

# ETUDE DE CAS LONGWY





## CENTRE SOCIAL ET CULTUREL

Notre intervention sur la **prévention des usages numériques** sur la thématique de l'accompagnement des jeunes consommateurs de jeux vidéo. En effet, les éducateurs se rendent compte que de plus en plus jeunes pratiquent ce loisir (en effet, plus de **42 millions de personnes** sont des joueurs de jeux vidéo dans la population française). C'est une demande des familles de comprendre le phénomène afin de tisser du lien social avec leurs adolescents.

## NOTRE CLIENT

C'est un établissement recevant du public et qui propose de nombreuses activités en direction des familles et dont les valeurs affichées sont la **Rencontre** et le **Partage** amenant l'**Ouverture** et l'**Ecoute** des autres. L'esprit convivial règne au sein des activités du centre. Régulièrement il réalise des activités comme des ateliers famille, parent, enfant, des visites, des expositions ou encore des spectacles dans le but de dynamiser la vie associative par le biais de la convivialité des rencontres.

## LA PROBLEMATIQUE

Chaque époque a connu ses changements **techniques** et **technologiques** qui ont bouleversés les rapports entre les individus, ils ont pu induire des clivages entre les générations, suscité des inquiétudes quant au devenir de ces nouvelles générations. Dans le contexte actuel, les changements liés à l'**usage d'internet** et des nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) sont très rapides. Nos comportements, nos valeurs évoluent d'autant plus vite et peuvent déstabiliser les repères familiaux.

## LA DEMANDE

- Comment accompagner son **enfant** dans ses usages aux nouvelles technologies ?
  - Quelle **éducation** aux médias proposer en tant que parent, éducateur ?
- Il est important de poser à l'enfant les balises lui offrant un cadre structurant pour créer ses repères et **développer des compétences** dans l'utilisation des nouvelles technologies. Instaurer et favoriser un dialogue de qualité entre le parent et son enfant en est un facteur de réussite.



## NOTRE SOLUTION

Une mise en place d'animation en plusieurs temps :

- Un temps de jeu collectif et **découverte** des jeux vidéo.
- Un temps d'échange avec les parents et les enfants où nous aborderons différentes thématiques de préventions liées à la pratique des jeux vidéo. (risques liés à une pratique abusive, prévention de la cyberaddiction).

-Une **exposition** sur les jeux vidéo qui contient :

- Six panneaux autoportés en toile qui présentent l'histoire et la culture vidéo ludique.
- Un quizz interactif, jouable pour parfaire ses connaissances ou découvrir cette culture.

Une animation de **jeux partagés** et des **temps de dialogue** afin de

- Comprendre l'intérêt et le sens que porte l'enfant aux jeux et à ces outils.
- Valoriser les usages constructifs des TIC.
- Identifier les contenus des jeux vidéo (Classification PEGI).

Une organisation d'un «tournoi» de jeux vidéo en famille :

- Utilisation de jeux qui demandent de la coopération, du partage entre les membres de la famille.
- Utilisation de jeux vidéo adaptés à différents âges et de classifications différentes.

**Soutenir les parents** dans leur démarche d'accompagnement des **activités numériques** de leurs enfants est important :

- En partageant les questions et **préoccupations** des parents.
- En détramatisant.
- En apportant des propositions pour accompagner son enfant au quotidien.

## LES RESULTATS

- Les familles ont été **écoutées** et **rassurées** sur la pratique de leurs enfants.
- Des exemples **d'accompagnements** ont été abordés auprès des parents pour un meilleur suivi de leurs enfants.
- Un contenu de formation **très complet** et **intéressant**.
- Des animations permettant de **favoriser** le dialogue et la **compréhension**.

**Educatrice spécialisée** : « J'ai énormément appris sur cette journée, sur les différentes thématiques abordées et je vais pouvoir transmettre ce que j'ai appris aux enfants que j'accompagne chaque jour. »





Aux Frontières  
Du Pixel



[contact@auxfrontieresdupixel.com](mailto:contact@auxfrontieresdupixel.com)



Rue de L'Europe - Batiment  
Imax 57360 Amnéville