puis de le laisser appréhender l'appareil photo (sur la tablette ou sur le smartphone). Cela lui permettra d'apprendre à se cadrer et à se situer dans l'environnement. Vous pouvez également – si l'application le permet – utiliser les fonds prédéfinis et lui donner une première approche des effets spéciaux tels qu'on les retrouve en photographie ou au cinéma.

1. Demandez à votre enfant de prendre quelques selfies de lui.
2. Comparez les selfies avec quelques autres portraits photographiques de lui, pris par quelqu'un d'autre. Quelles sont les différences ?
3. Demandez à votre enfant de prendre quelques selfies « insolites ». Spontanément, il se prendra en photo, en faisant quelques grimaces ou il choisira un arrière-plan amusant.
4. En famille, chaque membre tente de faire un selfie en choisissant un arrière-plan qui lui donne une signification : l'un devant un poster de Shakira, l'autre devant un pommier, un troisième devant une autre photo.
5. On se questionne : pourquoi avoir choisi tel arrière-plan ? Aurait-on choisi le même si on avait dû faire le portrait de papa, maman, grand frère, petite sœur ?

Exemple de situation

Rosalie, 4 ans, s'essaie au selfie. Elle est si contente de sa démarche qu'elle tâche que chacune de ses poupées « se prenne en selfie ». Elle se met hors-champ et soigne le décor pour chacune d'entre elles.

Réflexion

Pourquoi cette fureur des selfies ?

La pratique du selfie n'est pas anodine. Elle marque sans doute un tournant majeur dans le processus de démocratisation et de généralisation de la représentation de soi. En effet, à ses débuts, le portrait photographique était réservé aux grands de ce monde.

Malgré la généralisation de la photographie, le portrait fut longtemps laissé aux mains des professionnels de la photographie, puis des amateurs occasionnels. Il y avait toujours l'intervention d'un regard extérieur. Nul n'était libre et maître de sa propre image. Papa, maman, d'autres encore exigeaient de manière arbitraire un sourire, une pose particulière, une manière conventionnelle de se présenter « avec naturel ». Et parfois même ils photographiaient ce que l'on ne voulait pas voir : par exemple, nos pleurs sur les genoux de Père Noël.

Enfin, avec le selfie, la maîtrise de notre propre image et notre propre découverte est désormais permise. Plus tard, à l'adolescence, votre enfant y verra d'autres enjeux, le selfie sera un lieu de construction de son identité et de son réseau social, ainsi qu'une pratique partagée avec ceux qu'il estime être ses amis.

Je joue avec les filtres



Une photo de mamie sur la banquise avec des pingouins ? Papa sur une plage avec des cocotiers ? Ajouter des filtres sur les photos permet d'en modifier les sens. Quel est alors le rapport des photographies avec la réalité ?

L'activité



Objectif

Explorer les techniques photographiques de filtrage.

Matériel

Smartphone ou tablette avec appareil photo et une application permettant d'ajouter des filtres sur vos photos.

Étapes

La photographie est une certaine représentation de la réalité. Tout comme pour les enregistrements audio, des applications permettent de transformer les images, de faire des photos montages. Nous vous conseillons de regarder avec votre enfant ce genre d'applications. Cela lui permettra de prendre conscience d'une manière ludique que toute photographie ne reflète pas toujours la réalité et qu'on peut lui donner du sens, un autre sens.

Pourquoi ne pas rajouter sur la photo des éléments météorologiques pouvant signifier l'émotion perçue dans le portrait (soleil, neige, nuage, etc.). Plusieurs filtres gratuits permettent même d'insérer son visage dans des scènes différentes.

Dans un second temps, via le moteur de recherches « images », on peut se mettre en quête de photos montées, et pourquoi pas, se mettre au travail en faisant se rencontrer dans l'image un chat et une souris, un loup et un agneau.

Exemple de situation

C'est Noël ! Philippine, 7 ans, souhaite envoyer ses vœux à ses copines, de manière originale. Son papa connaît un site où, très facilement, on peut insérer le portrait de Philippine dans une boule de sapin de Noël, ou carrément déguiser Philippine... en père Noël !

Réflexion

Jouer avec des filtres photos, est-ce juste une activité ludique ou vraiment de l'éducation aux médias ?

Les cadres colorés, parfois fantasques, préprogrammés par les applications donnent souvent une dimension très anecdotique, voire exubérante, à la retouche d'images. Pour autant, le montage photo reste une activité très intéressante sur le plan de l'éducation aux médias.

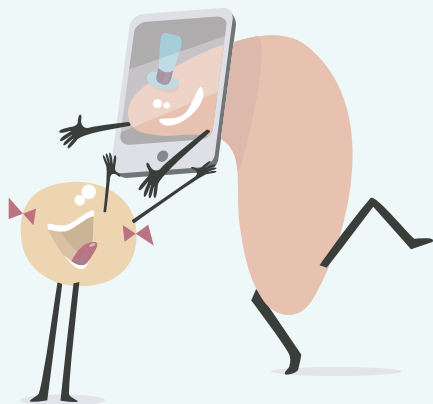
En effet, la retouche de la prise de vue sur le plan du cadrage, de la découpe ou de l'ajout de filtres fait ressentir à l'enfant, et à l'utilisateur de façon générale, que l'image est un matériau brut, sur lequel il est facile de travailler pour en modifier le sens, et donc sa réception par les autres.

Même si les filtres préprogrammés nous font appliquer les principes même de la balance des blancs ou de la saturation en photographie en un seul clic, autrement dit sans aucune manipulation technique, la retouche ou le recadrage d'image s'imprègnent de compétences informationnelles et sociales. En modifiant la prise de vue brute on travaille à la « mise en forme du message », à savoir donner un sens par rapport à un message qu'on souhaite communiquer à quelqu'un. Votre enfant ajoute un soleil ou un cœur sur sa photo ? Il ajoute un nuage gris ou un smiley triste ? Le sens de son message en sera différent.

Enfin, en s'essayant lui-même à la modification d'image, votre enfant comprendra peu à peu que les images qu'il consomme au quotidien ont elles aussi pu être modifiées au préalable.

Utiliser les filtres, c'est donc jouer certes. Mais c'est aussi vivre un rapport à l'image. En prendre distance. L'image n'est pas la réalité.

Loin des yeux, près du cœur



Des parents séparés ? Maman en déplacement professionnel ? Des grands parents restés au pays ? Aujourd'hui de nombreuses applications permettant d'envoyer des messages avec des photos existent sur tablette et smartphone. En les utilisant de façon ludique avec votre enfant, ce dernier fera sa première expérience des communications instantanées.

L'activité



Objectif

Découvrir les communications à distance afin de rapprocher les membres de la famille.

Matériel

- Application de messagerie instantanée permettant l'envoi de photo.
- Tablette ou smartphone permettant de photographier.
- Connexion internet Wi-Fi ou mobile.

Étapes

Pour de multiples raisons, papa ou maman, les grands-parents, les cousins peuvent être éloignés géographiquement de votre enfant, de façon temporaire ou plus durable. On pourrait envoyer une carte postale ou une lettre pour réduire cet éloignement. Mais dorénavant la tablette ou le smartphone peut également rapprocher les êtres distants, et ce dès le plus jeune âge.

1. Expliquez à votre enfant le principe de la communication instantanée : il est possible d'envoyer un message (contenu texte, photo, vidéo...) à un destinataire qui le reçoit aussitôt envoyé (e-mail, sms, etc.). Contextualiser cette possibilité avec les contraintes temporelles ou matérielles du destinataire (décalage horaire, au travail, non connecté, etc.).
2. Proposez à votre enfant de faire une photo de lui ou d'une situation qui lui tient à cœur et de l'envoyer par messagerie à la personne de son choix.
3. Demandez à son interlocuteur de faire de même, en soignant le cadre ou l'expression. (Nous vous conseillons de contextualiser ce premier message fait par votre enfant en envoyant vous-même un message au préalable, ou à la suite de celui de votre enfant, pour inviter le correspondant à répondre, à « jouer le jeu ».)
4. Demandez à votre enfant de deviner où son interlocuteur se trouve (la pièce, le lieu, le pays, etc.) ainsi que l'émotion de la personne photographiée.

Cette activité peut également se réaliser avec la fonction vidéo de l'appareil. Soit en se filmant, soit en utilisant une application de conversation à distance vidéo telle que Skype ou Facetime.

Exemple de situation

Le papa de Jo est souvent absent, parfois près d'une semaine. Maman propose un rituel : tous les jours, papa enverra une photo de lui, dans un endroit différent, que Jo pourra regarder. Il se sent moins éloigné de son papa, il sait qu'il pense à lui.

Réflexions

Comment réduire l'éloignement ?

La mobilité imposée aux travailleurs, les séparations familiales, l'éloignement géographique des membres de la famille peuvent donner à votre enfant l'impression d'être un peu isolé de ceux qu'il aime. L'activité proposée peut participer à réduire son sentiment d'angoisse ou de solitude.

Quelque soit la raison de l'éloignement parental, en expliquer les raisons à votre enfant pourra lui permettre de mieux comprendre et de le préparer à ces périodes d'absence. Si chaque matin papa est déjà parti au travail quand on se lève, expliquez à votre enfant l'importance du travail de papa et la fierté que ça lui procure. Ce n'est pas toujours facile de trouver les bons mots pour expliquer la situation aux enfants, notamment en cas de séparation parentale. Pour vous aider à aborder les choses, des livres destinés au plus jeune âge existent :

- **Chez Papa et chez Maman – Mes deux maisons**, par Mélanie Walsh, éd. Gallimard Jeunesse. Un album pour tout petit qui raconte le quotidien d'une fillette dont les parents sont séparés.
- **Simon a deux maisons**, par Dominique de Saint Mars et Serge Bloch, éd. Calligram, collection Ainsi va la vie. La collection Max et Lili utilise l'humour et la bienveillance pour parler des sujets sensibles qui touchent le quotidien des enfants.
- **Bébés Chouettes**, par Martin Waddell et Patrick Benson, éd. L'école des Loisirs. Histoire de séparation et de retrouvailles. D'une maman qui s'en va et qui revient.
- **Mon papa le roi**, par Michel Amelin, éd. Bayard Jeunesse, coll. Les belles histoires. Mignonette est une enfant gâtée. Pourtant, quelque chose lui manque. Son papa le roi est si occupé qu'il ne passe jamais de temps avec elle...
- **Chichami attend papa**, par Pépi Marzel, éd. Pastel-Ecole des loisirs. Le papa de Chichami part en voyage pour quelques jours. Le petit lapin va devoir attendre son retour...



En avant la musique

La musique est porteuse d'émotions. La tablette et le smartphone sont d'ailleurs des supports faciles pour l'enfant pour en écouter des morceaux. Profitez-en pour partager vos émotions musicales avec votre enfant.

L'activité



Objectif

Partager ensemble des goûts musicaux.

Matériel

Application ou site permettant d'écouter de la musique (Spotify, iTunes, YouTube, Dailymotion...).

Étapes

1. Écoutez ensemble des morceaux de son choix ou du vôtre. Aidez votre enfant à distinguer les mélodies tristes des mélodies joyeuses ou encore à lui faire remarquer la diversité des instruments et des rythmes !
2. Posez-lui ces quelques questions :
 - Qu'entends-tu ?
 - À quoi cela te fait-il penser ?
 - Est-ce une musique triste ou plutôt joyeuse ?
 - Cette musique te donne-t-elle envie de danser ? de sauter ? de t'envoler ?

- Peux-tu reproduire cette chanson en apprenant les paroles ? (Vous pouvez vous concentrer sur le refrain dans un premier temps)
- Dans quelle langue est-ce chanté ?

Si les enfants sont très sensibles à la musique, leurs goûts en la matière sont souvent influencés par ce qu'ils voient dans les films et dessins animés, et ce qu'ils entendent à la maison.

Souvent, pour eux, la musique, c'est aussi de l'image ! Les petits apprécient particulièrement les clips qui illustrent les chansons. N'hésitez d'ailleurs pas avec des plus grands à découvrir leurs goûts en matière de clips et de chansons. Peut-être a-t-il déjà des clips préférés et un chanteur ou une chanteuse dont il est fan ? Voici quelques idées pour en discuter avec lui, faire connaître vos goûts et découvrir les siens :

- À tour de rôle dans la famille, chacun présente un clip qu'il aime, et explique pourquoi ainsi que l'émotion ressentie en l'écoutant.

- En famille, vous pouvez également reproduire les chorégraphies des clips, voire vous lancer dans un karaoké.

Si votre enfant apprécie particulièrement un chanteur ou une chanteuse, explorez avec lui la fonction « recherche » dans YouTube. Il pourra ainsi découvrir d'autres versions de la même chanson, par le même chanteur ou d'autres ; ou des chansons associées à ses clips préférées.

Exemple de situation

Sur le chemin des vacances, Mohamed adore chanter avec ses frères et sœurs dans la voiture pour rendre le trajet plus amusant, en utilisant la tablette.

Réflexion

La musique va-t-elle trop fort ?

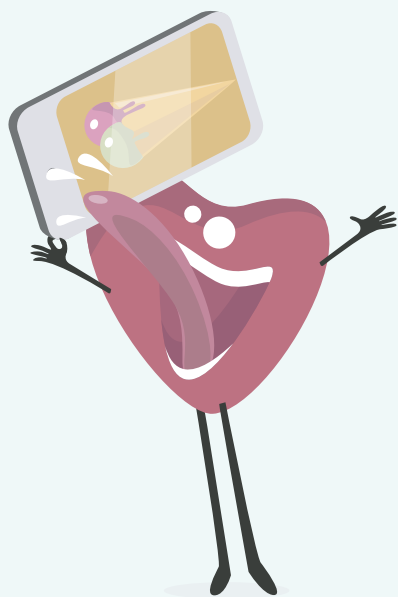
La musique est importante pour l'enfant. Selon Nicole Malenfant, « La musique n'a que des effets positifs sur le développement de l'enfant... ».

« Les recherches vont souvent dans le même sens : des programmes de musique à l'école ou des écoles spécialisées amènent les enfants à mieux performer dans les autres matières. L'enfant apprend à écouter son jeu, à coordonner ses mouvements, à développer sa mémoire, à affiner sa sensibilité, à s'extérioriser. Il en retire satisfaction et fierté, et augmente, par le fait même, son estime de soi. »

(Extrait de *L'éveil du bébé aux sons et à la musique*, Presses de l'Université Laval).

L'évolution rapide des supports conduit actuellement à une écoute principalement numérique de la musique (fichiers MP3) à travers des lecteurs tels que les outils nomades (smartphone, tablette, lecteurs MP3, etc.). Qu'en est-il alors de cette écoute principalement individualisée, le casque sur les oreilles ?

Si d'un point de vue médical, l'excès du volume sonore doit être pris en compte par les parents de jeunes enfants ; d'un point de vue éducatif, nous gagnerions également à partager les goûts des uns et des autres par une écoute collective, même si ça demande des compromis.



Mes émissions, mes émotions

Savoir mettre des mots sur ses émotions devant un contenu et les partager, c'est une tâche importante sur la voie du recul critique.

L'activité



Objectif

Comprendre ses sentiments par rapport à des contenus, les exprimer et les partager.

Cette activité est transversale à l'usage des outils mobiles, et même de tous médias. Elle se met en place à tout moment.

Étapes

En jouant avec une tablette ou un smartphone, votre enfant expérimente et actionne toutes sortes d'émotions. Il apprécie certaines images, fixes ou animées et n'en aime pas d'autres. Nous vous invitons à l'aider à poser des mots sur ses sentiments personnels. En l'habituant à communiquer sur ceux-ci, il sera plus enclin à vous exprimer ses émotions, et vous pourrez être à son écoute.

Vous pouvez par exemple l'inviter à vous parler des contenus qu'il consulte sur sa tablette. Dites-lui de vous prévenir quand quelque chose le dérange, ne lui plaît pas, ou au contraire, quand il apprécie sa découverte.

1. Voici cinq émotions intérieures : joie, tristesse, dégoût, peur, colère. Découpez les différents personnages présent en page 46, ou faites-les dessiner par votre enfant. Identifiez avec lui les différentes émotions qui y sont représentées.
2. Dans un second temps, visionnez avec lui les clips qu'il découvre ou consulte, par exemple sur le site Youtube. Régulièrement, demandez-lui de sortir une carte représentant une émotion : d'abord quand il en discerne une exprimée par un personnage du clip/du dessin-animé ; puis ensuite par rapport à ce qu'il ressent lui-même : « Le chat n'a pas réussi à attraper l'oiseau qui s'est caché sous le meuble. Il est en colère. Et moi, ça me fait rire ».
3. Après cette première partie d'activités, voici une série de questions que vous pouvez poser à votre enfant, elles sont tirées d'une publication de l'ONE à propos des contenus télévisuels, mais sont applicables aux activités réalisables sur smartphone et/ou tablette.

- Ces images te plaisent-elles ? Cette question vous permettra de discuter avec votre enfant et il pourra forger son opinion.
- Comment penses-tu que l'histoire va finir ? Cette question permettra de renforcer son esprit créatif, sa perception, susciter des solutions.
- Que ressens-tu ? Cette question est un premier pas pour gérer les émotions.
- Cela peut-il se passer réellement ? Cette question permettra de faciliter l'ancrage dans la réalité.

- Que ferais-tu pour régler le problème auquel les personnages doivent faire face ? Ce type de questions permettra à votre enfant d'envisager des solutions réelles.

Source : ONE, *L'enfant et la télévision*, p. 17.

Exemple de situation

Chun fait des cauchemars la nuit. Il apprend à son papa que son ami lui a montré sur YouTube la bande-annonce d'un film mettant en scène des poupées tueuses. Son papa lui explique qu'il est normal d'avoir peur et qu'avec les images, on a toujours des émotions, et que c'est bien de pouvoir les partager. Nous éprouvons tous des émotions devant les images. Mais ce ne sont jamais « que » des images, même si nos sentiments sont bien réels.

Réflexion

Et si mon enfant se retrouve devant des images inappropriées ?

Tout petit, votre enfant n'est pas encore capable d'identifier, moins encore de nommer et partager ses émotions avec vous. C'est à force de vous voir lui donner confiance, de lui offrir vos propres émotions et de leur donner un nom qu'il apprendra à associer des mots à ce qu'il ressent.

Votre enfant a besoin de pouvoir extérioriser ses émotions pour bien faire la part des choses entre les vôtres et les siennes.

Dans une catégorie d'âge au-delà de cinq ans, beaucoup d'enfants ont déjà vu des images inappropriées, ne serait-ce que parce qu'ils ont cru repérer un dessin animé de leur personnage favori parodié dans une version adolescente ou adulte, ou encore des versions destinées aux adultes signalées par une limitation d'âge, à laquelle il n'a pu être attentif.

Il est crucial de l'aider dans un premier temps à repérer cette signalétique, lui expliquer pourquoi et sur quels critères elle se fonde (images de bagarres, images qui font peur, contenu pour adultes), et d'y être attentif, vous comme lui.

Dans le cas de fortes émotions, il est nécessaire de lui laisser toute la place pour l'exprimer, vous et son entourage, sans réprimer l'enfant, mais au contraire pour lui montrer que l'émotion est un comportement très partagé. Tout le monde a eu peur d'une image, d'un film, dans son enfance !

Personnages à découper ou à recopier pour
l'activité « Mes émissions, mes émotions »
pages 44 et 45.



Cette brochure est la version imprimée du site www.123clit.be, sur lequel les parents trouveront d'autres prolongements. Cet outil est développé dans le cadre du projet Belgian Better Internet Consortium (B-BICO) co-financé par l'Union Européenne.

Concepteur

Média Animation asbl

Centre de ressources en éducation aux médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles

info@media-animation.be

Avenue Mounier, 100

1200 Bruxelles

Outil développé en collaboration avec le Conseil Supérieur de l'Education aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Éditeur responsable : Paul de Theux

Cette publication a été produite avec le soutien financier du programme B-BICO 2 « Belgium Better internet Consortium » co-financé par l'Union Européenne. Les contenus de cette publication sont sous la seule responsabilité de Media Animation asbl, et ne peuvent être considérés comme un reflet de l'opinion officielle de la Commission Européenne.



« 123clic » est dédié aux parents (ou grands-parents) souhaitant accompagner les premiers pas dans le numérique de leur enfant âgé de 3 à 6 ans. L'objectif étant davantage de développer chez eux des réflexes d'usages raisonnés grâce à un accompagnement familial plutôt que d'en faire des « petits génies » des médias digitaux.

Vous trouverez :

- des conseils quant à l'encadrement des usages numériques des 3-6 ans ;
- des idées d'activités pour développer des compétences spécifiques en éducation aux médias ;
- des pistes pour aller plus loin dans la réflexion sur la parentalité en lien avec les médias numériques.

Outil conçu par Média Animation asbl en collaboration avec le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles dans le cadre du projet Belgian Better Internet Consortium (B-BICO) co-financé par l'Union Européenne au sein du Programme Connecting Europe Facility – Telecom.

