

# declick

EDD 2023

15 novembre 2023



HALL  
OF  
GAMES

Hall of Games devient  
**declick**

# NOTRE ASSOCIATION

En quelques mots



*Association à but non lucratif, créée en 2016, opérant principalement dans le canton du Valais (CH).*



*Notre association accompagne les nouvelles générations dans la recherche d'un équilibre face à l'utilisation d'Internet, des réseaux sociaux et des jeux vidéo. Elle vise également à amener le dialogue entre parents et enfants autour des thématiques numériques.*

# NOS PRESTATIONS



**PRIMAIRE**  
Ateliers de  
Médiation



**SECONDAIRE**  
Ateliers de  
Médiation



**UAPE**  
Formations



**SECONDAIRE**  
Ateliers de  
Médiation



**PARENTS**  
Ateliers  
Parents -  
Enfants



**CONFÉRENCE**  
Selon  
les  
demandes

# NOTRE ÉQUIPE



MARTIN TAZLARI  
Directeur



NATASCHA GRAND  
Animatrice scolaire



MICHAËL PONT  
Animateur scolaire



MARION MONNET-  
SCHILD  
Animatrice scolaire



STÉPHANE RUDAZ  
Président



ALEXANDRE  
BERCLAZ



AMÉLIE BALLIF  
Comité



MATHIEU  
CARRUZZO

# THÉMATIQUES

## JEU VIDÉO

- Evolution du jeu vidéo
- Normes PEGI
- Apports et troubles du jeu vidéo



## ECADREMENT DES ÉCRANS

- Quelles règles mettre en place ?
- Accord-écran
- Conseils et discussion



## RÉSEAUX SOCIAUX ET DONNÉES

- Règles d'utilisation
- Protection de nos données personnelles
- Monétisation



## SMARTPHONE

- Nomophobie
- Evaluer sa consommation
- Reprendre le contrôle
- Conseils et discussion



# QUELQUES CHIFFRES 2022 - 2023



**> 4000**

Elèves rencontrés par notre équipe durant l'année.



**> 45**

Établissements scolaires où HoG a pu intervenir en 2022-23.



**~175**

Classes visitées soit au total plus de 260 heures de formation dans les écoles de la scolarité obligatoire.



**35%**

EPT engagés pour assurer ces interventions de prévention.



**CHF 0.-**

Subventionnement public.

# Declick 2023 - 2024

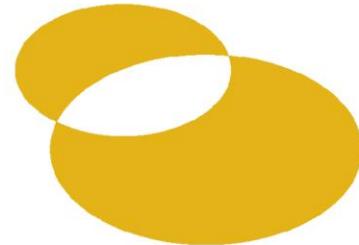


Intégration à la stratégie de prévention numérique cantonale.

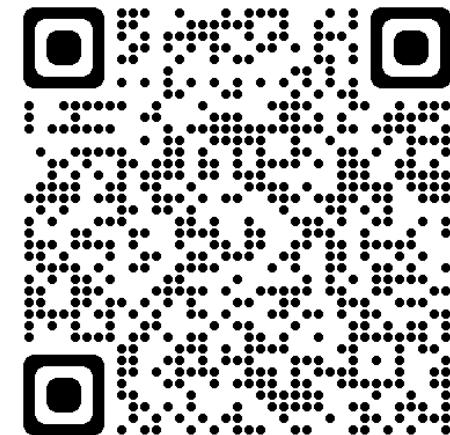


Subventionnement pour les 9CO (13ans), soit environ 4300 élèves concernés.

# Stratégie cantonale



éducation numérique  
Medienkompetenz



<https://educationnumeriquevalais.ch/>

# PRATIQUES ET PROBLÉMATIQUES NUMÉRIQUES



On considère qu'aujourd'hui, un jeune aura passé, depuis sa naissance, l'équivalent de **3 ans** de sa vie devant un écran à ses 18 ans.



TIKTOK

~ 99%  
Des élèves de 12-13 ans  
ont un smartphone.

~60%  
Des jeunes entre 13 et  
15 ans ont déjà reçu une  
sollicitation sexuelle non  
désirée.

? %  
Reconnaissent avoir subi  
ou créé de la violence  
verbale en ligne.

~ 40%  
Des élèves de 8 ans ont  
un écran fixe ou mobile  
dans leur chambre.



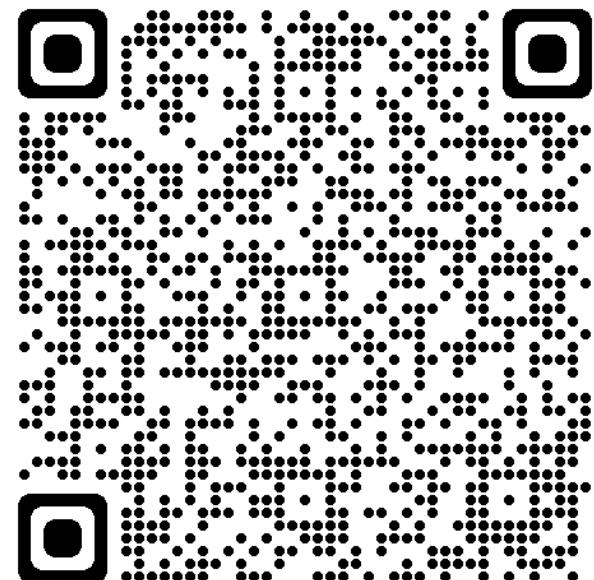
# LE CYBER-HARCELEMENT



# LE CYBER-HARCELEMENT

## Statistiques en Valais :

- 5-7% des jeunes sont victimes d'intimidation en milieu scolaire\*
- Méthodes mise en place :
  - Préoccupation partagée
  - Médiation par les pairs
  - Autres
- Plan d'action cantonal
- Lien EDD



# Que dit la loi ?

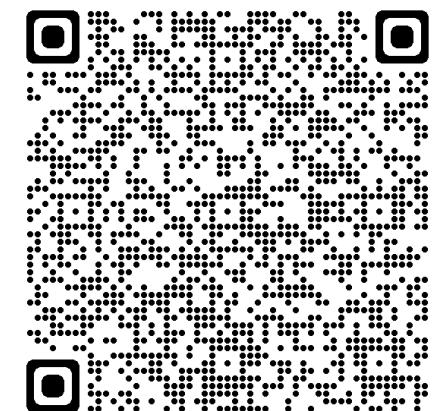
## Insultes :

- Il est **illégal** d'insulter ou d'injurier quelqu'un.
- La personne peut porter plainte contre vous directement.
- En Suisse, nous sommes pénallement responsables de nos actes **à 10 ans**.



## Quelques infos en Valais

- +60% des jeunes sondés en classes en 11CO ont déjà reçu une photo à caractère sexuelle non sollicitée
- Plusieurs cas par année de jeunes qui nous rapportent avoir fait ou reçu des nudes (dès la 7H)
- Impact sur la santé mentale des jeunes
- Liens EDD



# Que dit la loi ?

## Nudes :

- Il est **illégal** pour un mineur (-16 ans) de prendre des photos dénudées.
- Il est **illégal** de partager ces photos.
- Il est **illégal** de consulter ou posséder ce genre d'images.



# Quand l'écran devient plus important

## Hyperconnectivité :

- Besoin de connexion et d'appartenance
- Continuité de la vie sociale
- Frein à l'apprentissage ?
- Lien EDD : accès à l'information



# MESSAGES DE PRÉVENTION

# LES BASES D'ACCOMPAGNEMENT



Parents



Enfants

# LES RÈGLES D'ACCOMPAGNEMENT



**Apprivoiser les écrans et grandir**

**3 - 6 - 9 - 12**

Développée, par le psychologue, Serge Tisseron, la règle du 3-6-9-12 permet aux parents de plus facilement encadrer les écrans à tout âge tout en apprenant à s'en servir et s'en passer.

**Avant 3 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir avec vous ses sensorialités, et ses repères. Jouez, parlez, arrêtez la télé.

**De 3 à 6 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir ses dons sensoriels et manuels. Limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille.

**De 6 à 9 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social. Créez avec les écrans, expliquez-lui Internet.

**De 9 à 12 ans**  
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde. Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges.

**Après 12 ans**  
Il s'affranchit de plus en plus des repères familiaux. Restez disponibles, il a encore besoin de vous.

Icons representing various screen-based activities are scattered in the top right corner of the slide, including a video camera, a globe, a television, a smartphone, a game controller, and a laptop.

# CK | LES RÈGLES D'ACCOMPAGNEMENT

3<sup>TM</sup>

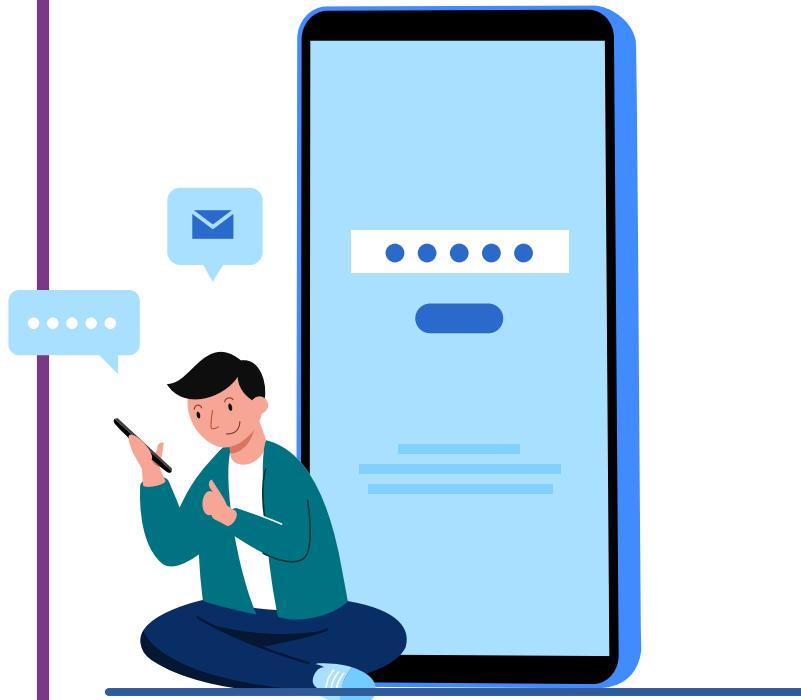
7<sup>TM</sup>

12<sup>TM</sup>

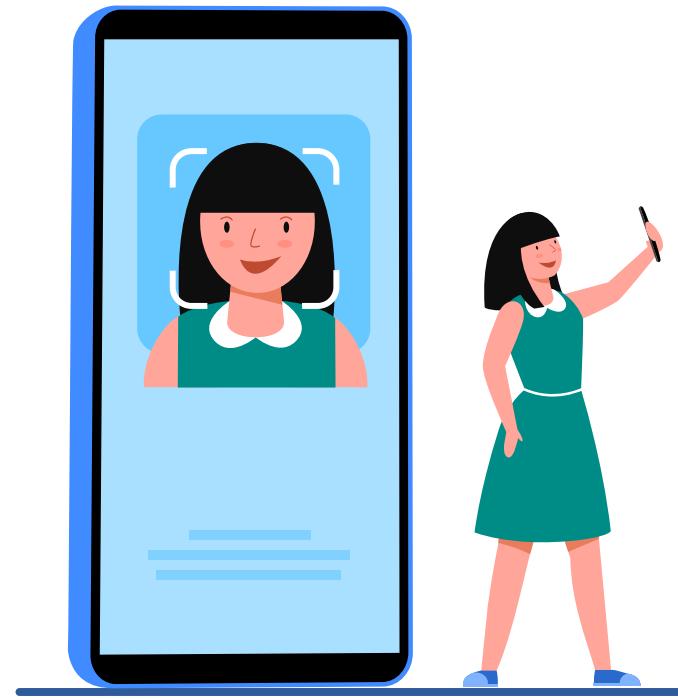
16<sup>TM</sup>

18<sup>TM</sup>





PAS DE  
NOMS



PAS DE  
PHOTOS



COMpte  
PRIVé

# LA POLLUTION NUMÉRIQUE

- Éteins tes appareils quand tu ne les utilises pas
- Limite le streaming en téléchargeant quand c'est possible.
- Choisis des produits électroniques éco-responsables.
- Recycle ou donne tes vieux gadgets.
- Utilise la technologie de manière responsable en évitant le gaspillage.



Ces actions simples aident à réduire la pollution numérique.

# LA SURCONSOMMATION

**SHEIN**



wish

# «DIGITAL DETOX» AUSSI POUR LES PARENTS

1



ENCADRER SA  
CONSOMMATION



2



DÉTRUIRE LE  
DESIGN ADDICTIF



3



NOTIFICATIONS  
DES HUMAINS



4



ACHETEZ-VOUS  
UN RÉVEIL !



# CONSEILS - PARENTS

“ARROSONS CE QUE  
L’ON AIMERAIT VOIR  
POUSSER”

LA BASE DE TOUT  
CADRE RESTE LE  
DIALOGUE



S’intéresser à ce que l’enfant fait dans les jeux vidéo ou sur les réseaux sociaux, en faire un sujet de conversation



Questionner les pratiques dans le but d’éduquer:  
pourquoi tu joues? Pourquoi tu aimes ce jeu?  
Pourquoi tu es sur ce réseau social?



Proposer d’autres activités en parallèle du jeu.  
Adapter le cadre en fonction des autres activités.



Poser un cadre et oser frustrer si nécessaire &  
Ne pas se focaliser sur le temps d’écran

# PLUSIEURS RESSOURCES



@Declick



@Niels Weber

# QUESTIONS OUVERTES

# QUESTIONS OUVERTES



Combien de temps par jour êtes-vous à plus  
d'1m de votre smartphone ?



## QUESTIONS OUVERTES



De combien de contenus de vos vidéos Tik-Tok  
d'hier vous rappelez-vous ?

# QUESTIONS OUVERTES



Vous sifflez votre animal de compagnie, il vient.  
Votre smartphone siffle, vous ... ?

# QUESTIONS OUVERTES



Quel impact à long terme aura  
la COVID19 concernant la prévention  
numérique ?

# QUESTIONS OUVERTES



Quel impact à long terme aura l'IA concernant la prévention numérique ?

