

FICHE ATELIER

- Café des parents -

▶ CONTENU & OBJECTIFS

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- L'usage des écrans adapté à chaque âge,
- l'acquisition du premier smartphone pour l'un des enfants de la famille,
- le contrôle parental,
- usage des réseaux sociaux
- les jeux vidéos,
- les limites d'âge de contenu,
- comment aborder le sujet de la sexualité en ligne avec son enfant,
- l'importance de limiter ou mesurer les temps d'écran,
- partage d'astuces et d'outils pour faciliter le quotidien ou éviter les conflits ...

OBJECTIFS

- Offrir aux parents un espace de parole libre et non jugeant qui prend en compte la réalité de chacun.
- Mener des réflexions collectives et favoriser le partage d'expérience.
- Permettre aux parents de prendre conscience des risques et mésusages de l'outil numérique.
- Questionner la posture de parents face à la présence des outils numériques dans la famille
- Appréhender, en tant qu'adulte référent, sa propre relation à l'outil numérique

▶ CADRE

POSTURE DE L'ANIMATEUR.RICE

- Préciser que nous n'intervenons pas en tant qu'expert de la parentalité : notre expertise porte sur l'outil numérique.
- Nous possédons notre propre vision/expérience de la parentalité, mais nous restons neutres durant cette intervention.
- L'ensemble des positions qui seront exposées et défendues sont le fruit de réflexions collectives.
- Accueillir de manière la plus bienveillante et ouverte possible les différences en matière d'éducation : style, habitudes, réalités du quotidien...
- Ne pas juger ni stigmatiser ni rabaisser la manière de faire d'un parent : nous proposons des alternatives ou d'autres façons de faire.



FICHE ATELIER

- Café des parents -

▶ VALISE PÉDAGOGIQUE

OUTILS UTILISÉS:

- **Camembert**

> outils de mesure et de prise de conscience de son utilisation des écrans au quotidien en tant que parent.

- **Jeu pédagogique "J'utilise les écrans"**

> Le jeu permet de favoriser les témoignages, les échanges et la réflexion sur les usages numériques des enfants et des ados.

> Ne pas hésiter à trier les cartes en fonction du public cible : ados, petite enfance...

> Le jeu permet de "poser sur la table" les sujets majeurs, l'animateur.rice doit ensuite faire des apports de connaissances sur ces thématiques.

- **Support de présentation projeté**

> permettant de faire un apport de connaissances aux moments souhaités

- **Schéma de la donnée**

> comprendre la rémanence des contenus publiés sur les applications de messagerie instantanée et sur les réseaux sociaux.

