



GUIDE ATELIER ENFANTS ET ADOLESCENTS

(livres, jeux et ressources pédagogiques)

30^e édition des SISM

« Santé Mentale à l'ère du Numérique »

du 18 au 31 mars 2019

Depuis la démocratisation d'internet dans les années 1990, les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont touché toutes les sphères de notre société. La santé mentale est aussi concernée par ce virage numérique. En plus d'assister au développement exponentiel d'outils divers et variés, nous constatons que le numérique a un impact global sur la santé mentale.

Les usages d'internet ont fait évoluer aussi bien notre santé mentale que notre vision de la santé mentale. Immense plateforme d'informations, espace de partage des savoirs et de démocratisation de la connaissance, le web est aussi un lieu idéal pour favoriser l'entraide via les réseaux sociaux et les blogs d'utilisateurs. Ces outils encouragent le développement de nouvelles formes d'empowerment des personnes. Autant de supports pour aller vers le mieux-être de chacun et le rétablissement des utilisateurs en psychiatrie.

Au-delà d'internet, les multiples technologies disponibles sont désormais employées au service de la santé mentale. On parle alors de la e-santé mentale, que l'OMS définit comme « les services du numérique au service du bien-être de la personne » et qui englobe notamment :

- Les applications de santé et de bien-être pour les patients et les citoyens en général : suivi de traitement, hygiène de vie, objets connectés, etc.
- Les nouveaux outils numériques au service des pratiques médicales et de la prévention : consultations et aide à distance, réalité virtuelle appliquée aux soins, intelligence artificielle (algorithmes par exemple), jeux vidéo éducatifs, etc.
- La formation en santé : MOOC, e-learning, etc.
- Les blogs, réseaux sociaux et forums.
-

Mais l'évolution des usages des technologies de l'information et de la communication peut aussi être une source potentielle de mal-être : cyberharcèlement aux conséquences parfois dramatiques, cyberdépendances (aux écrans, aux jeux vidéo, etc) à tous les âges de la vie. A cela vient s'ajouter une vigilance particulière nécessaire face à la surproduction et la surconsommation d'informations (infobésité) de qualité variable. Le décryptage et le filtrage des contenus relatifs à la santé mentale nécessitent une réelle pédagogie pour sensibiliser les utilisateurs et les accompagner vers la maturité digitale.

Cette année, le thème « Santé Mentale à l'ère du numérique » est l'occasion d'évoquer, notamment avec les enfants et les adolescents, l'impact des nouvelles technologies sur nos vies et notre bien-être psychique. C'est une opportunité pour ouvrir le débat à la fois sur les apports bénéfiques de ces technologies et sur les potentiels dangers inhérents, ainsi que sur les moyens de s'en prémunir.

Pourquoi ce guide ?

Ce Guide Atelier Enfants et Adolescents vous propose :

→ des conseils pratiques pour organiser une animation autour d'un livre ou d'un jeu pour ouvrir le débat avec les enfants, les adolescents et leurs parents lors des Semaines d'information sur la santé mentale (SISM).

→ une sélection d'ouvrages par catégorie d'âge pouvant servir de supports à l'animation de votre atelier **avec des jeunes de 5 à 14 ans** (et leurs parents).

→ une sélection de jeux éducatifs à favoriser pour les ateliers réunissant **des jeunes de plus de 14 ans**.

→ une sélection de ressources pédagogiques pour organiser une animation ou aller plus loin.

Avantages

- Ces animations sont des supports ludiques, pédagogiques et conviviaux.
- L'enfant est considéré comme un interlocuteur crédible.
- La lecture mobilise peu de moyens et peut s'organiser dans différents espaces (bibliothèques municipales, médiathèques, ludothèques, salles de classe, etc.)
- Elle favorise l'écoute sans jugement, l'attention et l'interaction.
- Temps d'échange, de jeu et de partage.

Objectifs

- Ecouter le jeune sur la représentation qu'il se fait de la thématique.
- Permettre au jeune d'exprimer ses craintes, ses interrogations ou son incompréhension face à certaines situations (le cyber-harcèlement, l'addiction aux écrans, la propagation de fausses rumeurs sur internet, la liberté d'expression, etc.)
- Eclairer sur les bénéfices et les risques des technologies de l'information et de la communication (smartphones, internet, jeux vidéo...)
- Apprendre au jeune comment réagir face aux situations problématiques. Par exemple, comment savoir si une information est véridique ? Comment se protéger sur les réseaux sociaux et les sites internet ? Comment aider un camarade qui est dépendant aux jeux vidéo ?

Informations pratiques

- Solliciter les structures d'accueil pour enfants/adolescents qui peuvent inscrire la rencontre à leur programmation (point écoute jeunes, point information jeunesse...).
- Se rapprocher des bibliothèques et médiathèques, ou des établissements scolaires (entrer en contact avec un enseignant ou la direction d'une école).
- Solliciter des personnes habituées à animer des ateliers avec des jeunes (ex : médiathécaires, animateurs, éducateurs).
- Consulter l'ouvrage ou tester le jeu en amont de l'atelier.
- Préparer les questions et réponses auxquelles pourront être confrontés les animateurs des ateliers.
- Organiser les ateliers dans des lieux calmes, conviviaux et permettant de faciliter la parole des auditeurs et de respecter la confidentialité des échanges.
- Privilégier les petits groupes d'auditeurs (10 personnes maximum).
- Programmer la durée totale de l'atelier (animation + débat) et informer les participants à l'avance.

LES LIVRES

À PARTIR DE 4 ANS

LOUPE !

Christian Voltz, Editeur : Rouergue, 2017

Sa casquette vissée sur la tête, un vieil homme assis sur un banc attend. Il est bientôt rejoint par un jeune homme connecté à son portable. Il est 12h47 et le prochain bus passe dans vingt minutes. Si attente rime avec détente pour le premier qui pose son regard sur la vie grouillante des insectes, ce n'est pas le cas du second qui trépigne d'impatience en postant des messages à ses copains. Puis, le bus arrive et avec lui son cortège de surprises !



À PARTIR DE 5 ANS

PAPA EST CONNECTE

Philippe de Kempter, Editeur : La Martinière jeunesse, 2015

Dès qu'il se lève, papa pingouin se connecte. L'œil rivé sur son ordinateur, il consulte la météo, les nouvelles et correspond avec ses 532 amis sur Icebook. Enfermé dans sa bulle virtuelle, il délaisse sa femme et son fils. Jusqu'au jour où un problème de réseau le prive de son écran quotidien. Fou de rage, il sort de son igloo et cherche en vain une connexion. Aveuglé par sa quête, le pingouin marche sur un morceau de glace qui se détache de la banquise. Le voilà à la dérive... Il parviendra finalement à prendre du recul en utilisant son maudit engin comme planche de surf. Ça marche aussi avec les smartphones !



LES P'TITS CIRES. MARRE DES ECRANS !

Tristan Pichard et Delphine Garcia, Editeur : Locus Solus Junior, 2018

Convertir Tédé aux écrans, c'est pas gagné! Surtout que, selon lui, les vacances c'est fait pour aller dehors... Ben et Chacha vont-ils devoir renoncer à leurs jeux vidéo ?



L'ECRAN ET LA SOURIS

Sylvie Girardet et Fernando Puig Rosado, Editeur : Hatier, 2005

Dans la collection « Citoyens en herbe », Sylvie Girardet et Fernando Puig Rosado abordent le monde merveilleux de l'ordinateur et d'internet. Un monde merveilleux certes, mais semble-t-il parsemer de dangers et de ruses. C'est dans cet esprit de sensibilisation des enfants comme des parents, que l'auteur tente de déjouer les pièges et d'alerter les jeunes lecteurs. Cinq fables mettent en scène un rat savant, un perroquet bavard ou un paresseux permettant d'aborder la connexion, le mail, le blog, le téléchargement ou la publicité sur internet. Ici les ordinateurs savent tout faire... ou presque, et c'est surtout leur utilisation qui peut poser problème.



À PARTIR DE 6 ANS

LILI REGARDE TROP LA TELE

Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch, Editeur : Calligram, 2004

Lili ne fait plus que regarder la télé, le jour, la nuit ; rien d'autre ne l'intéresse. Ce petit livre de Max et Lili montre que la télévision peut être un des moyens les plus agréables de ne rien faire, de ne plus être seul et d'oublier la réalité ! Mais c'est aussi un formidable outil de découverte et de communication, à condition de rester actif, d'être capable, de choisir entre le bon et le moins bon et de savoir s'arrêter pour jouer, travailler ou dormir.



MAX EST FOU DE JEUX VIDEO

Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch, Editeur : Calligram, 2004

Ce petit livre de " Max et Lili " parle des jeux vidéo avec humour et vérité. Il peut t'aider à en parler, à comprendre qu'il ne faut pas en abuser, à chercher des solutions pour mieux gérer ton temps ! Un petit moment de tendresse et de dialogue entre parents et enfants sur un sujet d'actualité !



LES ECRANS

Audrey Guiller et Marie Mignot, Editeur : Milan, 2017

Les écrans font partie de notre quotidien. Des jeux aux transports, de l'école à la cuisine, ils nous entourent "tout naturellement". "Mes p'tites questions - Les Écrans", un documentaire illustré qui répond de façon simple et claire à 16 questions essentielles que se posent les petits curieux sur le numérique.



FANNY ET LA BOITE MAGIQUE

Rachel Corenblit et Lisa Blumen, Editeur : Mango jeunesse, 2018

À la maison ce matin, Fanny est désespérée ; personne n'est disponible pour elle. Chacun est dans sa bulle trop occupé devant son écran. Quand tout à coup, toute la famille disparaît. Alors, elle part en guerre... mais contre quoi ?



À PARTIR DE 7 ANS

RUE DES COPAINS (T.2). JE SUIS ACCRO AUX ECRANS

Sylvaine Jaoui et Annelore Parot, Editeur : Albin Michel Jeunesse, 2016

Tim, Mia, Sham, Enzo et Rose vivent dans le même immeuble et sont inséparables. Sous le regard complice de Monsieur Maurice, le concierge, ils aiment se réunir dans leur cabane, derrière le local à vélos. C'est l'occasion de partager les joies mais aussi de se raconter les petits soucis du quotidien et de trouver ensemble des solutions. À la fin de chaque tome, un petit atelier est proposé pour aller plus loin et transposer en activités créatives et manuelles les solutions trouvées.



LA SORCIERE DES ECRANS

Philippe Guerrieri, Pauline Pucciano et Laura Giraud, Editeur : Editions VOolume, 2016

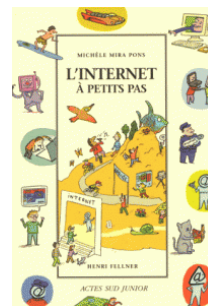
Toutes les fées se sont penchées sur le berceau de Léo, qui possède tous les talents dont un petit garçon puisse rêver. Mais une sorcière lui a lancé une malédiction : à partir de six ans, Léo se laissera envoûter par les écrans, et ne fera rien de ses talents...



INTERNET A PETIT PAS

Michèle Mira Pons et Henri Fellner, Editeur Actes Sud Junior, 2000

Il n'est jamais trop tôt pour apprendre à surfer. Et voici pour t'aider un livre clair et gai. Grâce à ces pages joliment illustrées, tu comprendras ce qu'est l'Internet, le World Wide Web, comment accéder au réseau, se servir du courrier électronique et participer aux forums de discussion. Tu apprendras aussi à y trouver ce que tu cherches, que ce soit des solutions à des devoirs ou tes jeux préférés. Mais "L'Internet à petits pas" est aussi un livre réaliste qui met en garde contre les voleurs de données, les virus destructeurs et les sites racistes ou haineux à éviter. Car, comme disent les auteurs, de la même manière qu'on ne se promène pas tout seul dans une grande ville la nuit, il n'est pas prudent de circuler sans faire attention sur cet immense réseau où tout n'est pas si beau.



À PARTIR DE 8 ANS

TOUS CONNECTÉS

Mathilde Giard et Marygribouille, Editeur : La Martinière Jeunesse, 2018

Illustré de manière humoristique, ce livre répond aux questions que se posent les enfants (et leurs parents !) sur Internet et les réseaux sociaux. Comment ça marche ? Snapchat, Facebook, ou Instagram, quel est le réseau social le plus populaire chez les enfants et les ados ? Quelles sont les applications indispensables et les très futiles ? Pourquoi ne peut-on plus se passer d'Internet, même à l'école ? Comment bien chercher des informations et savoir décrypter les fake news ? Comment se créer un profil et quelles sont les informations à ne jamais donner sur soi ? Est-on vraiment espionné ? Comment rester connecté sans s'isoler du monde extérieur ? Qui se cache derrière les pseudo, et quels sont les dangers à éviter absolument ? Qu'est-ce que le harcèlement sur les réseaux...



LOUISETTE LA TAUPE (T.11). L'ORDI CAGETTE

Bruno Heitz, Editeur : Casterman, 2014

C'est la crise dans la presse des sous-bois ! L'Écho des forêts, le journal artisanal des terriers, a cessé de paraître pour cause de déprime de son rédacteur en chef, le Furet. En chemin pour aller l'aider, Louisetta, les lapins et leurs amis sont troublés par leur rencontre avec l'écureuil, qui ne jure plus que par les nouvelles technologies et son drôle de réseau social : des ordinateurs !



À PARTIR DE 9 ANS

GUIDE DE SURVIE POUR ACCROS AUX ECRANS

Serge Tisseron et Jacques Azam, Editeur : Nathan, 2015

Un décryptage de 15 situations-types liées à la sur-utilisation des écrans par les enfants (ordinateur, console, portable...) avec pour chacune un plan d'action à la clé. Le but ? Que l'enfant aigüise son esprit critique et se prenne en main pour mieux gérer ses écrans. Pas de diabolisation des écrans : le livre alerte sur les dangers liés à leur sur-utilisation, mais en souligne aussi les nombreux bénéfices.



LES RESEAUX SOCIAUX, COMMENT ÇA MARCHE ?

Emmanuel Trédez et Halfbob, Editeur : Fleurus, 2016

Entièrement illustré, ce livre répond aux questions que se posent les enfants sur les réseaux sociaux : droits, risques, amitié, tout pour maîtriser les multiples connexions sans être accro ! Un ouvrage indispensable pour devenir un citoyen averti !



COMPRENDRE COMMENT ÇA MARCHE... LA VIE CONNECTEE

Stéphane Julienne, Didier Balicevic et Tino Balicevic, Editeur : Nathan, 2014

En coédition avec la Cité des Sciences.

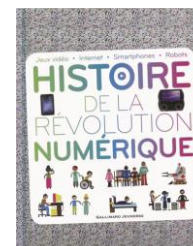
Grâce à ce livre, le lecteur pourra découvrir : les possibilités du numérique dans tous les domaines de la vie connectée ; le fonctionnement des principaux appareils numériques ; des trucs et astuces pour bien utiliser les outils numériques (appareils, sites internet, applis...) et se prémunir des dangers (virus, sécurisation des paiements, etc.).



HISTOIRE DE LA REVOLUTION NUMERIQUE

Clive Gifford, Editeur : Gallimard jeunesse, 2012

L'électronique est devenue omniprésente dans notre vie. Depuis les premiers calculateurs qui occupaient toute une pièce jusqu'aux ordinateurs portables qui tiennent quasiment dans la main, les progrès de la miniaturisation et de la puissance des appareils numériques a connu en 50 ans une progression incroyable ! Grâce à cet album on découvre et on comprend comment marchent tous les appareils numériques si pratiques et si amusants que nous utilisons chaque jour. Truffée d'anecdotes, de schémas, d'infographies, de portraits et de chronologies, cette histoire de la révolution numérique raconte l'aventure des inventeurs des nouvelles technologies !



INTERNET, QUEL DROLE DE RESEAU

Françoise Virieux, Editeur : Le Pommier, 2009

Internet ! Tout le monde l'utilise., et pourtant qui peut dire comment cela fonctionne ? Comment font les millions d'ordinateurs connectés entre eux pour ne pas s'emmêler avec toutes ces images, ces films, ces discussions qui s'échangent en permanence entre toutes les personnes connectées ? Paul et Adèle vont découvrir la magie de l'Internet et comprendre, avec l'aide de la mère d'Adèle, ingénieure informaticienne, comment fonctionne ce drôle de réseau...



LA VIE SANS PORTABLE

Gep et Edith Chambon, Editeur : Mouck, 2013

La vie sans portable c'est comme un hamburger sans ketchup, une nuit sans rêves. Demandez à Sonia ! Entre elle et son portable, c'est une grande amitié. Elle envoie des messages à ses copines, écoute de la musique, prend des photos et surtout communique avec le beau Salomé. Mais la prof de français confisque le portable.



À PARTIR DE 10 ANS

273 AMIS

Gep et Edith Chambon, Editeur : Mouck, 2018

La petite Sonia croit que plus on a d'amis sur les réseaux sociaux et plus on grandit vite. 273 amis ! C'est cool ! Jusqu'au jour où Sonia s'aperçoit qu'il vaut mieux tourner deux fois sa souris dans la main avant de tagger une photo sur Facebook...



DIX JOURS SANS ECRANS

Sophie Rigal-Goulard, Editeur : Rageot, 2015

Dix jours entiers sans le moindre écran ! C'est le challenge proposé à la classe de Louis et Paloma par leur maîtresse. Il faudra laisser éteints son ordinateur, sa télévision, sa console, et rester éloigné des téléphones portables et des tablettes... Si Paloma accepte de relever ce défi, Louis, lui, s'y oppose et crée même le club des « anti-défi ». Toutefois, dans les ateliers créés pour résister à l'attraction des écrans, les deux héros découvrent leurs points communs.



MAIS NON, JE BLOGUE ! Le petit guide des jeunes blogueurs pour bloguer vite et bien **Astrid de Roquemaurel et Delphine Vaufrey, Editeur : Milan, 2008**

Cinq parties à lire chronologiquement dessinent un panorama complet de l'utilisation raisonnée de ces journaux personnels en ligne. Très clair, le texte en petits paragraphes s'adresse directement au lecteur, utilise un vocabulaire simple et ne lésine pas sur les exclamations. Chaque chapitre a en son sein une ou plusieurs double-pages de conseils ou de « à savoir » : l'essentiel du propos résumé. Les informations se recoupent souvent d'une partie à l'autre, donnent beaucoup d'exemples, mais permettent de se débrouiller avec son premier blog. Un lexique et des bonnes adresses sur le net clôturent ce petit documentaire à offrir et faire lire d'urgence à tous les 10-12 ans !



MON QUOTIDIEN - INTERNET ET SES PIEGES EXPLIQUES AUX ENFANTS **Editeur : Play Bac Eds, 2017**

Qu'est ce qu'Internet ? Facebook, Snapchat, comment s'en servir ? Quels sont les dangers quand je surfe en ligne ? Pourquoi ne faut-il pas abuser d'Internet ? Savoir se servir d'Internet aujourd'hui est essentiel, même pour les plus jeunes. Que ce soit à l'école, à la maison, pour travailler ou garder contact avec des amis, Internet offre de merveilleuses possibilités. Cependant, il peut aussi représenter quelques dangers. Ce livre vous accompagnera pour faire comprendre à vos enfants comment utiliser cet outil en toute sérénité.



À PARTIR DE 11 ANS

TOUCHE PAS A MA VIE PRIVEE ! Découvre qui te surveille et comment t'en protéger, **Tanya Lloyd Kyi et Belle Wuthrich, Editeur : Albin Michel Jeunesse, 2018**

Sais-tu qu'aujourd'hui, lorsque tu te connectes à internet, tes moindres faits et gestes sont surveillés ? Chaque fois que tu cliques, likes, partages, suis ou ajoutes une personne sur un réseau social, des entreprises, mais aussi l'État, les forces de l'ordre et même de parfaits inconnus, peuvent avoir accès à tes données personnelles et les collecter.

Le plus souvent, ils nous disent que c'est pour notre propre sécurité, ou pour nous faciliter la vie. Mais où est la frontière ? Surtout, QUI décide où s'arrête et où commence la vie privée ? Psst, un indice : c'est toi ! Et ce livre va t'aider à faire en sorte que ta vie privée... reste privée.



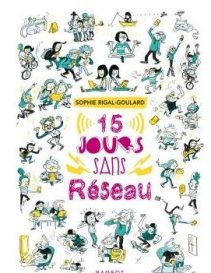
24 HEURES SANS JEU VIDEO **Sophie Rigal-Goulard, Editeur : Rageot, 2018**

Terence passe des heures à jouer à Dark city game pour éliminer le dangereux Moon avant tous ses copains. Ce qu'il n'a pas prévu, c'est que ce jeu l'entraîne loin, très loin... Quand Terence apparaît de l'autre côté de l'écran, entouré d'ennemis, Blanche sa jeune sœur n'en croit pas ses yeux. Que faire pour le sauver ?



QUINZE JOURS SANS RESEAU **Sophie Rigal-Goulard, Editeur : Rageot, 2017**

Privés de réseau ! Pour Émilie, 12 ans, qui adore FB et Instagram, Ambroise, 15 ans, qui ne peut vivre sans être connecté à sa team, et leur petit frère Lucien, ces vacances de détox numérique à la campagne sont un cauchemar. Il faut cesser de tweeter, liker, poster, snaper, scorer... et laisser tous les appareils hors de portée. Vont-ils protester, tricher ou jouer le jeu ? Si Émilie accepte de relever ce défi, Ambroise le réfractaire ne tarde pas à craquer... Supporteront-ils de vivre 15 jours sans Wifi ? Et passer un été inattendu avec eux-mêmes, leur famille et des vacanciers, en réinventant leur quotidien ?



À PARTIR DE 14 ANS

LA TOILE ET TOI

Philippe Godard et Marion Montaigne, Editeur : Gulf Stream, 2012

Internet, cette galaxie virtuelle peuplée de presque deux milliards d'individus dont quelques centaines de millions de geeks et d'innombrables avatars... tu en fais partie! Comme eux, tu twittes, tu chattes, tu pokes, tu add - ou pas, tu surfes, tu postes des photos stylées, tu engloutis des heures de vidéos, tu te dandines devant une flash mob, tu t'aides un tout petit peu de Wikipédia pour ton devoir d'histoire, et tu te moques parfois des autres. Tes réseaux sociaux comptent 722,5 amis, et sans le web, la vie est nulle. Mais connais-tu si bien le net? De Big Brother à Mark Zuckerberg, cet abécédaire te parle de l'histoire et des enjeux d'une technologie qui n'en finit pas de tisser sa toile.



ÉGAUX SANS EGO : HISTOIRES DE FILLES ET DE GARÇONS

Anne Rouvin, Tatiana Domas, Laureline Mattiussi et Gabrielle Piquet

Difficile d'évoluer sous le regard des autres... Égaux sans ego présente cinq histoires courtes, écrites avec et pour des adolescents, sur cinq sujets qui les questionnent. L'égalité fille-garçon et la lutte contre les stéréotypes en sont les thématiques principales, déclinées autour de l'image vestimentaire, du sport, des réseaux sociaux virtuels, de l'orientation scolaire et professionnelle ou encore des relations amoureuses.



LIEN UTILE

Sur son site internet, le Psycom propose une base de données recensant des ouvrages pour enfants et/ou adolescents classés par catégorie d'âge : [Bibliothèque du Psycom](#)

JEUX VIDEO EDUCATIFS

@MICLIK [en ligne]

@miclik est un jeu sérieux interactif pour aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites. Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social.

[Accéder au jeu](#)

L'EDUCATION AUX MEDIAS AU CDI [en ligne]

Compilation de jeux numériques éducatifs permettant de se former à la recherche documentaire et à l'éducation aux médias et à l'information au collège (tous niveaux). Différentes missions sont confiées au joueur : « mission Presse » avec Arthur, par exemple, pour découvrir le monde de la presse ou « mission Amity » pour aider Maxime à gérer ses amis sur le réseau social Amity et les informations qu'il publie.

[Accéder au jeu](#)

2025EXMACHINA

Ce *Serious Game* a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin.

[Accéder au jeu](#)

CHASSEURS D'INFO [en ligne]

Chasseurs d'info est un jeu sérieux autour de l'information et de la recherche des sources. Vous êtes un jeune blogueur passionné par l'actualité. Serez-vous faire le tri parmi les informations, dénicher le scoop et chasser de votre blog toutes les fausses informations qui se trouvent parfois sur le web ? Chassez l'info correctement et passez de blogueur à journaliste professionnel...devenez peut-être, le rédacteur en chef de demain !

[Accéder au jeu](#)

DATAK [en ligne]

Jeu de rôle destiné aux 15 ans et plus, qui vise à sensibiliser aux enjeux du "big data", tant dans ses aspects positifs que dans ses dangers. Le joueur se retrouve dans la peau d'un stagiaire, fraîchement engagé par le maire afin de gérer les réseaux sociaux pour la ville. Très vite, la nouvelle recrue est confrontée à plusieurs dilemmes du quotidien, non seulement dans sa vie privée, mais aussi pour la collectivité. Idéal pour former les adolescents aux bonnes attitudes numériques.

[Accéder au jeu](#)

MASTER F.I.N.D. [en ligne]

Ce jeu a pour objectif de sensibiliser les jeunes de 12 à 16 ans sur l'importance de leur vie privée sur internet et de les amener à adopter un comportement responsable en conséquence. Le joueur est dans la peau d'un web-détective qui devra résoudre différentes missions au sein d'un réseau social fictif dans lequel un jeune garçon s'est fait pirater son compte. Il devra trouver l'usurpateur qui, peu scrupuleux, publie des choses sur le compte de la victime.

[Accéder au jeu](#)

DATADEALER [en ligne]

Data Dealer est un jeu de gestion où le joueur est aux commandes d'une entreprise qui récupère les infos personnelles des internautes : âge, adresse, profil médical, achats en ligne et bien d'autres. Toutes ces informations intéressent divers organismes. Au joueur, donc, de les revendre et dégager des bénéfices. Pour cela, tous les moyens sont bons, même s'ils ne sont pas toujours légaux. Le but de ce jeu est de provoquer une prise de conscience des joueurs au sujet de la collecte de données personnelles et du commerce qui en est fait dans la vraie vie.

[Accéder au jeu](#)

HELLINK, l'enfer des fake news

Hellink est un jeu s'adressant aux étudiants de Licence et à quiconque souhaite se sensibiliser aux compétences informationnelles. Les serveurs de l'université Pierre et Marie Curie ont subi un piratage de grande ampleur. Les données de la multinationale tentaculaire Winter, qui y étaient hébergées, ont fait l'objet d'une fuite massive. L'université est en danger : Elixène Seyrig, experte en cybercriminalité, et son acolyte Lucas Hai Than, juriste en droit de la propriété intellectuelle, sont le dernier espoir de l'UPMC.

[Télécharger le jeu](#)

LIENS UTILES

- Banque de ressources pédagogiques de l'Académie de Montpellier : [Jeux Numériques](#)
- Sélection de jeux sérieux sur [Educavox](#)
- [Site français sur les jeux sérieux](#)
- [Blog belge sur les jeux sérieux](#)
- [Autre blog spécialisé dans les jeux sérieux](#)

RESSOURCES PEDAGOGIQUES

DERRIERE LA PORTE

Vidéo – NetEcoute et E-Enfance

Ce film interactif met en scène au sein d'un foyer, les actions de deux adolescents et leur pratique des technologies d'aujourd'hui et la responsabilité de cette utilisation. « Derrière la porte » a été produit par les Baladeurs d'images sur une réalisation Vincent de Hollogne en partenariat avec la firme Packard Bell.

[Accéder à la vidéo](#)

#DANSLATOILE

Vidéos – France Télévisions, RTS, RTBF, Radio-Canada et TV5MONDE

Information en ligne, cyberdépendance ou réseaux sociaux, les enfants de la génération Z se posent de nombreuses questions au sujet de l'univers digital dans lequel ils sont plongés... Et leurs parents aussi. La commission Jeunesse des MFP a imaginé #DansLaToile pour leur répondre. La série ludo-éducative a ainsi pour thème « l'éducation au web », en vingt capsules animées de deux minutes qui orientent deux jeunes explorateurs dans le monde numérique.

[Accéder aux vidéos](#)

FRED SE MEFIE DES FAUSSES INFOS

Bande-dessinée – Aos Fatos (traduit pas Le Monde)

Combien de fois avez-vous lu quelque chose en vous demandant : “Est-ce une vraie info ou une intox ?” » C'est le point de départ de Fred se méfie des fausses infos, une bande dessinée brésilienne qui compile des conseils simples pour apprendre à déjouer les rumeurs et fausses informations qui circulent en ligne. Vous y apprendrez par exemple comment rechercher l'origine d'une image ou comment vous assurer que vous ne vous ne se faites pas avoir par un site douteux.

[Consulter la BD](#)

LE NUMERIQUE EN FAMILLE

Jeu de carte – Union national des associations familiales (UNAF)

Idéal pour animer un atelier parents-enfants. Le jeu a pour but de favoriser l'échange et la discussion entre parents et enfants en partant des « idées reçues » autour du Numérique et en apportant des conseils aux familles sur l'usage des écrans.

Contactez l'UNAF ou une délégation UDAF pour en savoir plus.

VINZ ET LOU SUR INTERNET

Vidéos, activités interactives et fiches pédagogiques – Internet sans crainte

Vinz et Lou sont les archétypes des jeunes internautes d'aujourd'hui. Leurs aventures et mésaventures illustrent les situations auxquelles sont confrontés les jeunes Internaute. Le programme invite les enfants en cours d'autonomisation dans leur usage d'Internet à se poser les bonnes questions et à acquérir les bons réflexes. Sa vocation : contribuer à l'éducation critique des 7-12 ans aux nouveaux médias.

[Accéder aux outils](#)

L'EDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION A L'ECOLE PRIMAIRE

Brochure – Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)

Comment apprendre aux élèves à analyser l'information et l'image, à aiguïser leur esprit critique et à se forger une opinion ? Comment favoriser la compréhension et un usage raisonné des médias, notamment numériques ? La brochure comprend notamment 11 fiches pédagogiques et 3 fiches intercycles. Chacune d'elle propose des références aux programmes, un déroulement avec des activités concrètes, une durée indicative, des repères pour l'évaluation, des suggestions de traces écrites et des ressources.

[Télécharger la brochure](#)

MÉDIAS & INFORMATION, ON APPREND !

Brochure – Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)

L'édition 2018-2019 est composée de trois parties :

- Les enjeux de l'Éducation aux médias et à l'information et les moyens proposés pour agir.
- Des exemples d'ateliers pour apprendre aux élèves à décoder les médias et l'information.
- Des suggestions d'activités et de ressources à destination des publics spécifiques.

[Télécharger la brochure](#)

LA FAMILLE TOUT-ECRAN

Guide pratique – Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)

Ce guide a pour vocation de fournir des éclairages utiles et des conseils pratiques à tous les parents, et à l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs intéressés par ces questions. Il met en scène une famille attachante, connectée et parfois un peu dépassée dans la gestion des écrans, avec leurs trois enfants de 3, 8 et 16 ans.

[Télécharger le guide](#)

DIX QUESTIONS POUR UN USAGE RESPONSABLE D'INTERNET

Guide pratique – Union national des associations familiales (UNAF)

A l'occasion du Safer Internet Day, l'UNAF et la CNIL, partenaires du dispositif depuis plusieurs années, proposent aux parents 10 questions à se poser avec leurs enfants pour les accompagner vers un usage responsable du numérique (Peut-on tout dire sur Internet ?, Est-on responsable des publications des autres ?, Existe-t-il un « droit à l'oubli » sur Internet ?....).

[Télécharger le guide](#)

INTERNET ET LES JEUNES

Guide pédagogique et ludique – Ministère Belge de la communauté française, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique

Un guide pour initier les élèves à un usage réflexif, citoyen et responsable d'Internet tout en s'amusant ; susciter une réflexion sur les usages des jeunes en termes d'opportunités et de risques ; envisager un bon usage de l'outil Internet sans le diaboliser ; apprendre aux jeunes à maîtriser l'outil sans se laisser maîtriser.

[Télécharger le guide](#)

ECRANS ET USAGES

Fiche conseils – Union national des associations familiales (UNAF)

Les fiches conseils de l'UNAF présente de nombreux « trucs » et conseils pratiques pour accompagner les parents et les professionnels autour de l'usage des écrans par les enfants et les adolescents. Le corpus « Ecrans et usages » aborde différentes thématiques comme les pseudos, les photos en ligne ou les mots de passe par exemple.

[Télécharger la fiche](#)

LE JEU VIDEO, PARLONS-EN

Fiches pratiques – PédaGoJeux

PédaGoJeux propose une collection de fiches pratiques pour aider les familles à mieux appréhender cet univers, PédaGoJeux propose une collection de fiches pratiques qui répondent aux questions les plus courantes des parents. 6 fiches sont actuellement téléchargeables sur des thématiques comme le sommeil, l'argent ou le conflit.

[Télécharger les fiches pratiques](#)

LES MEDIAS SOCIAUX A L'ECOLE : UN ATOUT POUR L'EDUCATION

Dossier – École branchée

Les médias sociaux s'implantent en éducation. Ce dossier propose des pistes concrètes pour développer l'esprit critique des jeunes (et des moins jeunes!) dans leur utilisation.

[Consulter le dossier](#)

PREVENTION & USAGE D'ECRANS AUPRES DES JEUNES

Dossier – Comité départemental d'éducation et de promotion de la santé des Bouches-du-Rhône

Ce dossier thématique est élaboré à l'occasion de la journée d'échanges de pratiques et de présentation d'outils pédagogiques sur la prévention et l'usage des écrans des qui a eu lieu en septembre 2017 à Marseille. Il a pour objectif de fournir aux participants un complément d'informations sur la thématique de l'usage des écrans (Internet, réseaux sociaux, Jeux vidéos). Il est structuré en 5 parties : bibliographie sélective, données d'observation disponibles en ligne, outils pédagogiques, documents de diffusion et sitographie sélective.

[Télécharger le dossier](#)

EDUCATION AUX MEDIAS

Ressources – Educavox

Différentes ressources tous niveaux pour accompagner dans l'éducation aux médias des enfants et des adolescents.

[Consulter les ressources](#)

ÉDQUER AUX RISQUES D'INTERNET

Ressources – Académie de Poitiers

S'ils sont de mieux en mieux informés des enjeux légaux de la propriété intellectuelle, les enfants et adolescents ne sont généralement pas conscients des risques liés à la divulgation des données personnelles. Or la mauvaise utilisation des réseaux et la multiplication des traitements informatiques menacent les droits fondamentaux des personnes, tels que la liberté d'expression, le droit à l'intégrité, à l'oubli et à la vie privée.

[Consulter les ressources](#)

COMPETENCES NUMERIQUES ET INFORMATIONNELLES

Dossier et ressources – Eduscol

La plateforme de l'Education Nationale propose des outils qui peuvent servir de base à la conception d'une animation autour des enjeux d'internet et de l'éducation aux médias chez les enfants et les adolescents. Le dossier thématique est composé de plusieurs sous dossiers :

- Rechercher sur internet
- Éducation médias/Internet
- Les communs de l'information, de la connaissance et du numérique
- Un kit identité numérique

[Accéder au dossier](#)

En complément, Eduscol met à disposition une bibliothèque de ressources très fournie.

[Accéder aux ressources](#)

Plus d'information sur les Semaines d'Information sur la Santé Mentale

www.semaines-sante-mentale.fr

sism.contact@gmail.com

Pour suivre l'actualité de la thématique et des outils, suivez nous sur les réseaux sociaux :

