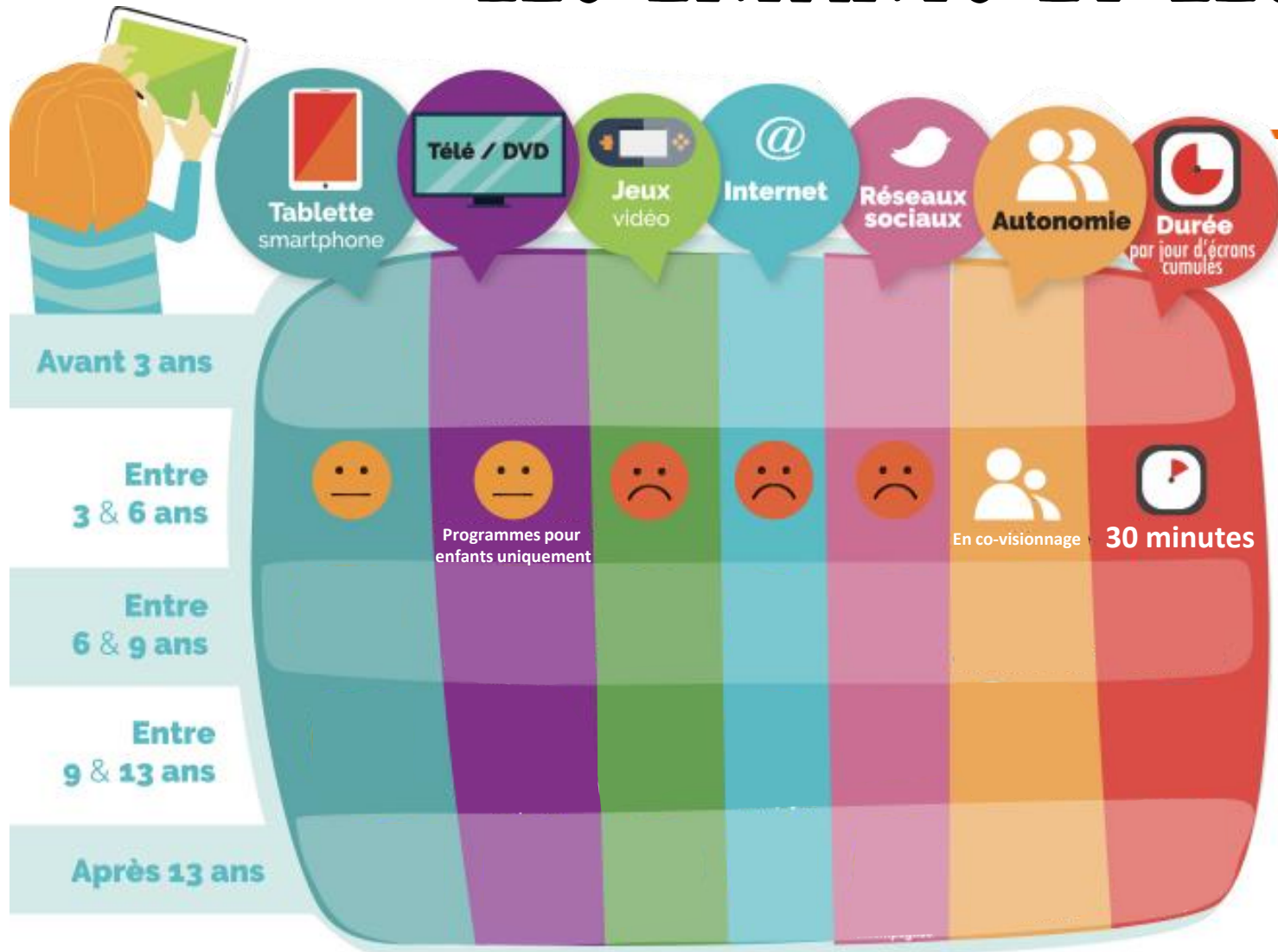


LES ENFANTS ET LES ÉCRANS

RECOMMANDATIONS

LES ENFANTS ET LES ÉCRANS

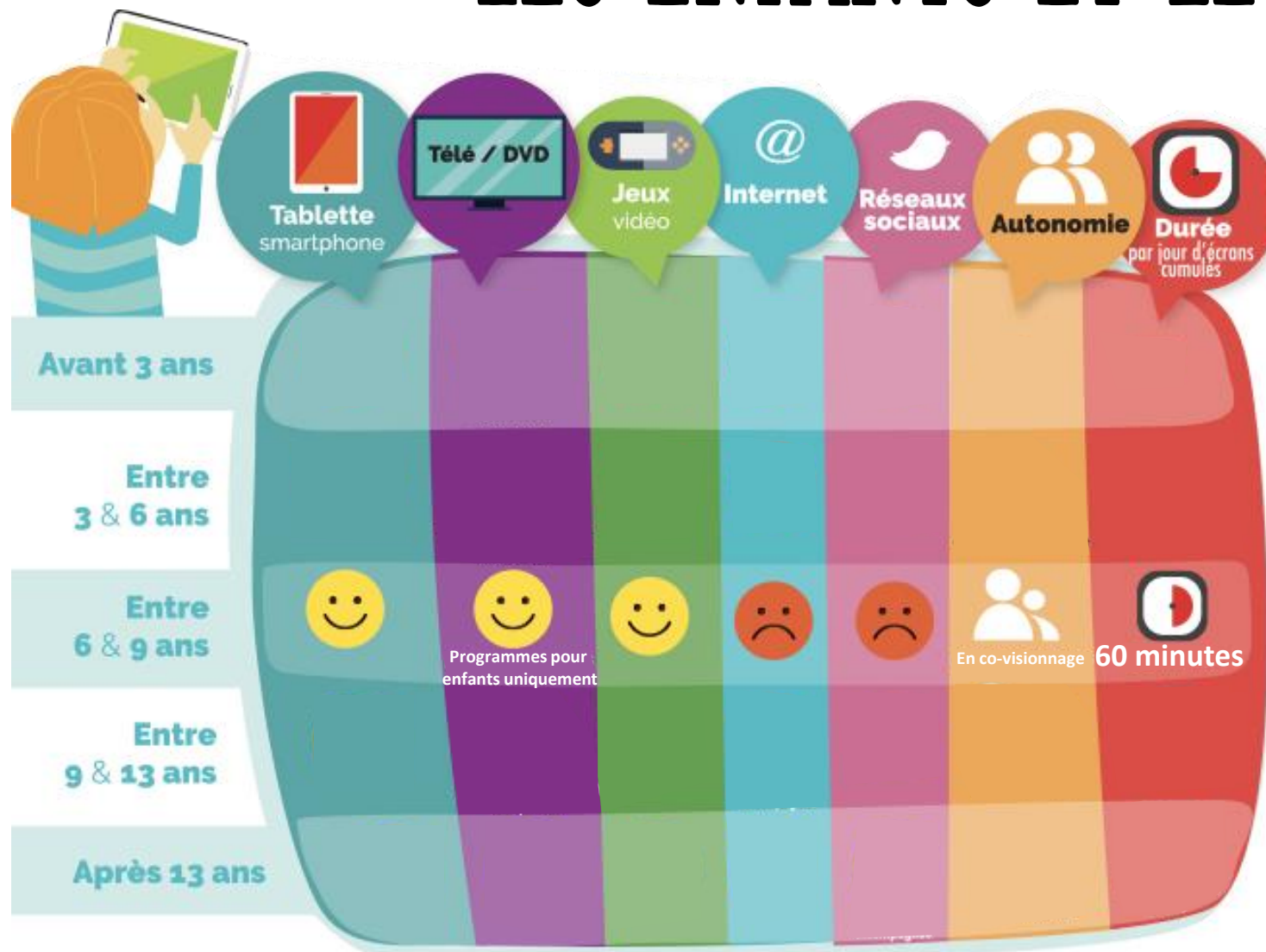
3-6 ans



- Je fixe des règles claires sur les temps d'écran.
- Je respecte les âges indiqués pour les programmes.
- La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.
- J'interdis les outils numériques pendant le repas et avant le sommeil. Je ne les utilise jamais pour calmer mon enfant.
- Jouer à plusieurs, c'est mieux que seul.

LES ENFANTS ET LES ÉCRANS

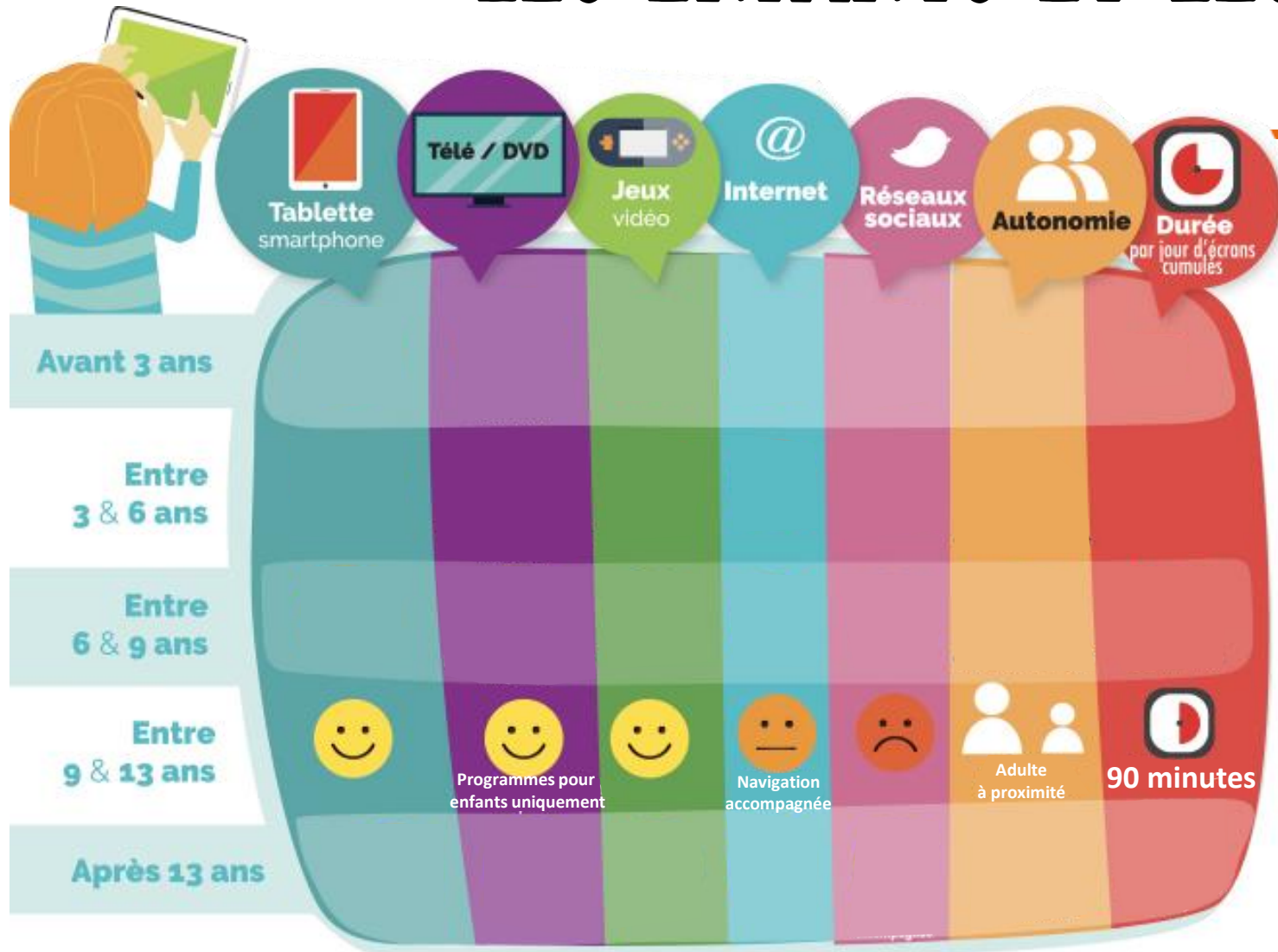
6-9 ans



- Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.
- La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.
- Je paramètre la console de jeux.
- Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :
 - 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
 - 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
 - 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

LES ENFANTS ET LES ÉCRANS

9-12 ans



- Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.
- Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.
- Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.
- Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.
- Je lui rappelle les 3 principes d'Internet :
 - 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
 - 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
 - 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

LES JEUX VIDÉO



Le jeu est conseillé à partir de 3 ans



Le jeu est conseillé à partir de 7 ans



Le jeu n'est conseillé qu'à partir de 12 ans



Le jeu n'est conseillé qu'à partir de 16 ans



Le jeu est réservé aux adultes



Définir des temps de jeu avec des règles claires, en s'assurant qu'elles sont bien comprises par l'enfant et s'y tenir.



Prendre le temps de comprendre ce que fait l'enfant pour l'accompagner dans la gestion de ses plages de jeu. En outre, les enfants apprécieront que vous vous intéressiez à leur passion, ce qui simplifiera vos échanges.

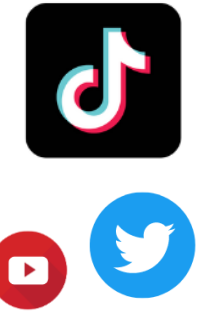
Perturbations du sommeil, troubles du comportement alimentaire, chute des résultats scolaires...

Certains signes doivent alerter les parents que leurs enfants jouent trop longtemps aux jeux vidéo.





LES RÉSEAUX SOCIAUX



✓ **avant 13 ans : les réseaux sociaux sont interdits**

Les parents sont responsables du fait dommageable de leur enfant mineur, qui reste sous la responsabilité de son ou de ses parents. Par exemple, tous propos calomnieux, toute injure ou atteinte à la vie privée ou à la réputation d'autrui portés par le mineur sur Internet pourra entraîner la mise en cause de la responsabilité pénale de ses parents.

✓ **entre 13 et 15 ans : accord parental obligatoire**

✓ **15 ans : majorité numérique**

*Il faut avoir
16 ans
pour créer
un compte
WHATSAPP*

Les réseaux sociaux sont des outils de socialisation qui peuvent développer la créativité des enfants, mais ils présentent des risques.

Pas de réseaux sociaux pour les écoliers, mais on peut les préparer (co-gestion d'un compte familial, utilisation de l'ENT de la classe, ...).

POUR ALLER PLUS LOIN

Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12

Avant 3 ans L'enfant a besoin de connaître ses repères spatiaux et temporels

De 3 à 6 ans L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et motrices

De 6 à 9 ans L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social

De 9 à 12 ans L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde

Après 12 ans L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

La TV, pas avant **3** ans
La console personnelle, pas avant **6** ans
Internet après **9** ans
Les réseaux sociaux après **12** ans

À tout âge, choisissons ensemble les programmes, limitons le temps d'écran, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu au fil, encourageons leurs créations.

eurès

Les écrans, un temps pour tout

LE DÉFI DU JOUR

mpedia. **AFFPA** Association Française des Parents et des Professeurs des Écoles. Avec le soutien de Santé publique France.

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE **CLEMI**

Animer des ateliers sur la parentalité numérique

Guide pour les professionnels

ANADP

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE **CLEMI**

La famille Tout-Écran

GUIDE PRATIQUE

Conseils en éducation aux médias et à l'information

Je protège mon enfant dans son usage DES ÉCRANS

Unaf UNIS POUR LES FAMILLES **DIETRIE GÉNÉRALE**

Enfants et écrans : Reprenez la main !

Dis donc, PAPA! ça fait **2 heures** que tu regardes la télé! Tu devais aller jouer dehors!

GUIDE PRATIQUE PARENTS

Pour les enfants aussi ! De nombreux livres et vidéos (Vinz et Lou, 1 jour 1 actu...) sont destinés aux enfants.

