

GUIDE D'ANIMATION



Les interactions, socle du développement de l'enfant

- **Les interactions parents-enfants** représentent le **socle du développement moteur**, psycho-social et émotionnel de l'enfant : échanges de regards avec son bébé, exclamations de joie devant le 1^{er} "areuh", jeu du "coucou-caché", jeux de construction ou d'imitation, histoires racontées, sorties en famille...
- **Les familles ne sont pas toujours conscientes** de l'**importance** de ces **interactions naturelles au quotidien** pour le développement de leurs enfants, particulièrement les plus petits (**0 à 3 ans**).
- **Les écrans, utilisés par les enfants et aussi par les parents eux-mêmes perturbent ces échanges.**

Selon une enquête de la Fondation pour l'Enfance réalisée en 2018, 58% des enfants de moins de 5 ans utilisent un écran numérique mobile. Ils sont 70% entre 3 et 5 ans. De leur côté, les parents déclarent utiliser leur tablette / smartphone 18 h par semaine en moyenne. Combien de temps reste-t-il pour les interactions ?

Les ateliers, temps de parole entre parents

- **Pour qui ?** La question des écrans revient fréquemment, quelque soit le type de famille : parents jeunes ou moins jeunes, parents solos ou tribus... C'est pourquoi les ateliers " La meilleure application pour votre enfant, c'est vous " sont ouverts à tous les parents qui le souhaitent. L'arrivée d'un enfant est l'occasion de se poser des questions sur les comportements en famille, les écrans en font partie.
- **Comment ?** Le jeu de cartes est un support ludique, destiné à appuyer les professionnels de la petite enfance dans l'animation de groupes de parole et de partage avec les parents sur le thème des écrans et des interactions. Il est accompagné d'une affiche, pour contribuer à la sensibilisation de tous sur la question des écrans et des interactions en famille.



- **Par qui ce support d'animation vous est-il proposé ?**
- Ce jeu vous est proposé par **mpedia.fr** et **l'AFPA** (Association Française de Pédiatrie Ambulatoire), sa diffusion, en partenariat avec la **Fondation pour l'Enfance** est soutenue par **Santé publique France**. Le site www.mpedia.fr est le site grand public de l'AFPA pour les parents et les professionnels de la petite enfance. Vous y trouverez des conseils, des vidéos, des réponses personnalisées gratuites à toutes vos questions : parentalité, alimentation, développement, santé de l'enfant de 0 à 11 ans. Ce site est partenaire de Santé publique France, du Ministère des Solidarités et de la Santé et de la CAF notamment. <http://www.mpedia.fr>
- Vous souhaitez faire part de vos remarques, vos suggestions ?
Vous pouvez nous contacter : contact@mpedia.fr

Animer le jeu " Les écrans, un temps pour tout "

Objectif du jeu :

Sensibiliser les jeunes parents à l'usage des écrans dans le cadre de groupes de parole. Les écrans prennent sur les temps d'échanges parents / enfants ; or ces temps sont essentiels pour le développement psychomoteur, émotionnel et social des enfants.



Matériel :

- Une affiche "Le meilleure application pour votre enfant, c'est vous " pour vous permettre d'annoncer la tenue de l'atelier dans votre structure.
- Ce guide pédagogique
- Un jeu de cartes petit format :
 - Une règle du jeu
 - 10 situations du quotidien parents / enfants en présence d'écrans et les alternatives sans écrans ainsi que des Le saviez-vous au dos des cartes
 - Une carte Le Défi du jour
- Un jeu des 10 situations du quotidien et Le saviez-vous en format A4 papier permettant à l'animateur de présenter, en grand, la carte qui a été tirée au sort.
- A prévoir : un bloc de petits papiers et de crayons pour permettre aux parents de noter le défi qu'ils ont choisi de relever et qu'ils présentent à la fin du temps de parole.

Prévoir 45 minutes, de 7 à 10 personnes maximum.

Déroulé du jeu :

- 1. Se présenter et présenter le jeu de cartes** en le manipulant devant les participants sans le laisser regarder en détail (ne pas dévoiler ce que les cartes illustrent).
- 2. Ouvrir le dialogue avec les participants** à l'aide de 2 à 3 questions.

EXEMPLES DE QUESTIONS

- Combien d'écrans avez-vous à la maison ? (En aidant au comptage, car le téléphone mobile par exemple est souvent oublié)
- Est-ce un problème à la maison ? Pour qui ? Qu'en pense l'autre parent ?
- Quel est l'âge de vos enfants pour qui cela pose problème ?

3. Expliquer l'objectif de ce jeu et présenter le déroulement de l'atelier :

Temps 1 : découverte et manipulation des cartes

Temps 2 : discussion et échanges sur les situations du quotidien

Temps 3 : conclusion des échanges et choix d'un défi

4. Après avoir fait découvrir le jeu de cartes, **donner le jeu à un participant et le faire piocher au hasard une carte de situation** "Ça nous est arrivé à tous" ou lui demander de choisir une carte qui lui parle le plus. Le groupe observe la partie " Ça nous est arrivé à tous ".

5. Animer un débat à partir de la situation piochée, poser des questions ouvertes à partir des exemples de questions proposées ci-dessous, faire circuler la parole en invitant le groupe à s'exprimer.

EXEMPLES DE QUESTIONS

Questions d'observation des cartes :

- Que voyez-vous sur la carte ? Quel personnage est capté par l'écran ?
- Est-ce que cette situation vous est déjà arrivée ?
- A quelle occasion ? Dans quels cas de figure ?

Questions de ressentis et d'opinions :

- Qu'en pensez-vous ? Qu'est-ce qui pose problème ?
- Qu'est-ce que l'écran apporte dans cette situation ? L'écran est-il indispensable selon vous ? Dans quels cas ?
- Sur quel temps l'écran prend-il ?

Questions concernant "votre" enfant :

- Et votre enfant, que fait-il sur les écrans ? Quelle est son application préférée ?
- A quelle fréquence votre enfant utilise-t-il des écrans ?
- Comment qualifiez-vous l'écran que vous lui donnez ? (Les aider si la réponse est difficile : babysitter, doudou, calmant, stimulant, perturbateur ...)
- A part les écrans, quelle est l'activité préférée de votre enfant ? Comment l'occupez-vous ?
- Quelle est votre activité favorite avec lui ? Qu'est-ce que cela lui apporte selon vous ?

6. Retourner la carte pour mettre en valeur la partie "Et si on essayait ça ?"

EXEMPLES DE QUESTIONS

- Qu'est-ce qui a changé ?
- Qu'est-ce qui va changer ? Et pour qui est-ce important ?
- Cette situation vous paraît-elle familière ?
- En quoi est-ce mieux pour un enfant ? Et pour votre enfant, qu'en pensez-vous ?

7. L'animateur lit à haute voix le texte qui est au verso de la carte et pose des questions.

EXEMPLES DE QUESTIONS

- Qu'apprenez-vous sur le développement des enfants en général ? Et pour le développement de votre enfant, qu'en pensez-vous ?
- Qu'est-ce que cela va changer dans votre gestion des écrans à la maison ?

8. Renouveler ce cycle en fonction des réactions du groupe et du temps disponible.

9. Prendre la parole pour résumer les échanges, faire une synthèse.

Et pour vous,
le défi du jour,

C'EST
QUOI ?

10. Temps du défi : proposer à chaque parent de réfléchir individuellement à un défi qu'il souhaite relever cette semaine : *Quelle action ou changement pourriez-vous envisager pour commencer à modifier l'impact des écrans dans votre vie familiale ?* (Aider les parents qui le souhaitent à choisir un défi réaliste qu'il a envie de mettre en place).

Chaque parent peut partager à l'oral, s'il le souhaite, son défi avec les autres parents. Il peut le noter sur un petit papier et l'afficher sur un mur ou sur un tableau. Le groupe est ainsi témoin du défi que chaque parent se fixe.

