

# declick'

**EDD 2023**

15 novembre 2023



HALL  
OF  
GAMES

Hall of Games devient

**declic'k**

# 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

## 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.



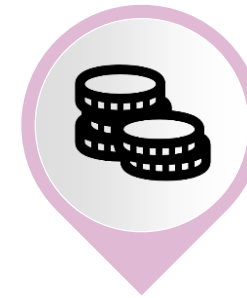
**CHF 0.-**

Subventionnement public.

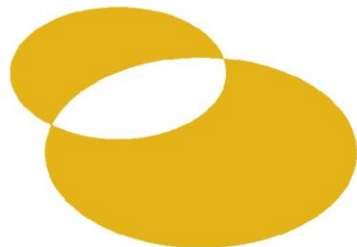
# Declick 2023 - 2024



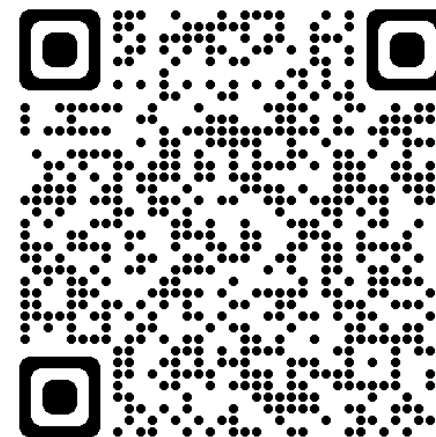
Intégration à la stratégie de prévention numérique cantonale.



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



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.





**~ 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.



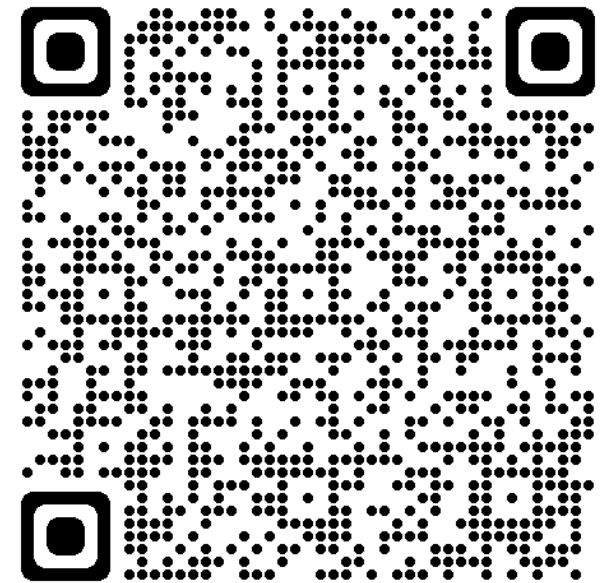
# LE CYBER-HARCELEMENT



# 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 pénalement responsables de nos actes **à 10 ans**.



# LE SEXTING

## 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 nues (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





Parents



Enfants



# CK LES RÈGLES D'ACCOMPAGNEMENT



25

@Sabine Duflo - @Serge Tisseron

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

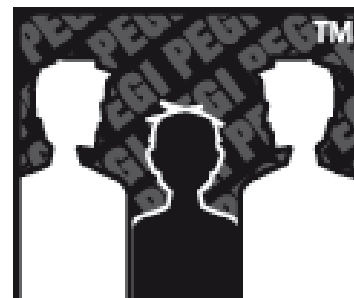
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde. Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges.

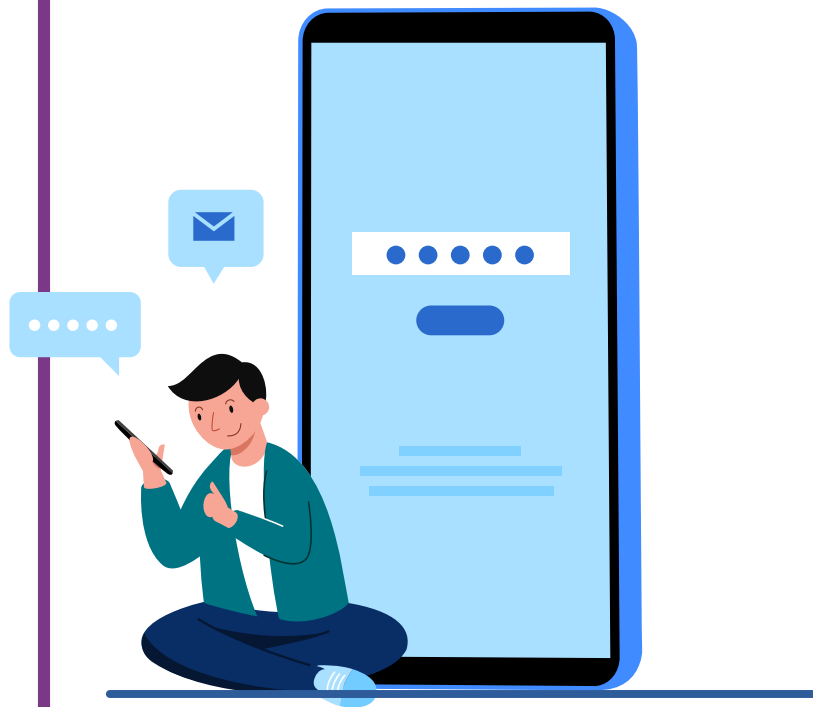
#### Après 12 ans

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

@Sabine Duflo - @Serge Tisseron

# CK LES RÈGLES D'ACCOMPAGNEMENT





PAS DE  
NOMS



PAS DE  
PHOTOS



COMPTE  
PRIVÉ

- Éteins tes appareils quand tu ne les utilises pas
- Limite le streaming en téléchargeant quand c'est possible.
- Choisis des produits électroniques écoresponsables.
- 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.



**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

1

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

2

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

3

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

4

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



@Declick



@Niels Weber



# 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 ?

