

Le cerveau des enfant et ados devant les écrans : mythes et réalités

gregoire.borst@u-paris.fr

www.lapsyde.com

<https://www.le21dulapsyde.com/>

Twitter : [@lapsyde](https://twitter.com/lapsyde)



**Université
Paris Cité**



institut
universitaire
de France



LaPsyDÉ



Ecran : quelques affirmations

- Les écrans sont responsables de la baisse de l'intelligence des nouvelles générations
- Les écrans peuvent provoquer des troubles des apprentissages (dys) et des troubles du spectre de l'autisme
- Les élèves n'arrivent plus à se concentrer en classe car ils passent trop de temps sur les écrans
- Les réseaux sociaux sont à l'origine des symptômes dépressifs des adolescents
- L'utilisation des écrans peut entraîner une addiction

Temps d'utilisation en fonction des usages

Temps passé sur l'équipement – En semaine (hors l'école)



Temps passé sur l'équipement – En semaine (pour l'école)



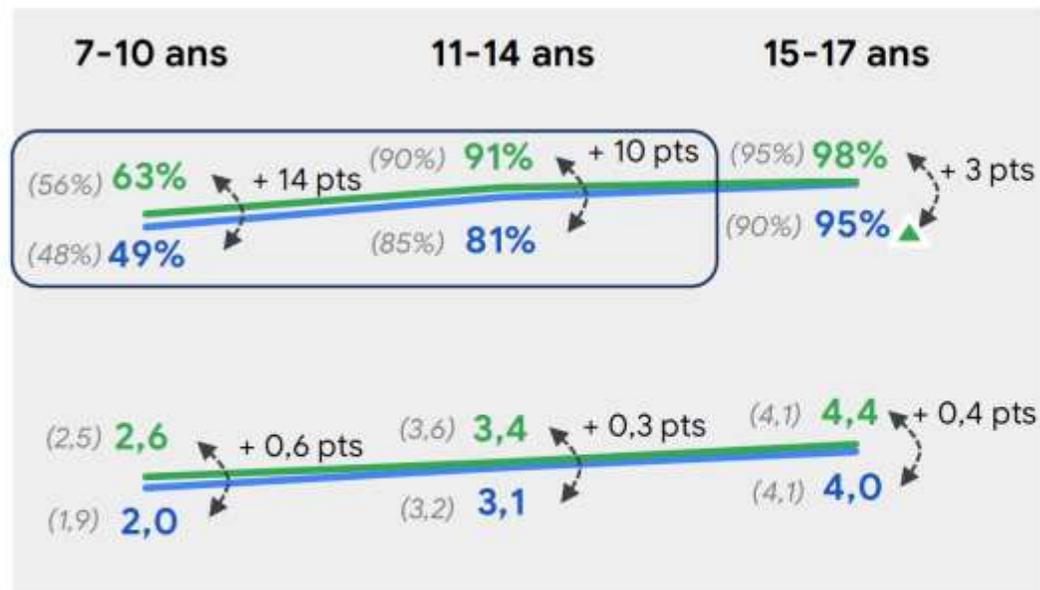
Usage des outils numériques

Réseaux sociaux & messageries utilisés

Au moins un réseau social



Nombre moyen de réseaux sociaux

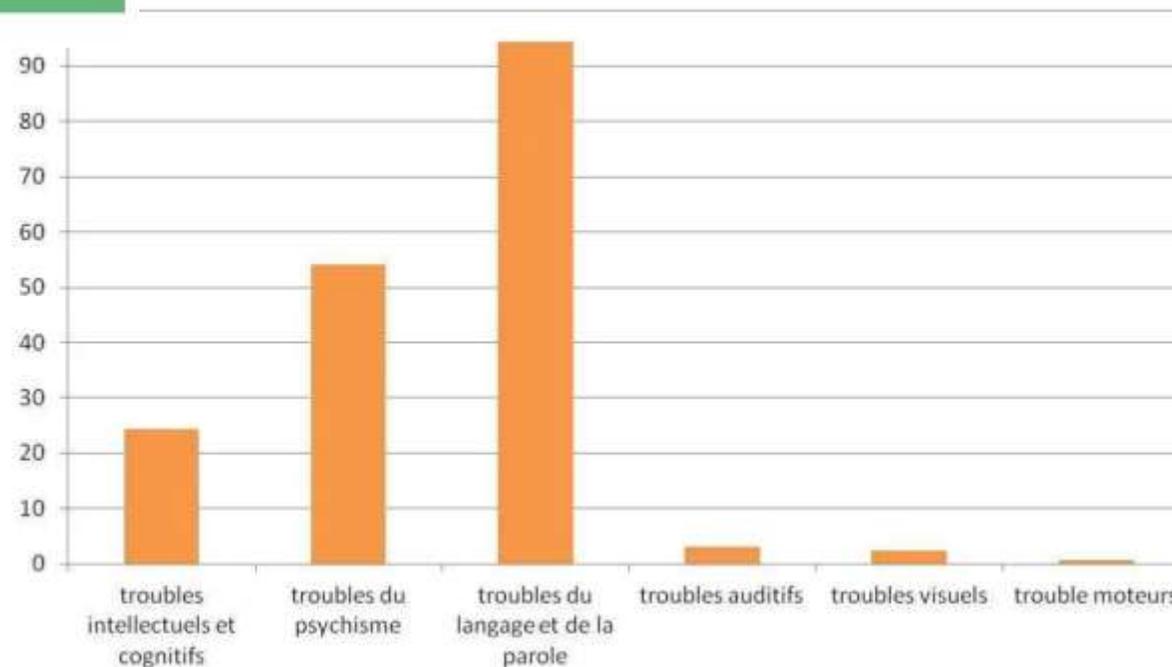


Ecran : des corrélations à interpréter avec discernement

Collectif surexposition écrans



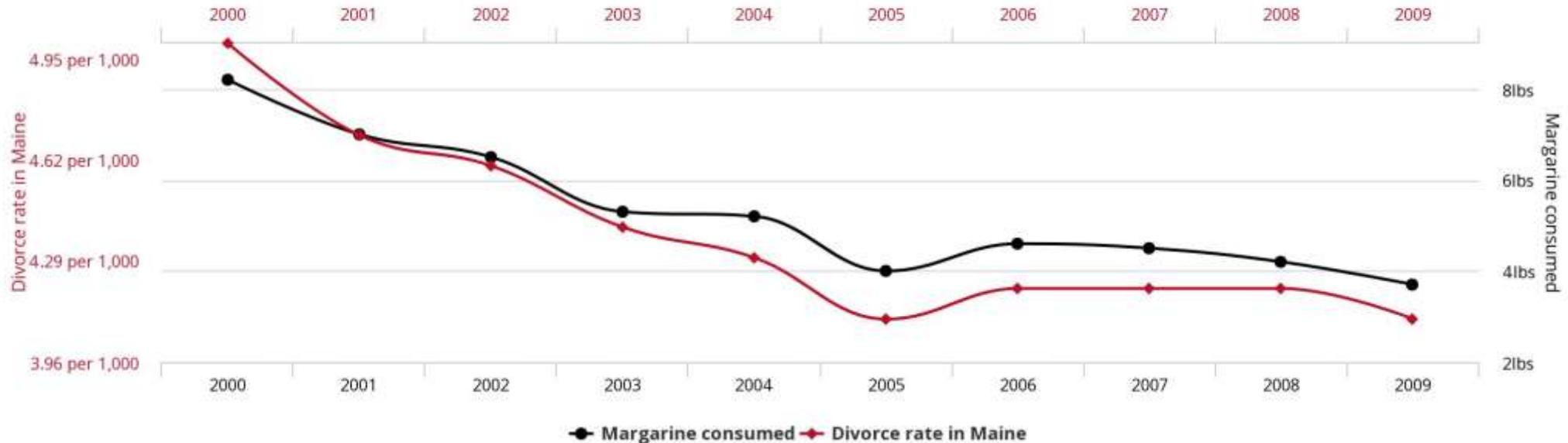
% de variation 2010-2018



Ecran : des corrélations à interpréter avec discernement

Taux de divorces de 2000 à 2009

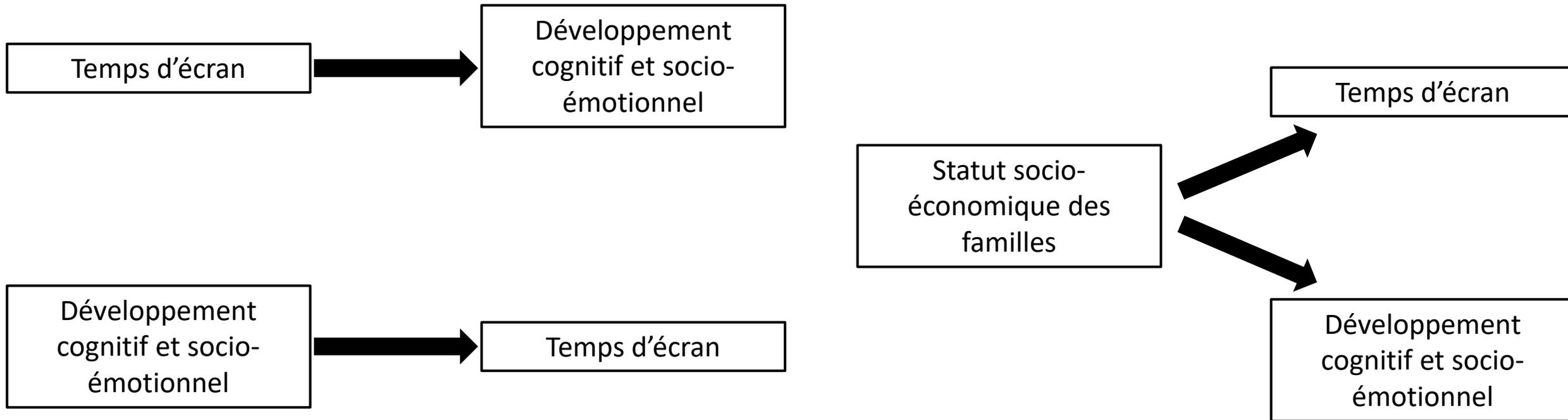
Consommation de margarine de 2000 à 2009



tylervigen.com

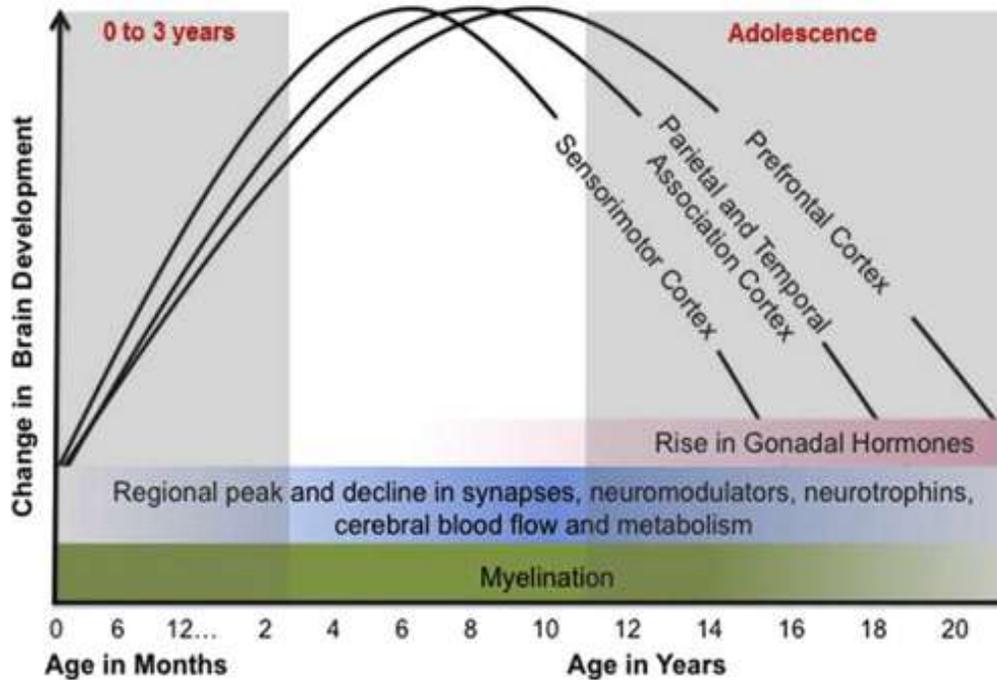
<https://www.tylervigen.com/spurious-correlations>

Ecran et réseaux sociaux : corrélation vs causalité



Développement cérébral et environnement

DEVELOPPEMENT



Gogtay et al., *PNAS* (2004)

ENVIRONNEMENT



Stress chronique



Qualité du sommeil

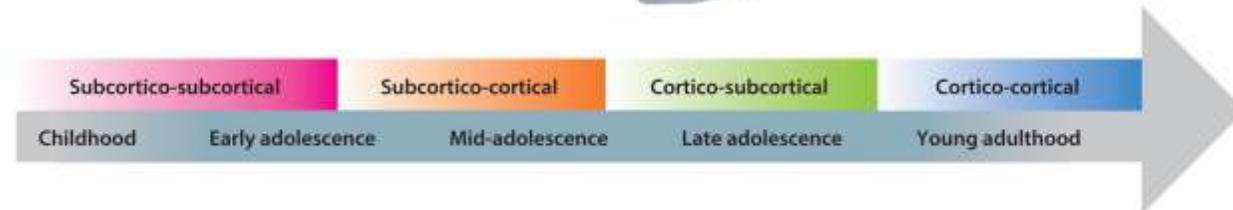
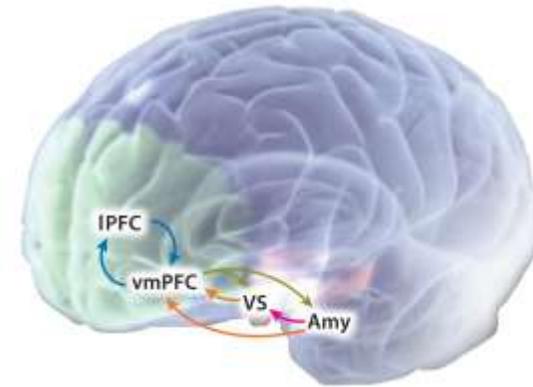
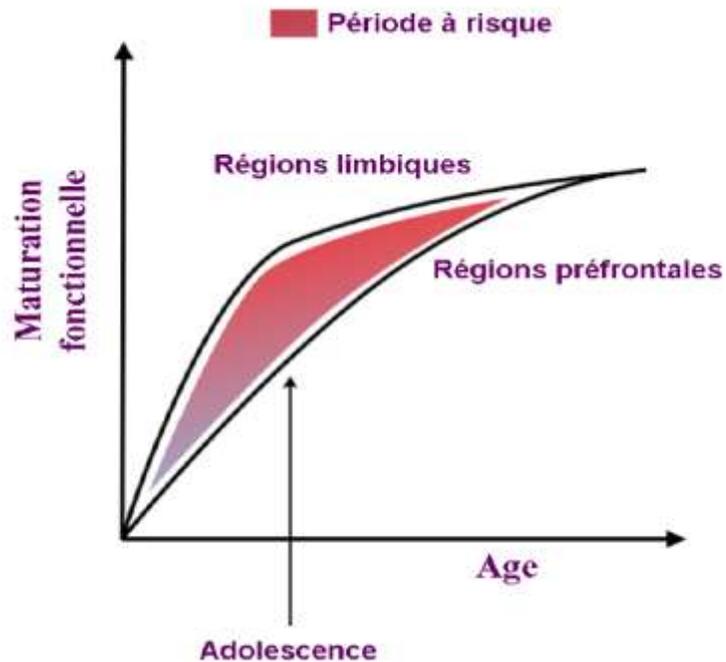
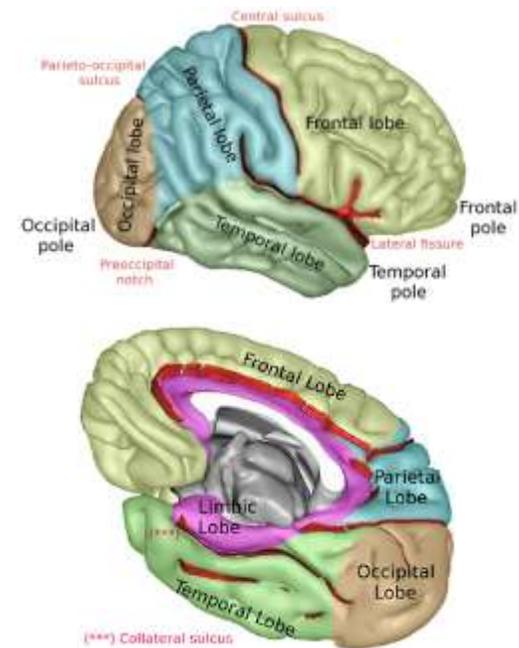


Environnement cognitif & émotionnel



Farah et al., *Neuron* (2007)

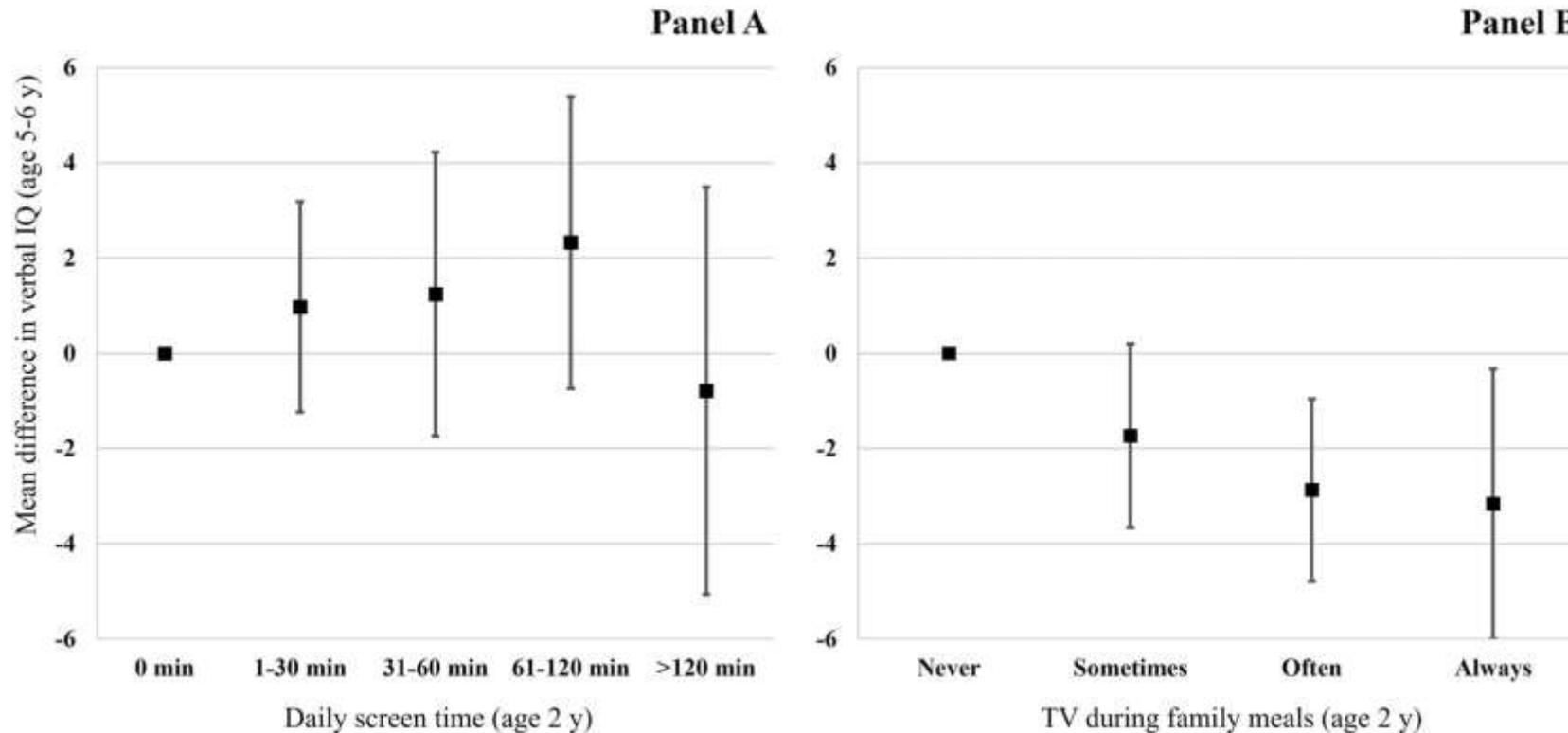
L'adolescence : une période neurobiologique particulière



Casey et al., *Developmental Review* (2008)

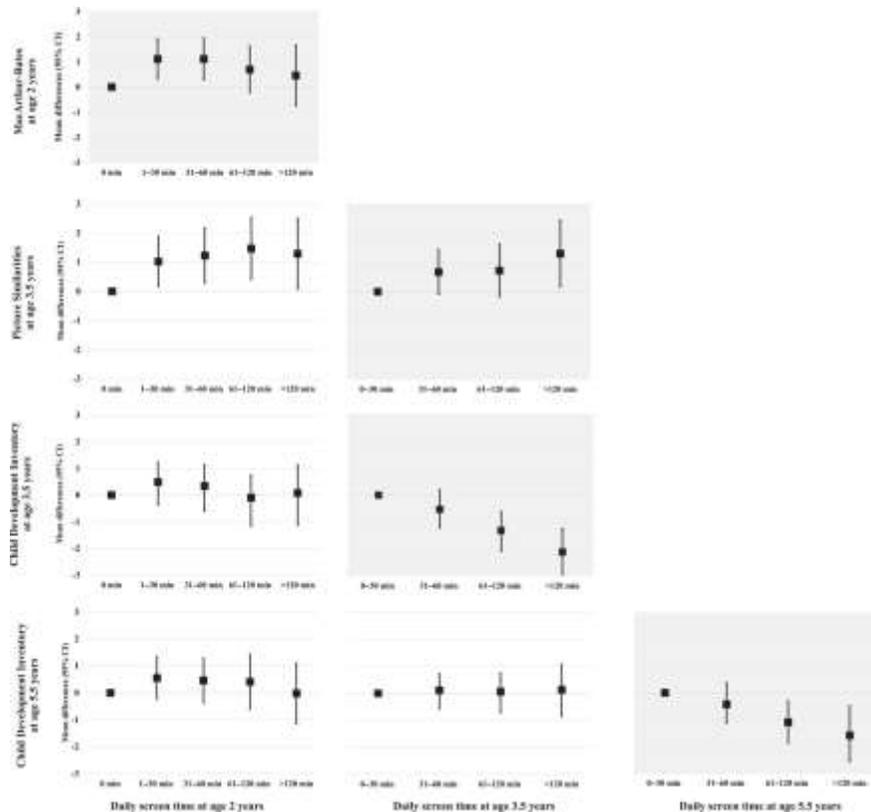
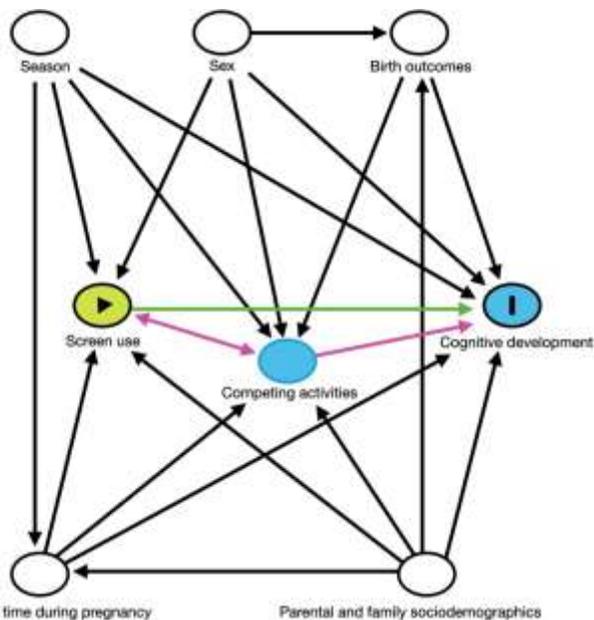
Casey et al., *Ann Rev Law Soc Sci* (2020)

Temps d'écran, TV pendant les repas et QI verbal



Cohorte EDEN, N = 1413 enfants de 2.5 à 6 ans

Temps d'écran, milieu social et conduites parentales



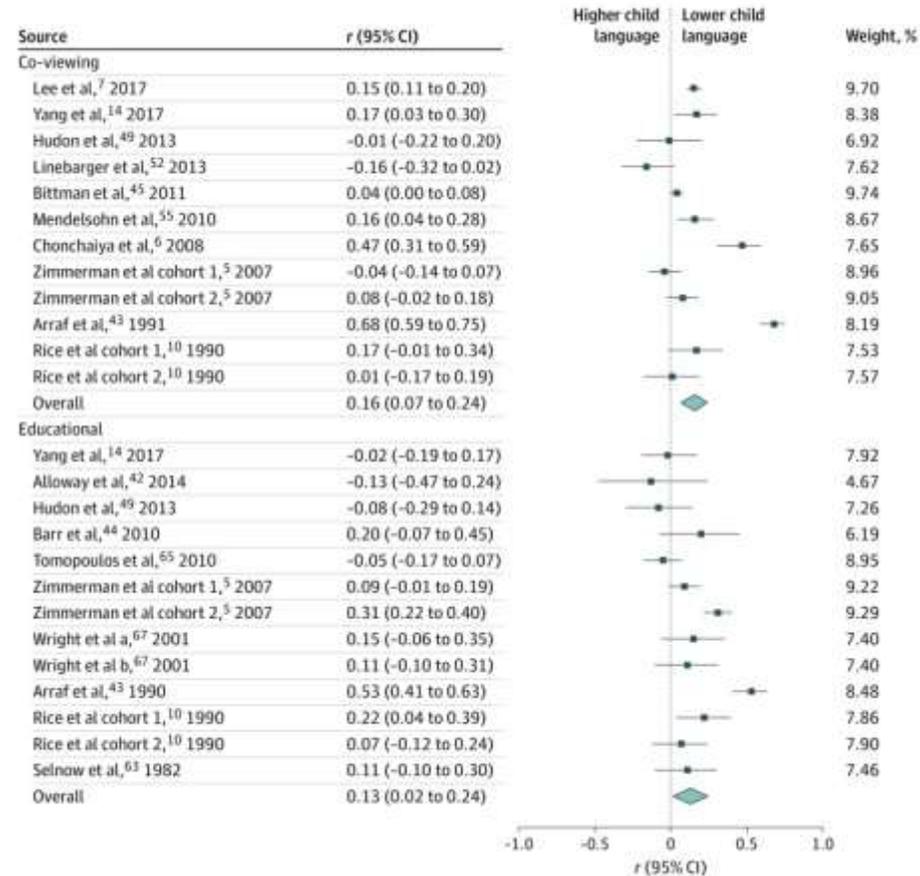
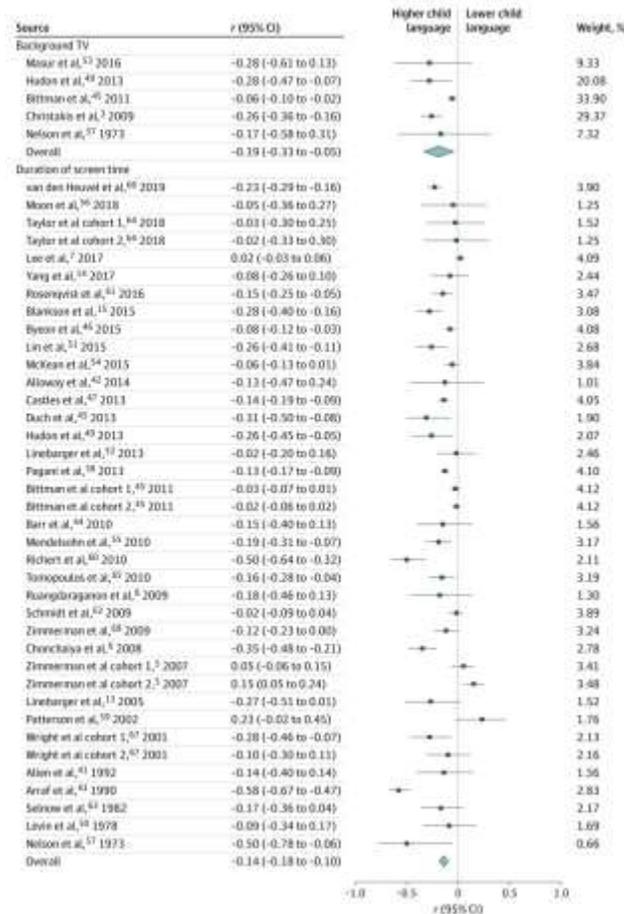
- A 3,5 et 5,5 ans, le temps d'exposition associé à un moins bon développement cognitif global
- Si prise en compte des facteurs relatifs au mode de vie, la relation se réduit et devient faible.

Cohorte ELFE, N = 8030 enfants de 2 à 5,5 ans

Yang et al., Journal of Child Psychology and Psychiatry (2023)

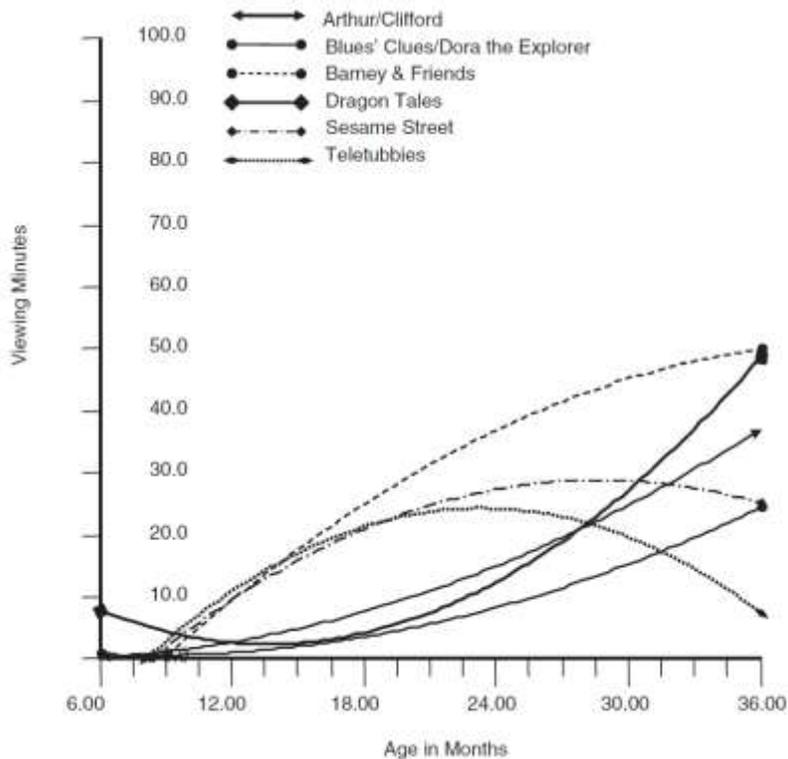
Langage et temps d'écran : une méta-analyse

Temps d'écran
TV allumé en fond
=> Négatif pour le
langage

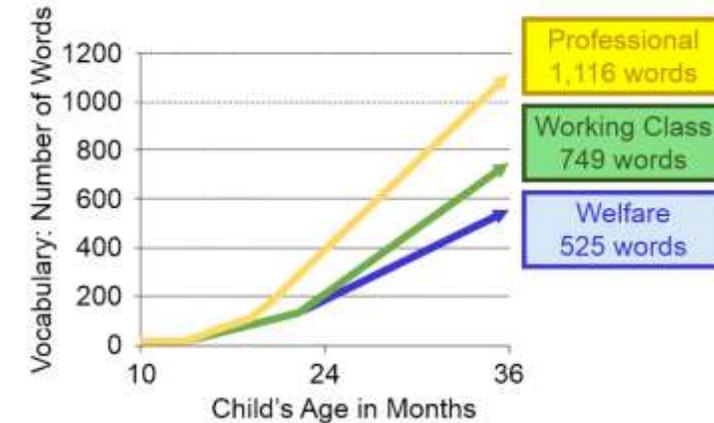
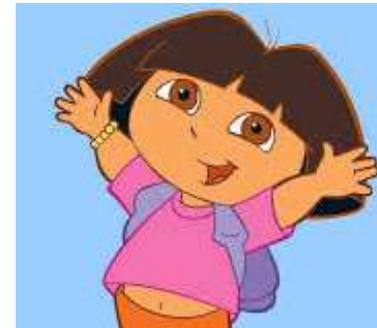


Co-visionnage
Programme ludo-
éducatif
=> Positif pour le
langage

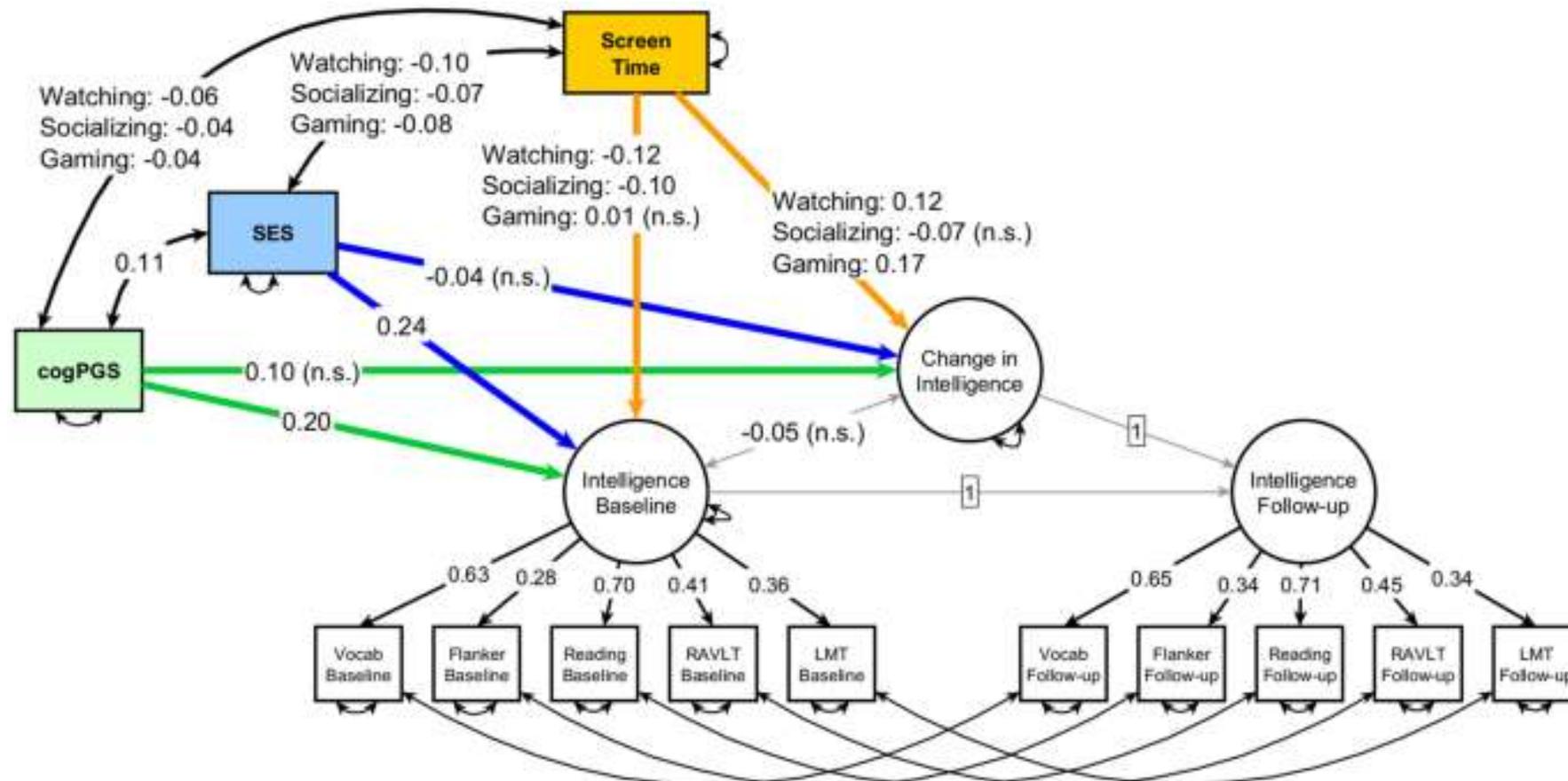
Télévision et vocabulaire : Tout dépend du contenu !



- N = 51 suivi de 6 à 30 mois
- Exposition à la télévision = 7,84 mots en moins dans le vocabulaire à 30 mois
- Teletubbies = 10,18 mots en moins dans le vocabulaire à 30 mois
- Dora l'exploratrice = 13,13 mots en plus dans le vocabulaire à 30 mois



Intelligence et écran de 8 à 10 ans



Ecran, sommeil et sédentarité

SOMMEIL

Age	Temps de sommeil en heures/24h
0-3 mois	14-17
4-11 mois	12-15
1-2 ans	11-14
3-5 ans	10-13
6-13 ans	9-11
14-17 ans	8-10

- 49 % des parents d'enfants de moins de 11 ans pensent que l'usage des écrans n'a aucun impact sur le sommeil de leurs enfants
- 8 % pensaient même que cet impact était bénéfique

Hirshkowitz et al. *Sleep Health* (2015)

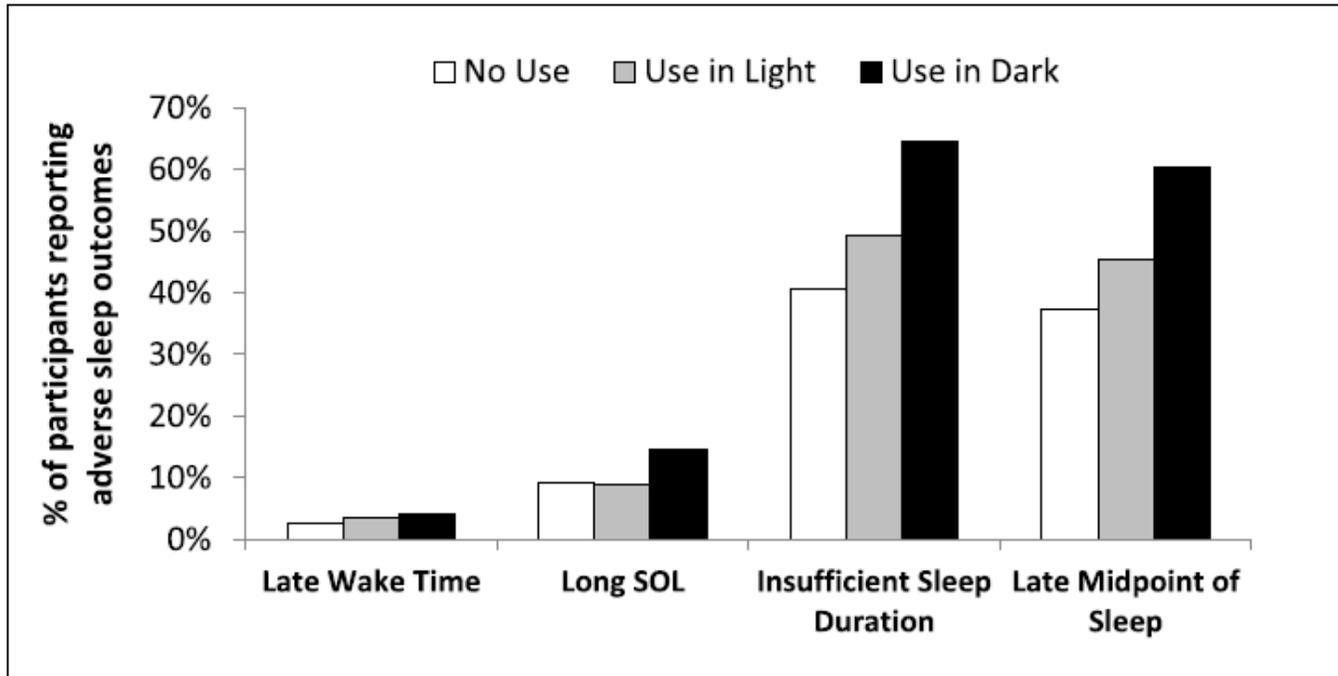
SEDENTARITE

- 33 % des enfants de moins de 3 ans ne pratiquaient aucune activité physique d'extérieur
- Sédentarité liée à une augmentation des risques cardio-vasculaires

Anses (2020)

Ecran et sommeil

a) Weekday Sleep Outcomes



N = 6616
adolescents âgés de
12 ans.

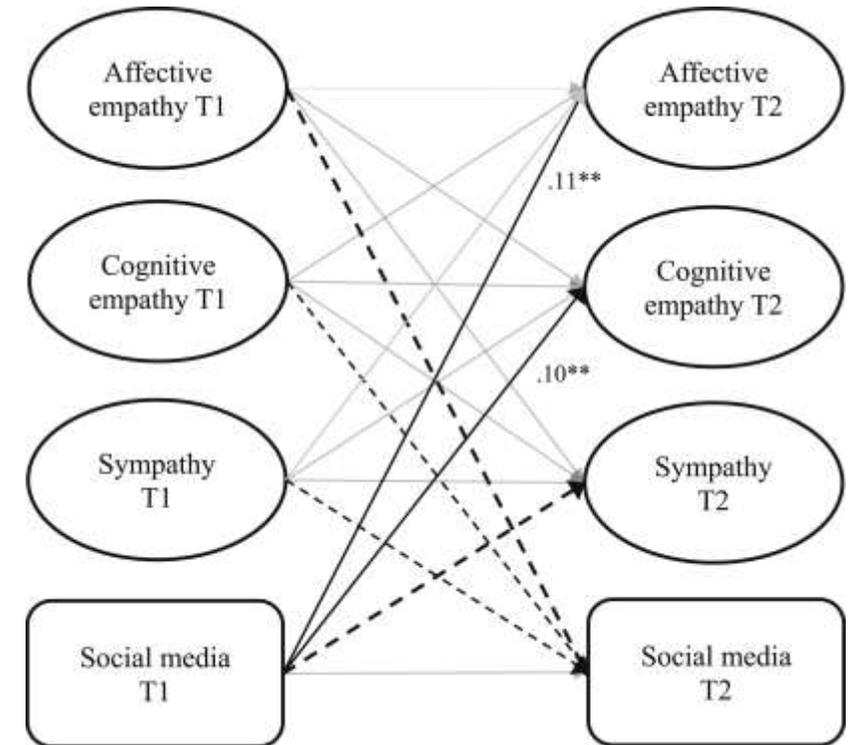
Réseaux sociaux et empathie

Table 1

Means, standard deviations and bivariate correlations between model variables.

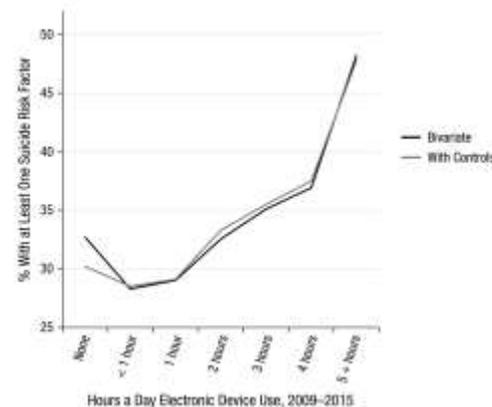
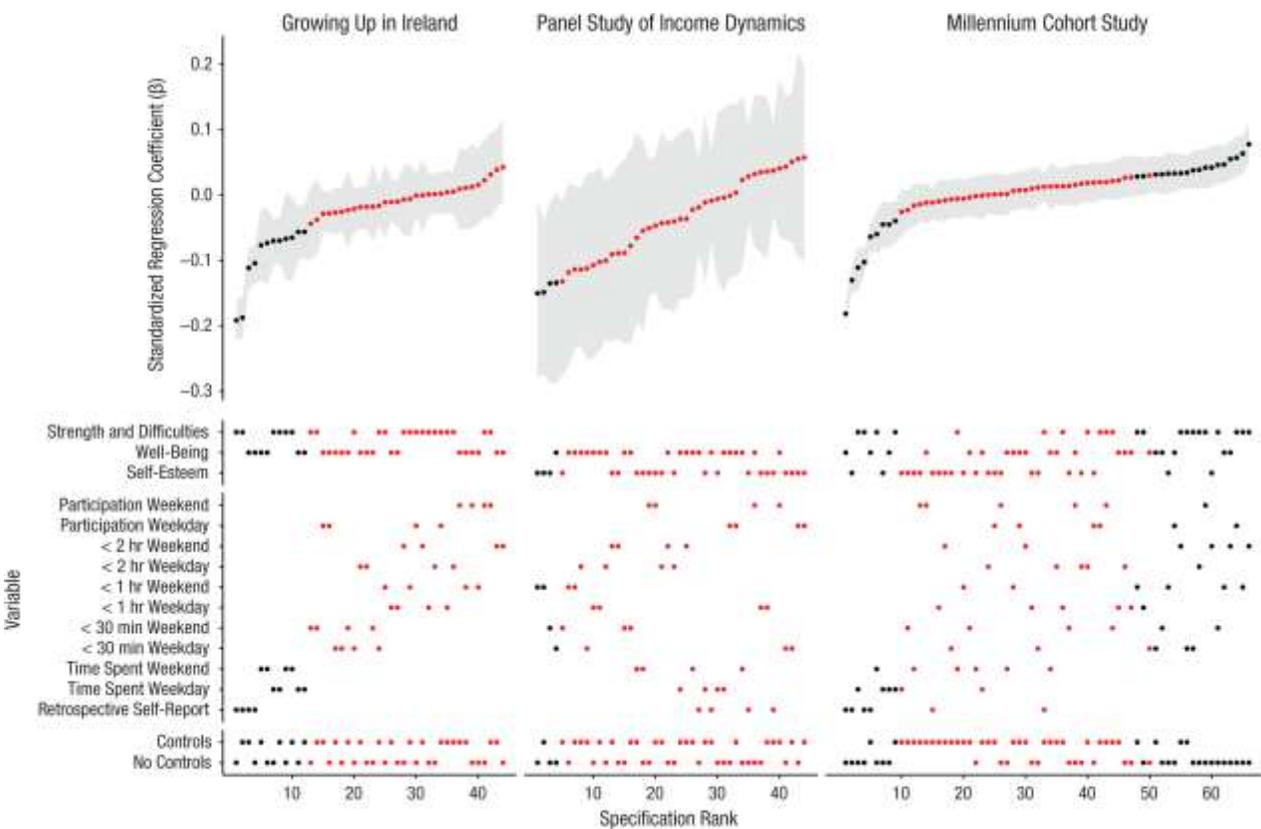
	Means (SD)	
	Time 1	Time 2
1. Social media	11.05 (18.91)	17.13 (24.50)
2. AE	2.30 (0.78)	2.47 (0.77)
3. CE	3.28 (0.77)	3.25 (0.80)
4. S	3.22 (0.75)	3.57 (0.75)
5. Sex	1.50 (0.50)	1.50 (0.50)

- Empathie affective : Quand un de mes amis est effrayé, j'ai peur
- Empathie cognitive : Je peux déterminer quand quelqu'un fait semblant d'être heureux alors qu'il ne l'est pas
- Sympathie : J'ai de la peine pour quelqu'un qui est traité injustement



N = 942 enfants de 10 à 14 ans

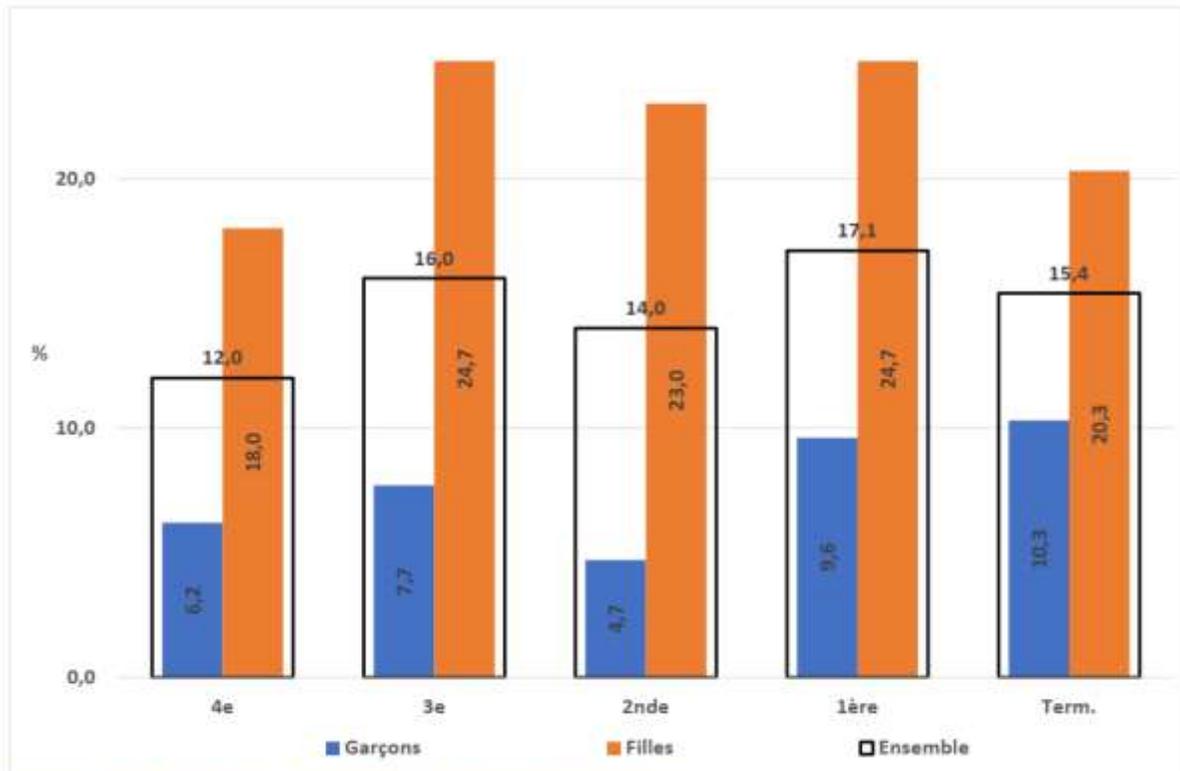
Réseaux sociaux et bien être



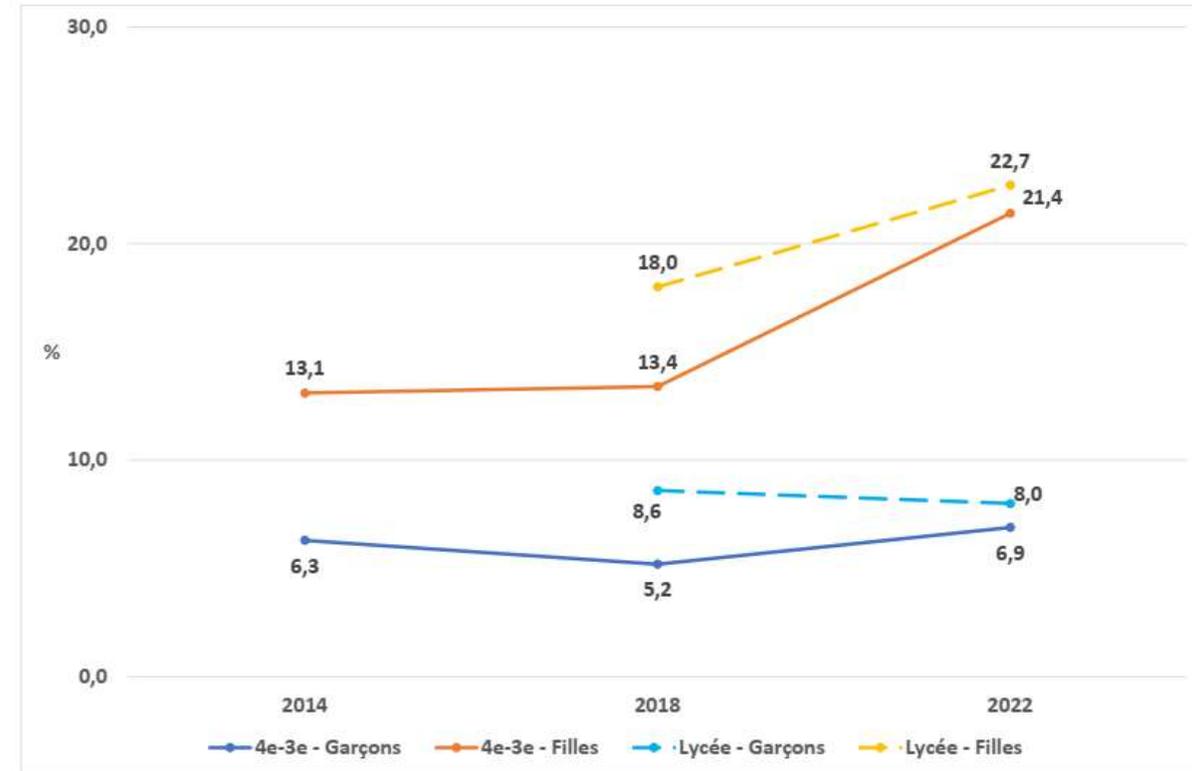
Screen and Nonscreen Activities and Depressive Symptoms (8th and 10th Graders; YRBSS, 2009-2015)

	Controlled for sex, race, SES, grade, and region	Controlled for sex, race, SES, grade, and region and in-person social interaction	Girls (controlled for race, SES, grade, and region)	Boys (controlled for race, SES, grade, and region)
Bivariate r				
depressive symptoms)				
Screen activities				
Social media use	.05*	.03*	.06*	.01
TV viewing	.04*	.02*	.03*	.02*
Internet news use	.00	.00	.01	-.02
Nonscreen activities				
In-person social interaction	-.07*	-.08*	-.09*	-.09*
Religious services attendance	-.15*	-.14*	-.14*	-.13*
Sports or exercise	-.22*	-.19*	-.18*	-.19*
Homework hours	-.06*	-.05*	-.06*	-.04*
Print media use	-.11*	-.10*	-.09*	-.08*
Having a paid job	.00	.01	.02*	-.01
YRBSS (correlations with suicide-related outcomes)				
Screen activities				
Electronic device use	.12*	.13*	-.14*	.12*
TV viewing	.03*	.02*	-.02	.03*
Nonscreen activities				
Exercise	-.12*	-.08*	-.08*	-.08*

Risque de dépression chez les adolescents et évolution de 2018 à 2022 (EnCLASS2022)

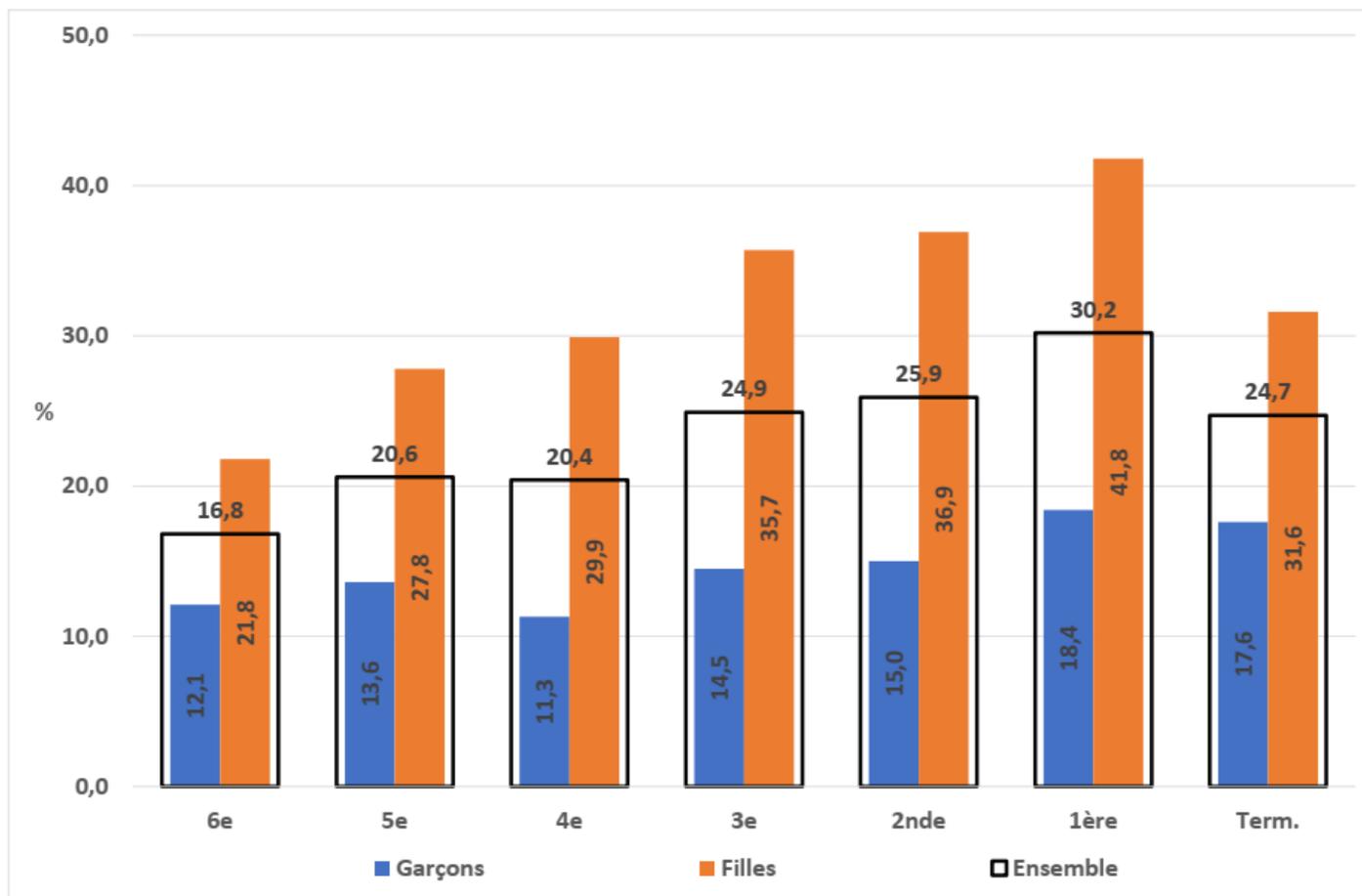


Source : EnCLASS 2022 – Exploitation : Santé publique France



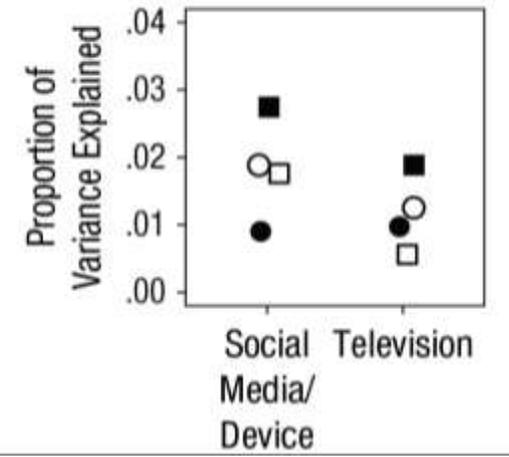
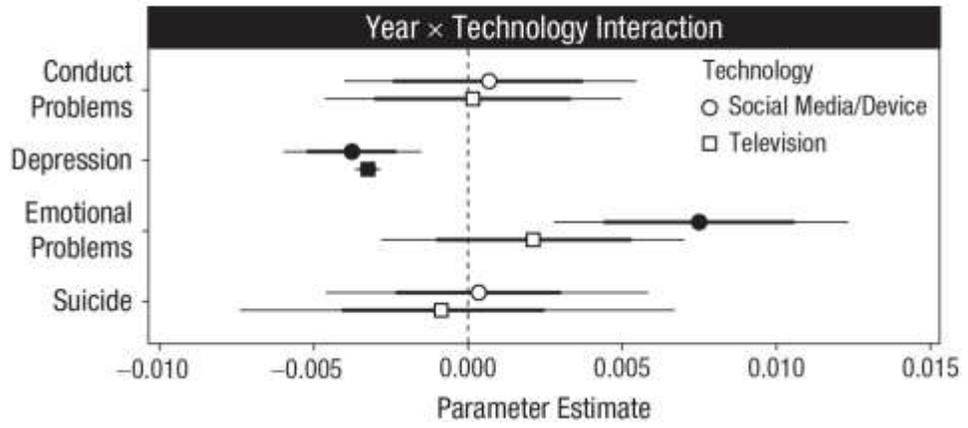
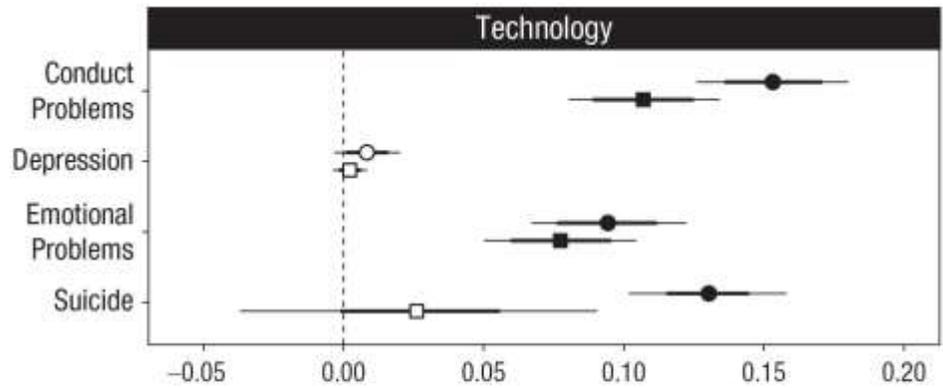
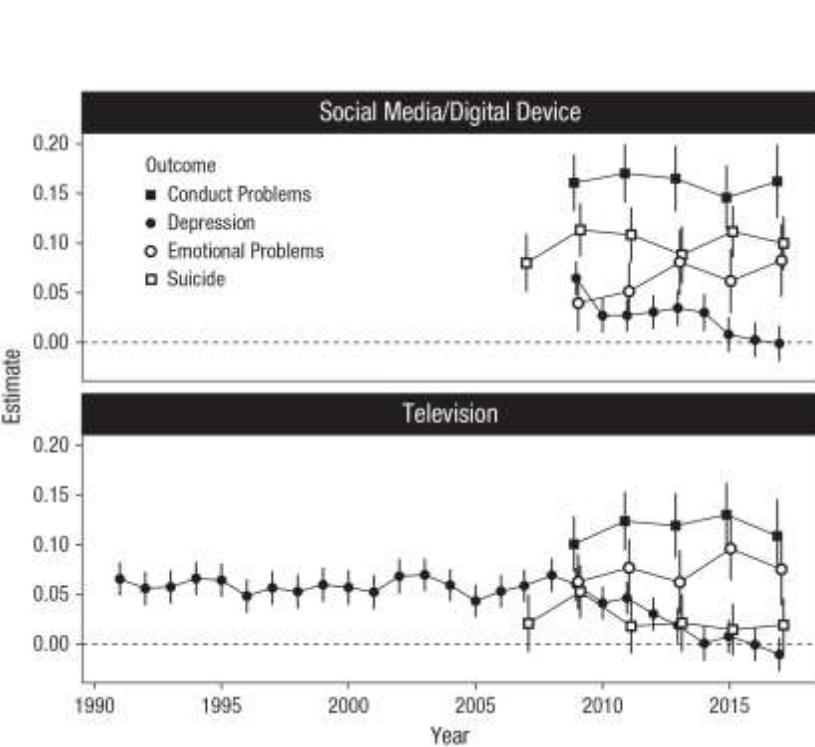
Source : HBSC 2014, EnCLASS 2018-2022. Exploitation : Santé publique France

Sentiment de solitude chez les adolescent (EnCLASS2022)



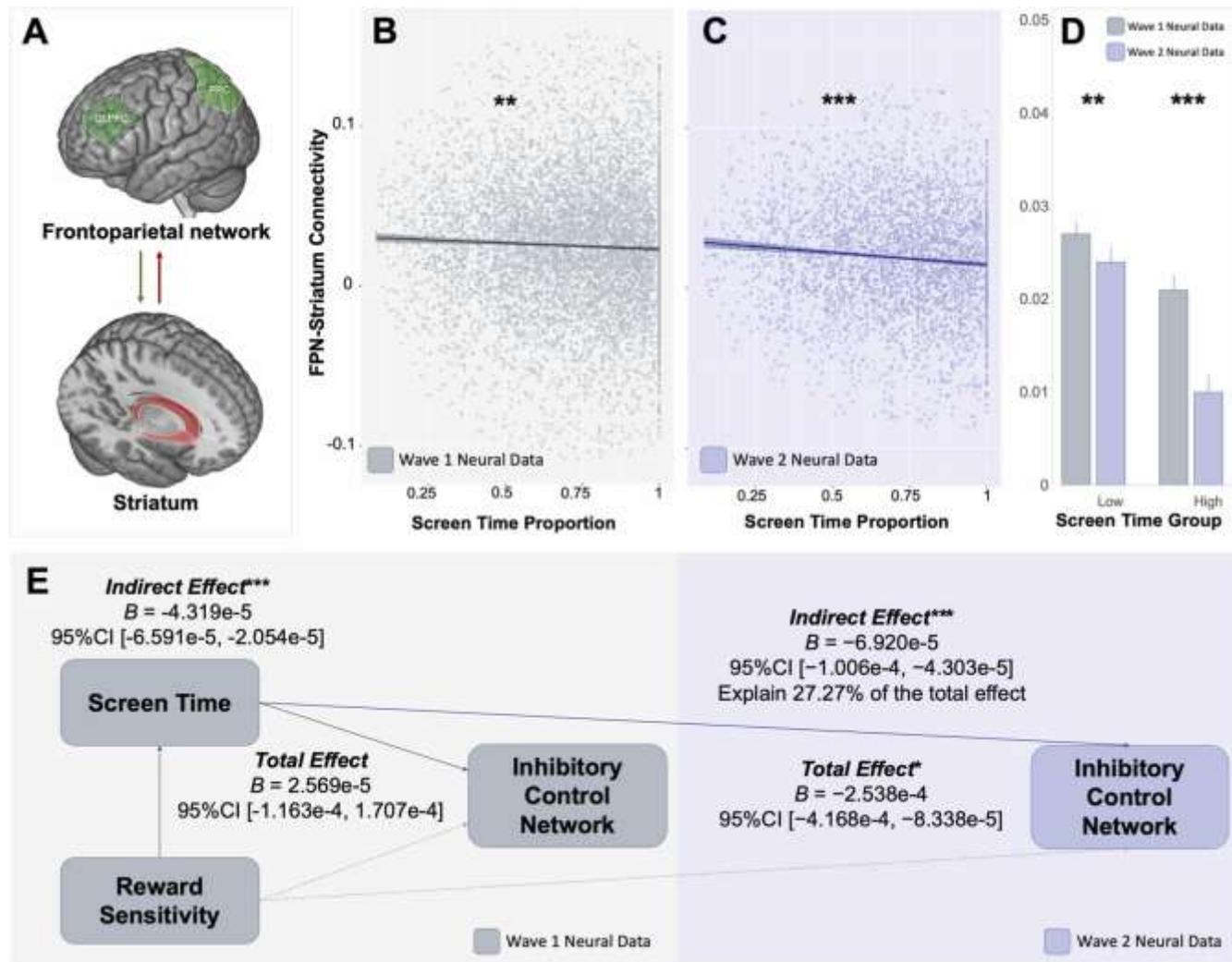
Source : EnCLASS 2022 – Exploitation : Santé publique France

Réseaux sociaux et difficultés psychologiques (1990 – 2017, N = 450 000, M = 10 – 15 ans)



Jensen, M., *Clin Psych Sci* (2019)

Développement du réseau du contrôle cognitif et écran

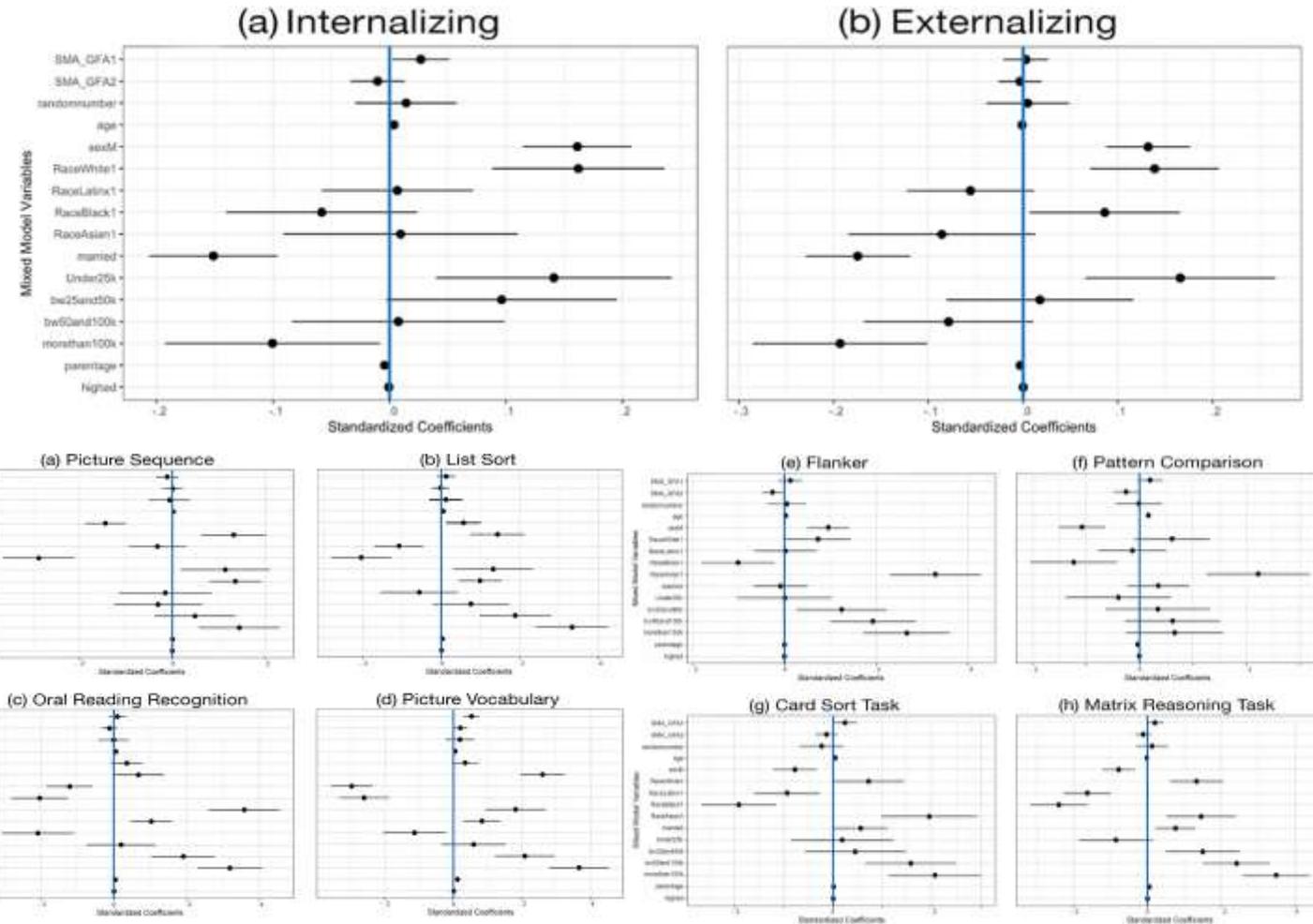
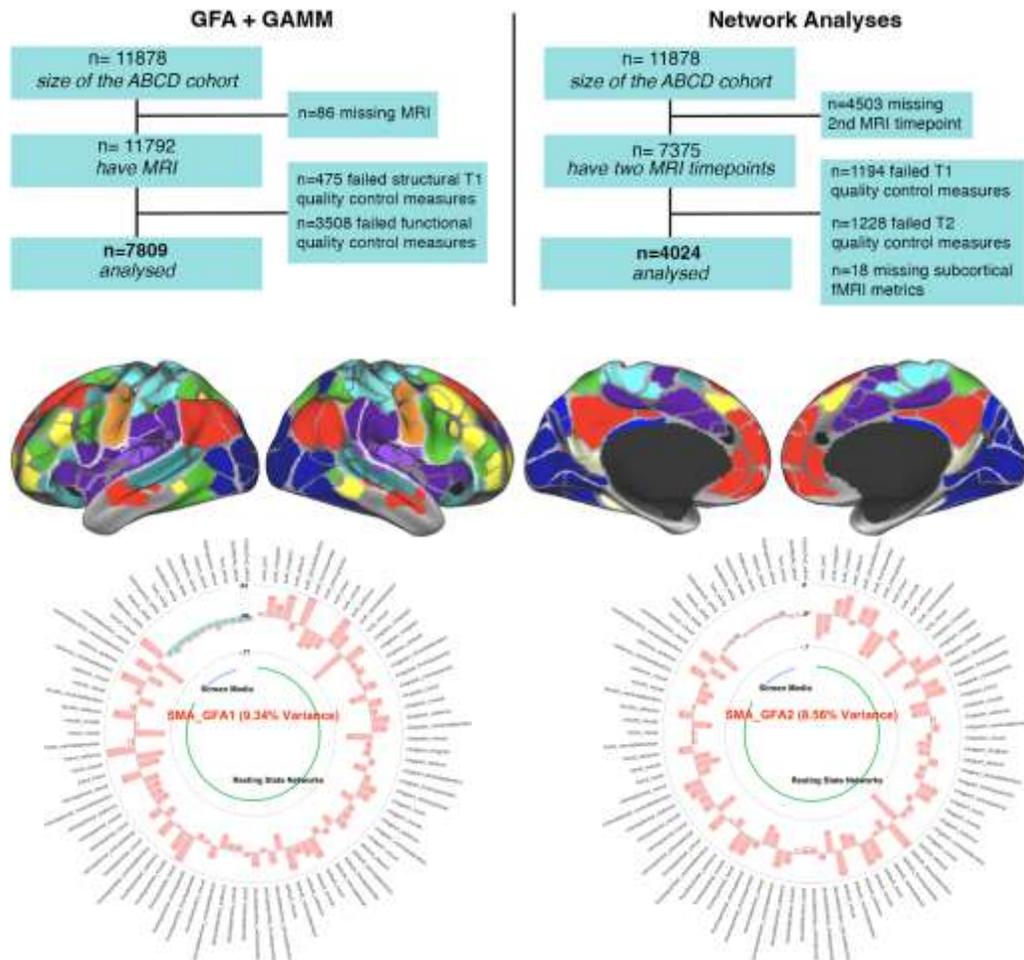


ABCD
N = 8000+
(wave 1)
N = 3800+
(wave 2)

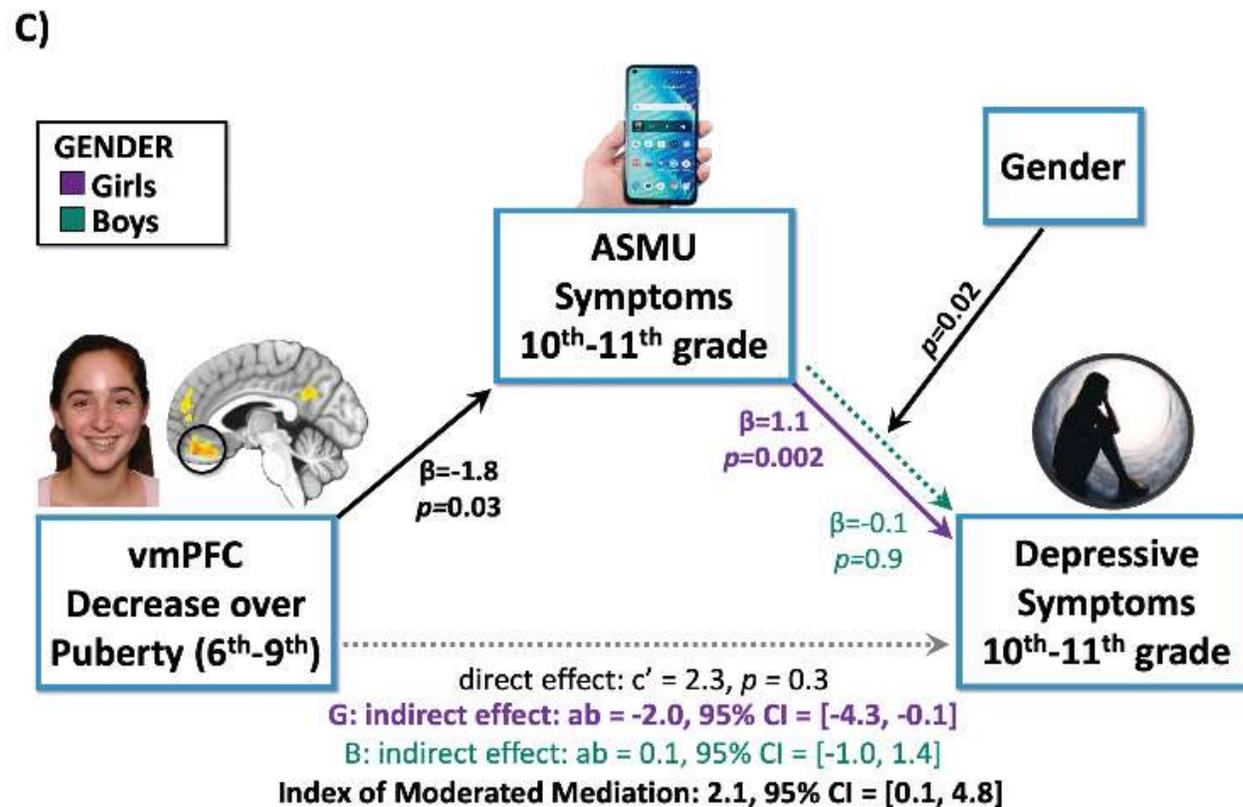
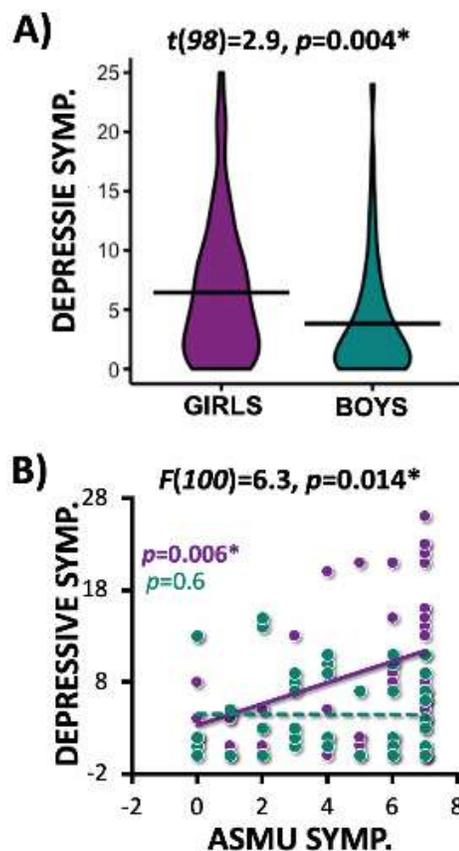
Table S2. The results of the mediation analysis

	B	SE	p	95% CI ^{5,000 bootstrap}
Main model (Baseline year)				
Indirect effect	-4.319e-5	1.229e-5	< 0.001	[-6.591e-5 -2.054e-5]
Total effect	2.569e-5	7.196e-5	0.721	[-1.163e-4 1.707e-4]
<i>Controlling for sex and age</i>				
Indirect effect	-4.436e-5	1.264e-5	< 0.001	[-6.932e-5 -2.120e-5]
Total effect	1.909e-5	7.516e-5	0.800	[-1.228e-4 1.723e-4]
<i>Controlling for household income</i>				
Indirect effect	-1.443e-5	9.582e-6	0.132	[-3.273e-5 3.336e-6]
Total effect	8.937e-5	7.535e-5	0.236	[-5.849e-5 2.363e-4]
<i>Controlling for parental education</i>				
Indirect effect	-2.180e-5	1.044e-5	0.037	[-4.243e-5 -2.968e-6]
Total effect	6.995e-5	7.521e-5	0.355	[-7.671e-5 2.176e-5]
<i>Controlling for all of the listed confounds</i>				
Indirect effect	-1.127e-5	8.423e-6	0.181	[-2.687e-5 4.368e-6]
Total effect	7.669e-5	7.279e-5	0.292	[-7.081e-5 2.164e-4]
Main model (Year 2 follow-up)				
Indirect effect	-6.920e-5	1.504e-5	< 0.001	[-1.006e-4 -4.303e-5]
Total effect	-2.538e-4	8.746e-5	0.004	[-4.168e-4 -8.338e-5]
<i>Controlling for sex and age</i>				
Indirect effect	-6.830e-5	1.486e-5	< 0.001	[-9.935e-5 -4.260e-5]
Total effect	-2.747e-4	8.788e-5	0.002	[-4.435e-4 -1.008e-4]
<i>Controlling for household income</i>				
Indirect effect	-4.166e-5	1.150e-5	<0.001	[-6.587e-5 -2.207e-5]
Total effect	-2.052e-4	8.812e-5	0.020	[-3.756e-4 -4.522e-5]
<i>Controlling for parental education</i>				
Indirect effect	-3.971e-5	1.169e-5	<0.001	[-6.456e-5 -2.014e-5]
Total effect	-2.078e-4	8.769e-5	0.018	[-3.738e-4 -3.667e-5]
<i>Controlling for all of the listed confounds</i>				
Indirect effect	-3.173e-5	1.017e-5	0.002	[-5.514e-5 -1.490e-5]

Organisation neuro-fonctionnelle, écran et impact psychologique



Réponse aux récompenses, utilisation excessive des réseaux et risques de dépression (N = 100)

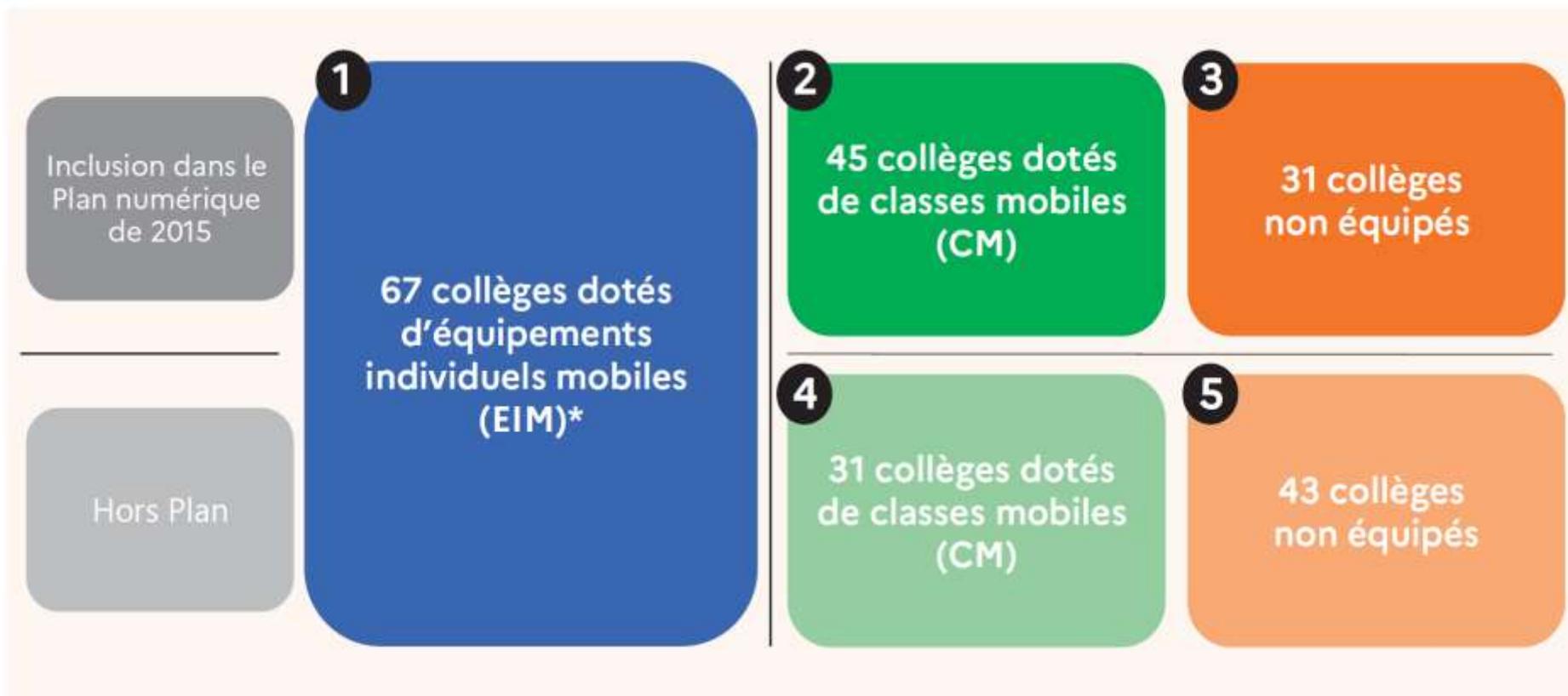


Temps d'équipement dans l'EN (DNE, DEPP)

	Nombre de terminaux fixes pour 100 élèves	Nombre de terminaux mobiles pour 100 élèves	Nombre d'outils de vidéo-projection pour 100 élèves
Ecoles maternelles	3	3	2
Ecoles élémentaires	5	10	4
Ecoles primaires	4	10	4
ENSEMBLE 1er DEGRE (2022-2023)	4	9	3
Collèges	23	17	6
Lycées d'enseignement généraux et technologiques	43	23	7
Lycées professionnels	71	26	11
ENSEMBLE 2nd DEGRE (2021-2022)	33	20	7

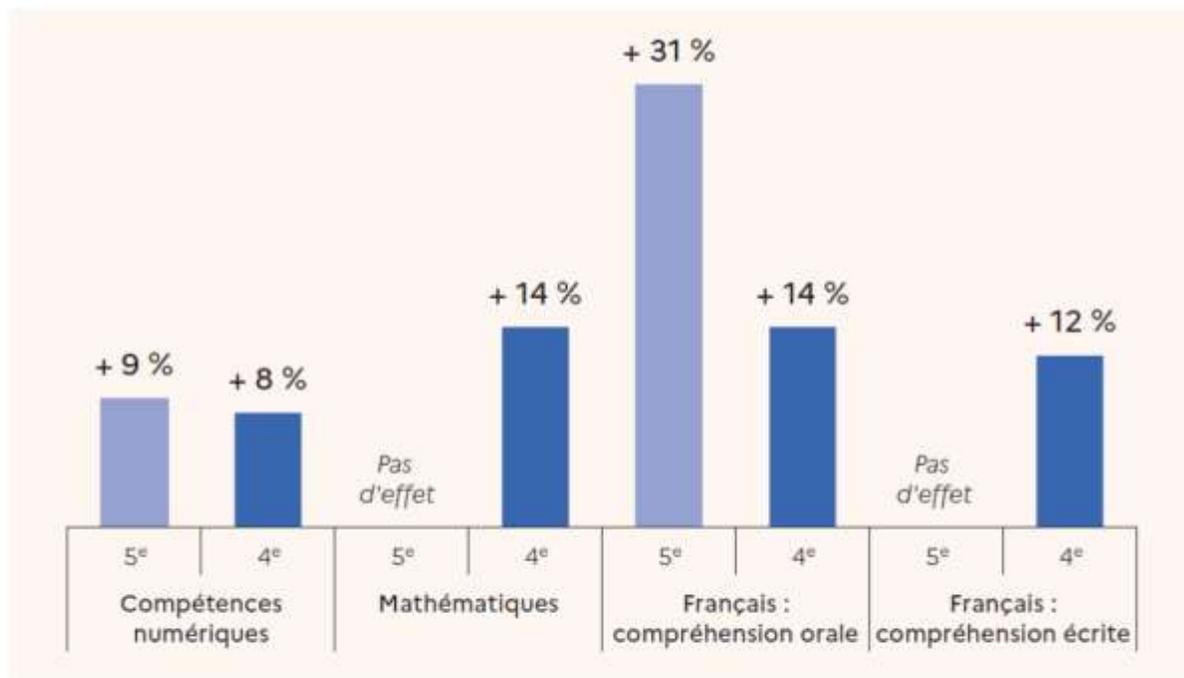
- 98 % des établissements publics du 2nd degré disposent de salles informatiques dédiées
- 75,5 % des établissements du 1^{er} degré disposaient d'un accès internet (82,9 % des écoles élémentaires et 58,7 % des écoles maternelles), 95 % des collèges, 94 % des lycées

L'évaluation du plan numérique – DEPP - MENJ



* La distinction Plan numérique de 2015/hors Plan numérique n'est pas effectuée pour les établissements dotés d'EIM compte tenu de la faible proportion d'établissements dotés d'EIM et non inclus dans le Plan numérique (10 collèges, soit moins de 5 % de l'échantillon). Tous les établissements dotés d'EIM sont donc considérés uniformément.

L'évaluation du plan numérique – DEPP - MENJ

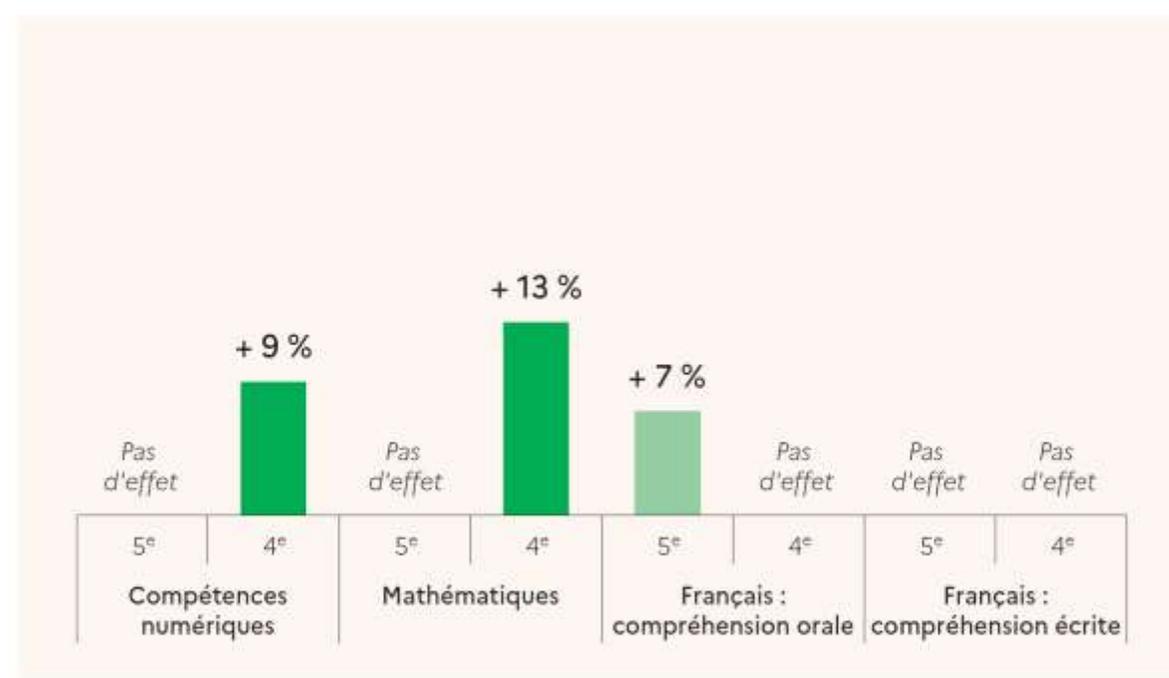


Lecture : l'effet moyen estimé de la disponibilité d'EIM sur les compétences numériques des élèves en 5^e est de 9 % d'écart-type du score du groupe de comparaison (collèges sans équipements numériques mobiles).

Champ : les élèves de 5^e et 4^e interrogés lors des évaluations Élaïne 2018 et Élaïne 2019.

Source : MENJS-DEPP.

Réf. : Note d'Information, n° 21.05. © DEPP



Lecture : par rapport au groupe de comparaison (collèges sans équipements numériques mobiles), on ne distingue pas d'effet statistiquement significatif de la disponibilité des CM sur les compétences numériques des élèves en 5^e.

Champ : les élèves de 5^e et 4^e interrogés lors des évaluations Élaïne 2018 et Élaïne 2019.

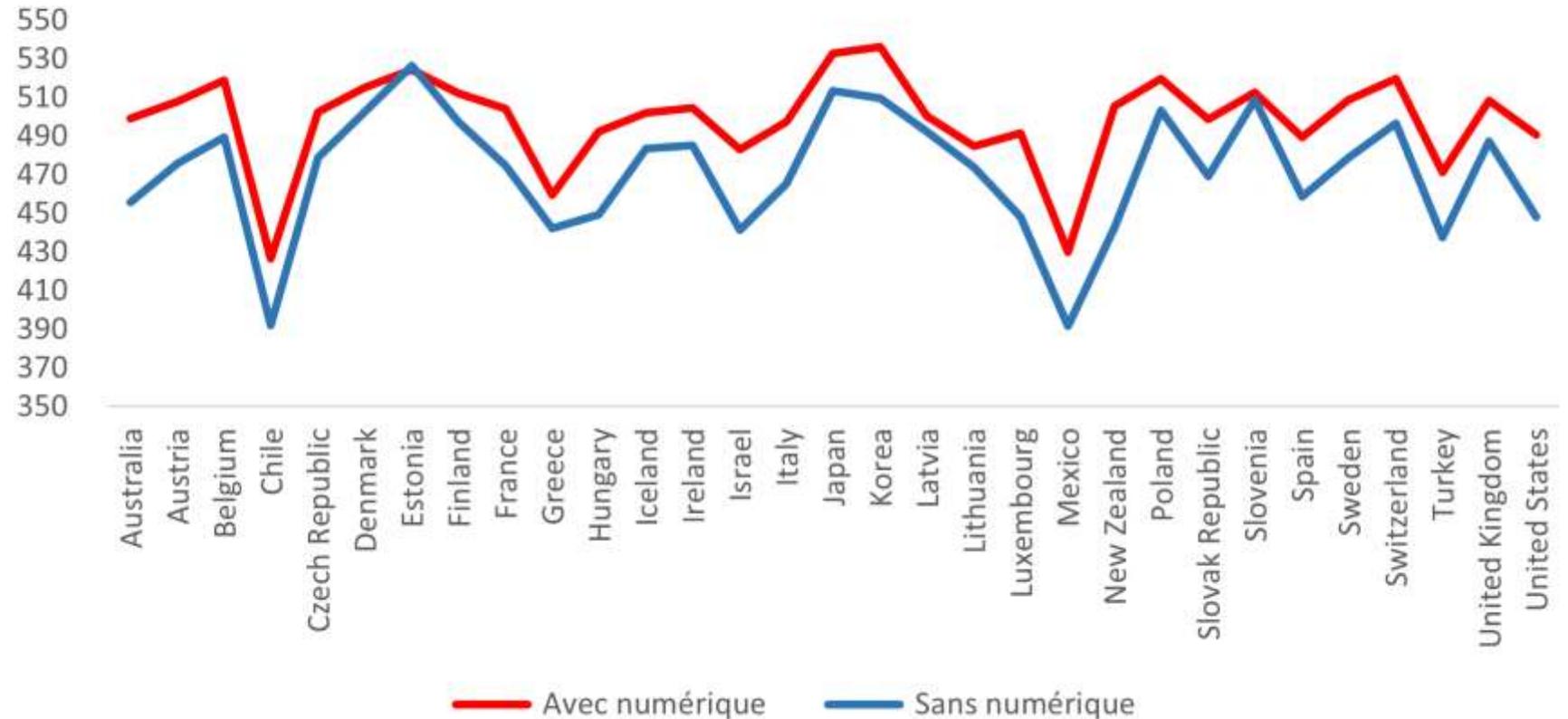
Source : MENJS-DEPP.

Réf. : Note d'Information, n° 21.05. © DEPP

PISA 2018 – équipement numérique et scores en Math

- Élèves qui déclarent utiliser un équipement numérique (rouge) ou ne pas en utiliser (bleu) dans leurs études)

Notes moyennes PISA 2018 selon l'usage numérique scolaire

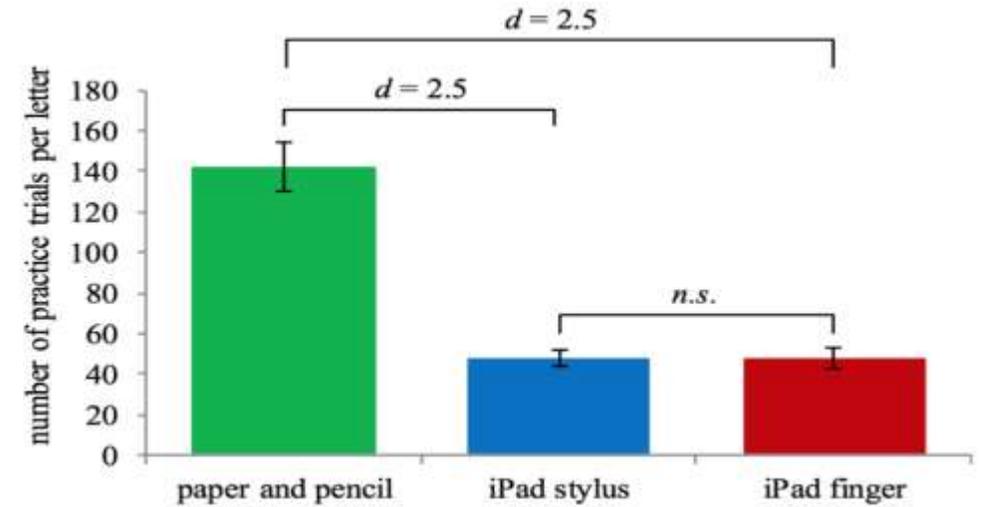
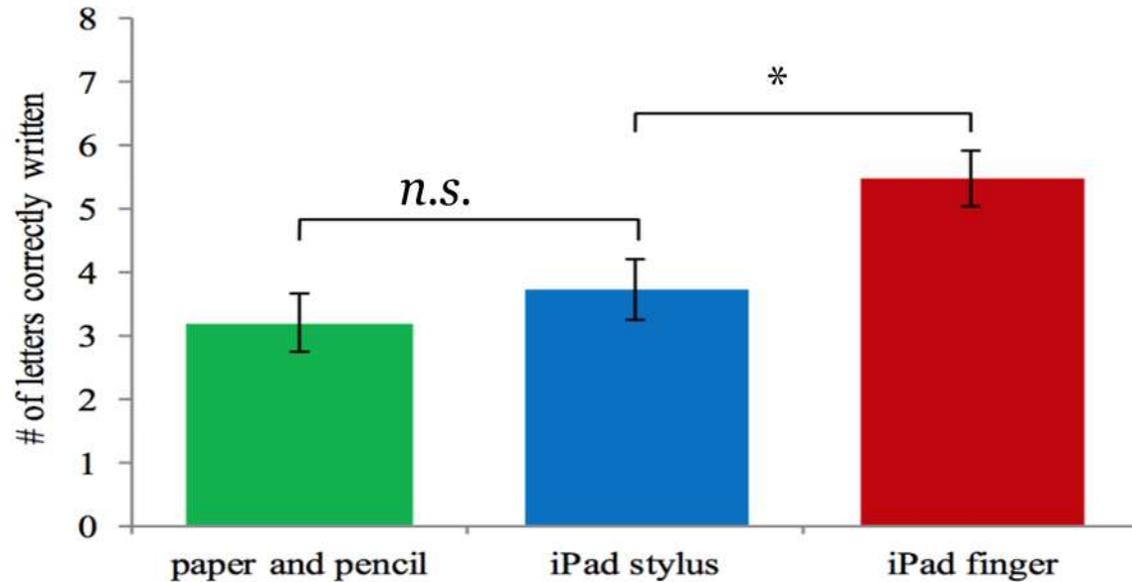


Apprentissage sur tablette : l'écriture



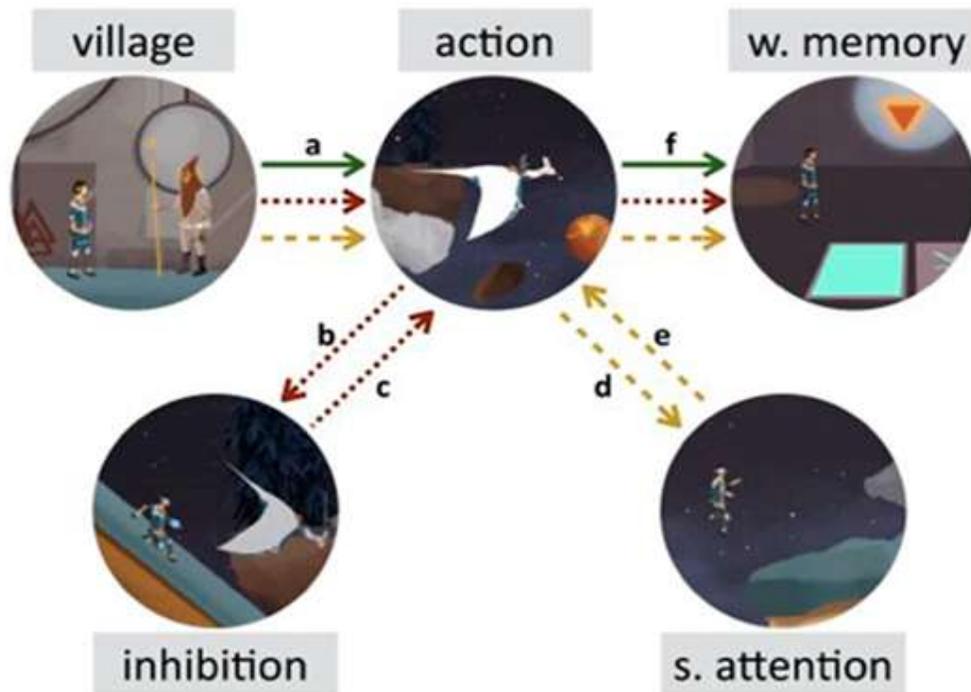
Apprendre à écrire des lettres majuscules via une tablette (3 x semaine / 8 semaines) avec stylet (N = 14), tablette « au doigt » (N = 16) ou papier/crayon (N = 16) (51 mois en moyenne).

Apprentissage sur tablette : l'écriture



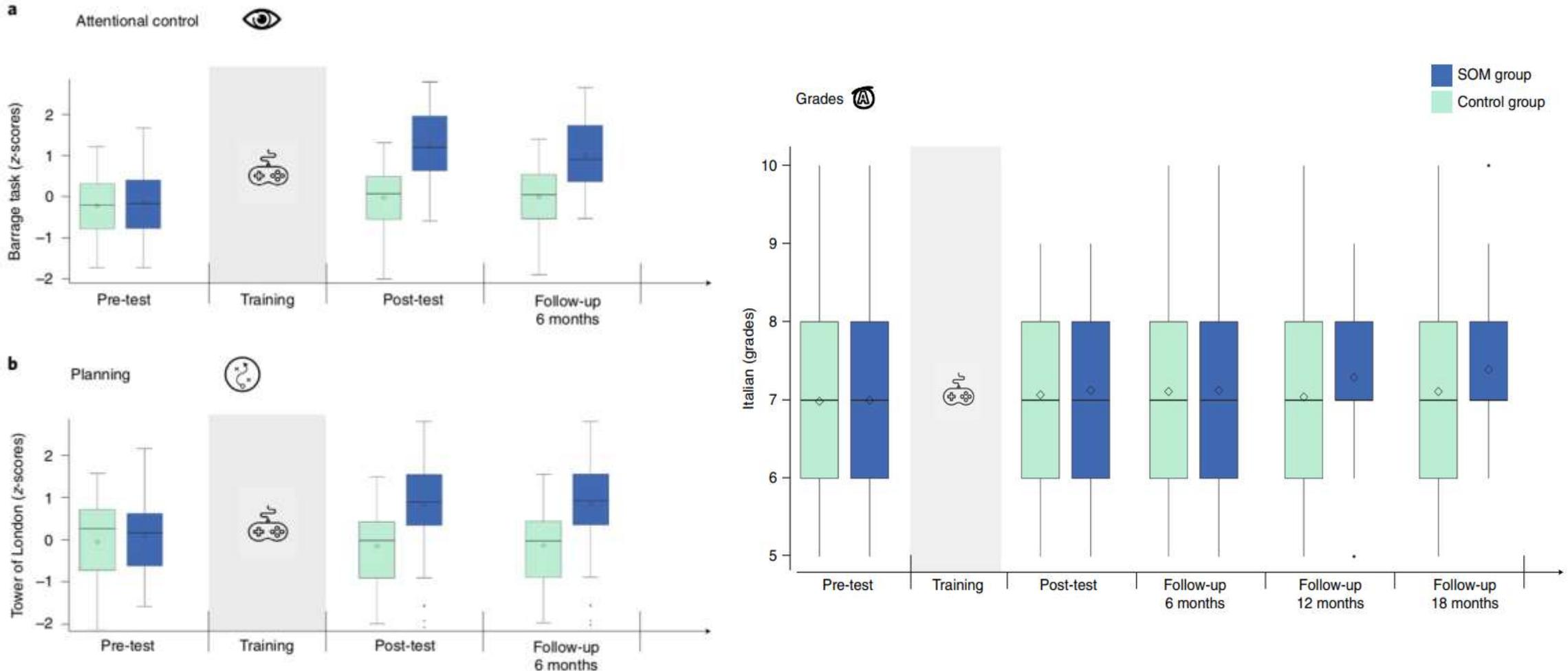


Skies of Monawak pour améliorer les capacités de lecture



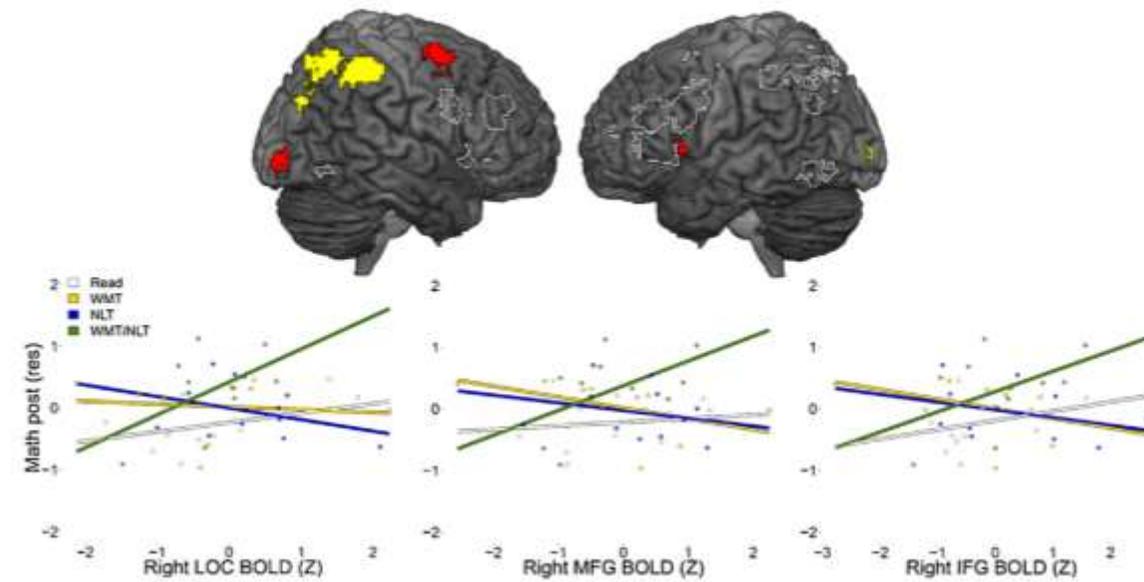
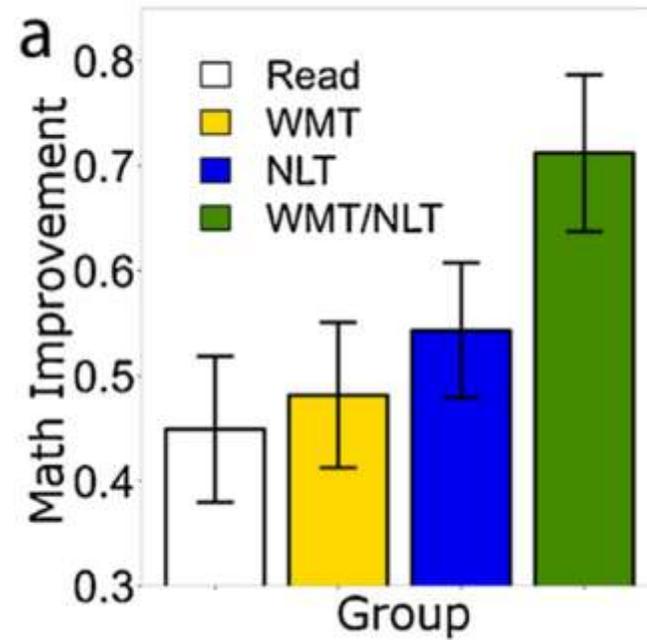
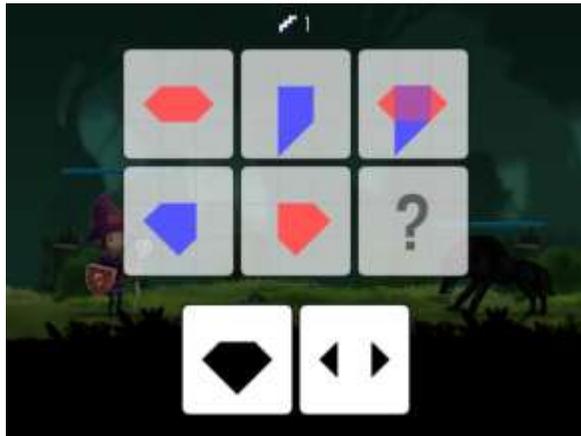
- List of all mini-games
- The Flight**
Divided attention and flexible switch between different states of attention
 - The Fishing**
Attentional control (multiple object tracking task)
 - The Shooting Gallery**
Selective visual attention (visual search task)
 - The Shuffle**
Attentional control (cups and ball task)
 - Meteors and Islands**
Divided attention (dual task)
 - The Security System**
Updating (visuospatial working memory)
 - The Uka**
Updating (visual running memory span)
 - The Call**
Updating (auditory running memory span)
 - The Falling Island**
Inhibition (Go/no-Go task)
 - The Energy Panel**
Planning (deductive reasoning task)

Skies of Monawak en Italie

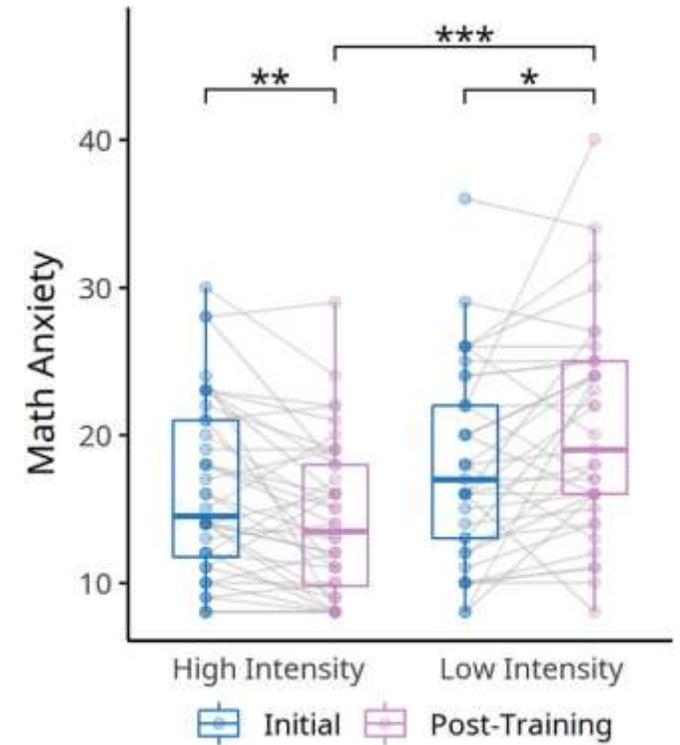
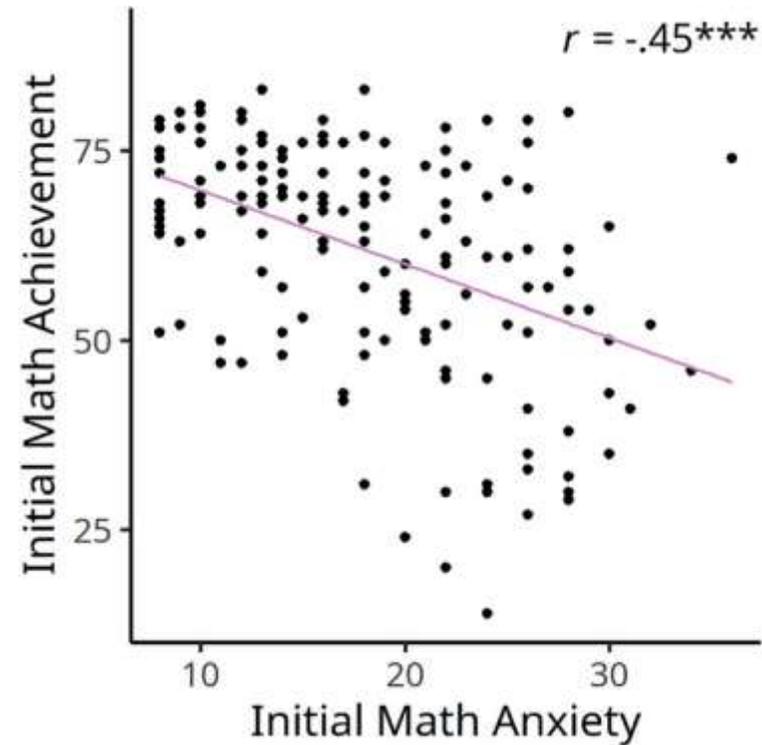


Pasqualotto, Altarelli et al., *Nature Human Behavior* (2022)

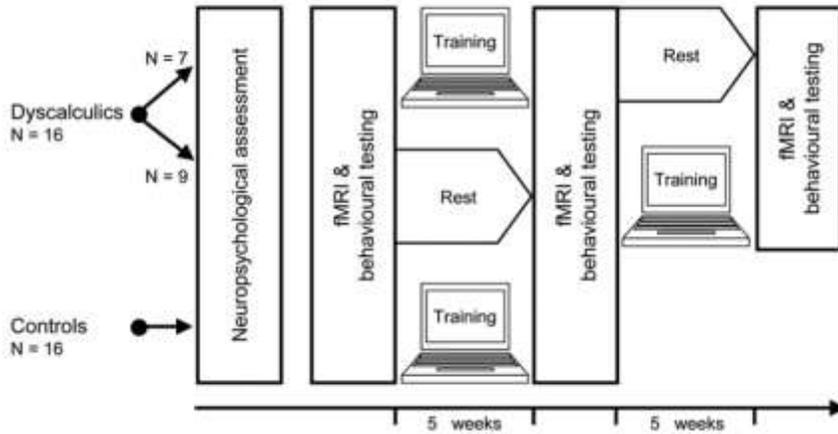
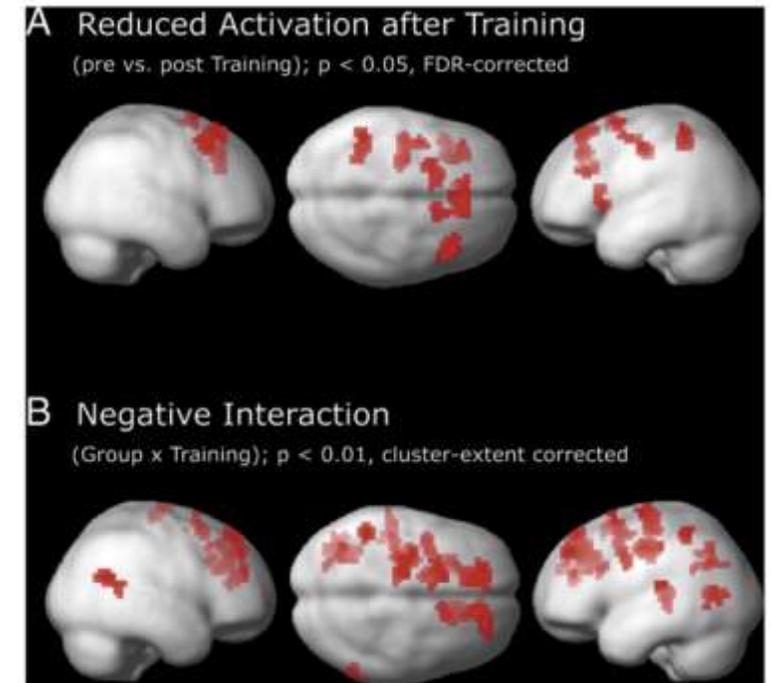
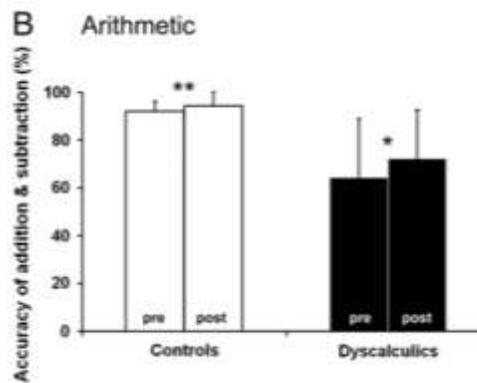
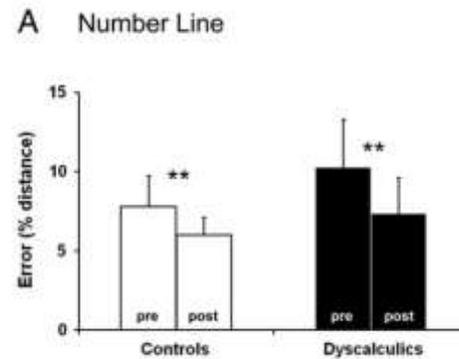
Combiné Math et contrôle cognitif



Anxiété mathématique et jeu



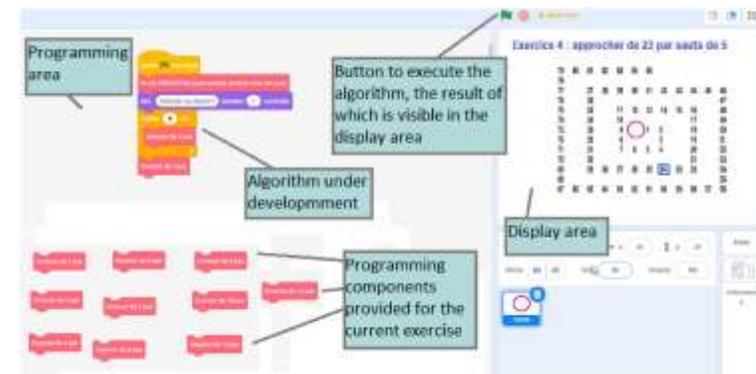
Dyscalculie et entraînement math



Codage et mathématiques



Variables	Post-test (T3)		Post-test (T5)		Post-test (T7)	
	Euclidean Division EM	FM	Additive decomposition EM	FM	Fractions EM	FM
Fixed effects						
Intercept	-0.02 ^{ns}	-0.09 ^{ns}	-0.03 ^{ns}	-0.10 ^{ns}	-0.02 ^{ns}	-0.15 ^{ns}
Level 1 variables						
Entry score(T1)		0.29 ^{***}		0.28 ^{***}		0.21 ^{***}
Pretest (T 2)		0.44 ^{***}				
Pretest (T4)				0.46 ^{***}		
Pretest (T6)						0.53 ^{***}
Grade 5		0.18 ^{***}				
Level-appropriate age		0.20 ^{***}		0.18 ^{**}		
Level 2 variables						
Priority area		-0.15 [*]				-0.37 ^{**}
Programming		-0.16 [*]		-0.19 [*]		-0.21 [*]
Random effects						
Level1 rand effect	.81 ^{***}	.45 ^{***}	.78 ^{***}	.46 ^{***}	.76 ^{***}	.41 ^{***}
Level2 rand effect	.19 ^{***}	.05 ^{***}	.22 ^{***}	.12 ^{***}	.25 ^{***}	.05 ^{**}
-2 log V	5,102.4	3,982.5	4,733.2	3,819.4	1,722.6	1308.80
	n = 1,880		n = 1,763		n = 644	



Tous irrationnels sur les réseaux ?

Fabien Bouglé
@FabienBougle

Les #éoliennes fonctionnent aussi au diesel!

Le scandale des #éoliennes aux énergies fossiles éclate en Écosse

Wide Awake Media @wideawake_media · 9 mars

Scotland's power sector came under fire after it was revealed that massive diesel generators were used to ensure dozens of giant wind turbines could function.

"According to the Sunday Mail, they were tipped off by a whistleblower who ...
[Voir plus](#)



8:25 PM · 9 mars 2024 · 4 500 vues

8 200 242 9

Richard K.
@Krieger66362259

Un grand expert en climatologie tire la sonnette d'alarme : Le dioxyde de carbone n'est pas à l'origine du "réchauffement de la planète" !

L'un des plus grands experts mondiaux du climat s'est exprimé pour avertir le public que l'affirmation du programme vert mondialiste selon laquelle le dioxyde de carbone est à l'origine du « réchauffement de la planète » est « totalement fausse ».
[aubedigitale.com/un-grand-exper... U? via @AubeDigitale](#)



2:48 PM · 6 janv. 2024 · 194,8 k vues

131 2k 3k 231

Liyah
@Liyah07090583

MISE À JOUR : ⚠️ Mystérieux laser vert capturé en vidéo pendant la "tempête" prétendument de l'État du Texas ..

DÉVELOPPEMENT..

RAPPEL : Un MILLION d'acres ont brûlé au Texas, qui est maintenant le plus grand incendie de l'histoire de l'État.

Chuck Callesto @ChuckCallesto · 2 mars ·

UPDATE: ⚠️ Mysterious green laser captured on video during "storm" purportedly from the state of Texas ..

DEVELOPING..

[Voir plus](#)



10:04 PM · 2 mars 2024 · 18,1 k vues

Tous irrationnels ? Tout le temps ?

- Un stylo et une gomme coûtent 12 euros. Le stylo coûte 10 euros de plus que la gomme. Combien la gomme coûte-t-elle ?
- $x + y = 12$ avec $y = 10 + x$
- $x + x + 10 = 12$
- $2x = 12 - 10$
- $2x = 2$
- $x = 1$
- La gomme coûte donc 1 euro

Tâche de jugement de véracité des infos



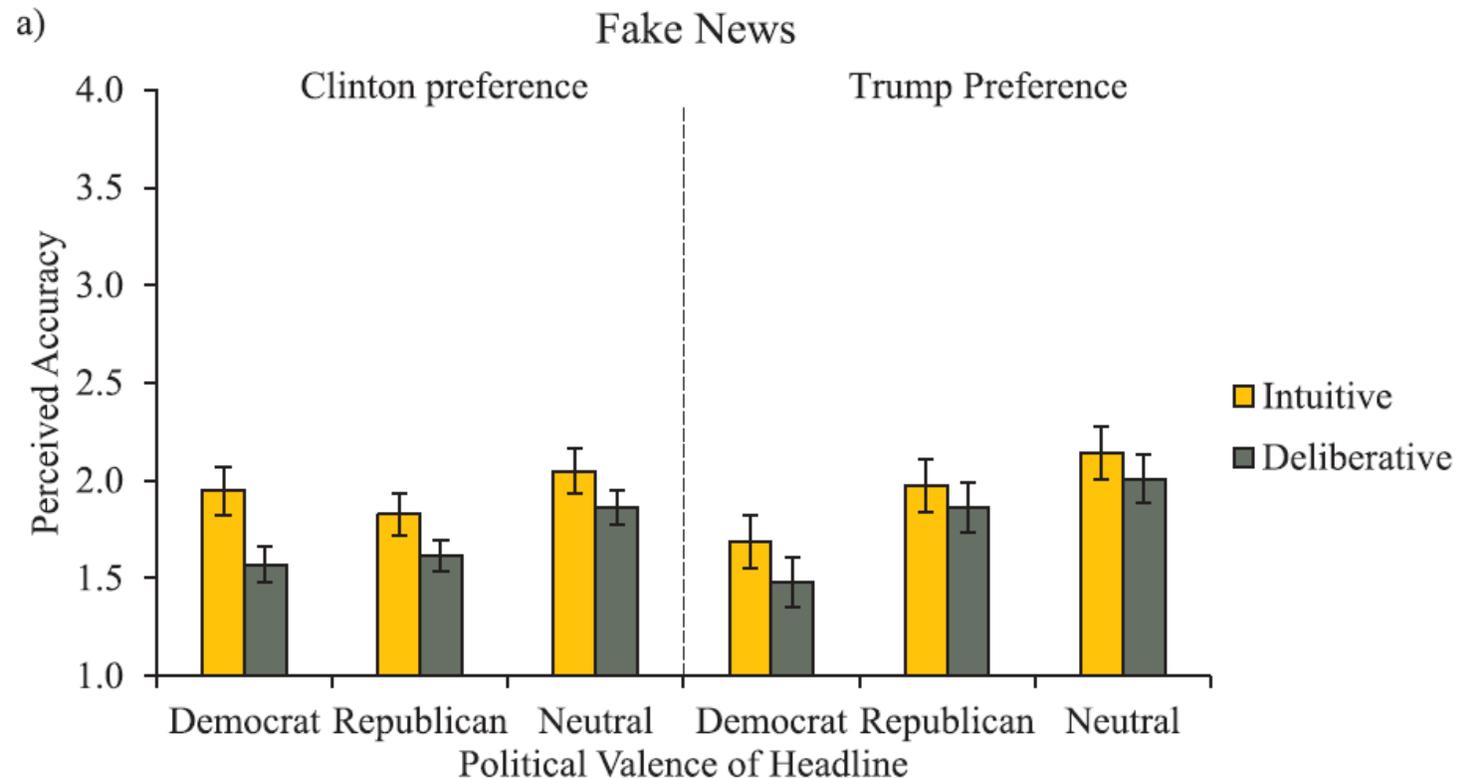
Fake news



Real news

Biais de raisonnement et Infox

Un stylo et une gomme coûtent 12 euros. Le stylo coûte 10 euros de plus que la gomme. Combien la gomme coûte-t-elle ?



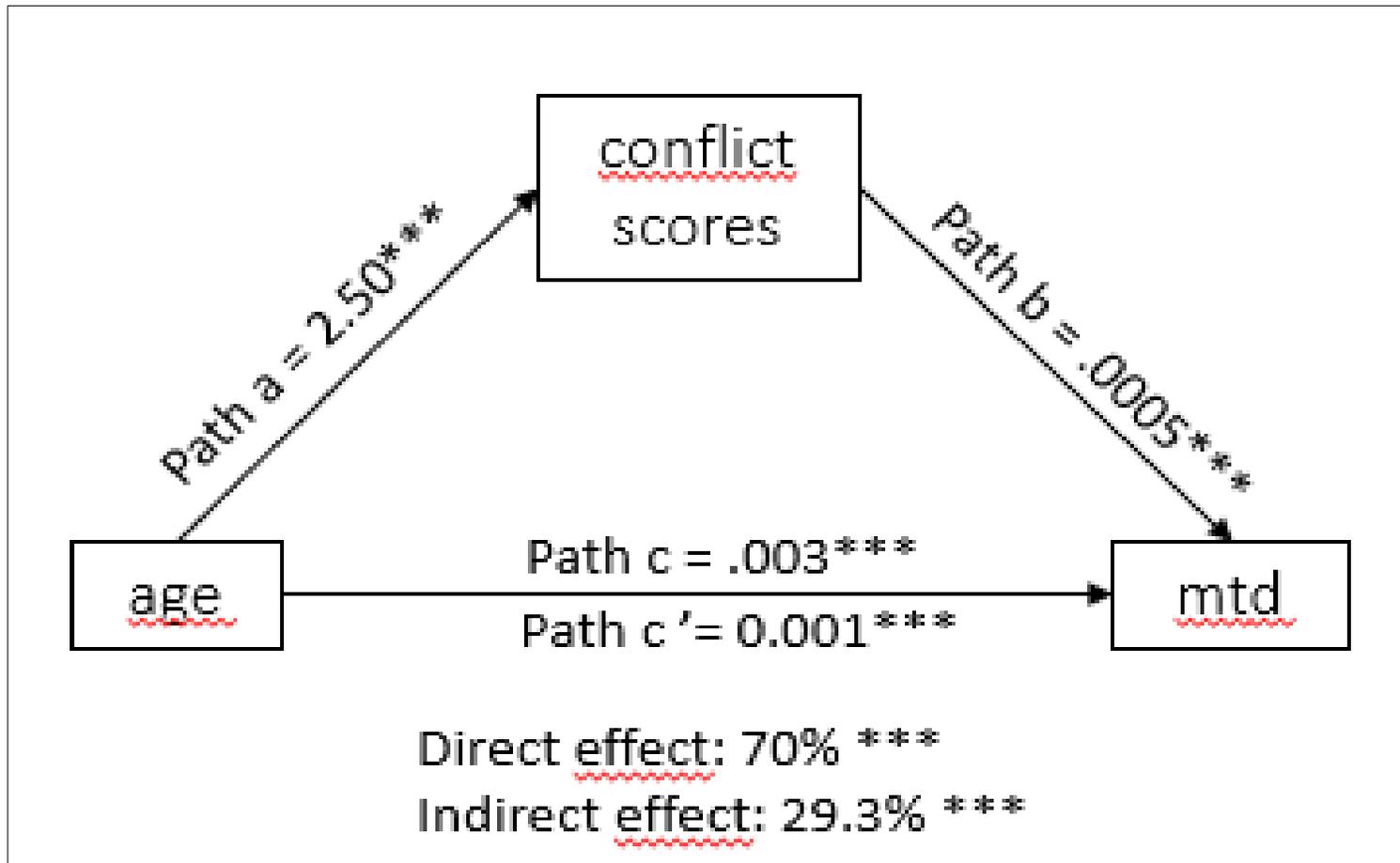
12-18 : une difficulté à identifier les infox



BLM Thug Protests President Trump With Selfie...Accidentally Shoots Himself In The Face • Freedom Daily
Card to Signal...
FREEDOMDAILY.COM



Rudy Giuliani calls Hillary Clinton 'too stupid to be President'
Giuliani brought up the Monica Lewinsky scandal when talking to reporters after the debate about whether Trump is a terrorist.
WISN.COM



Grade

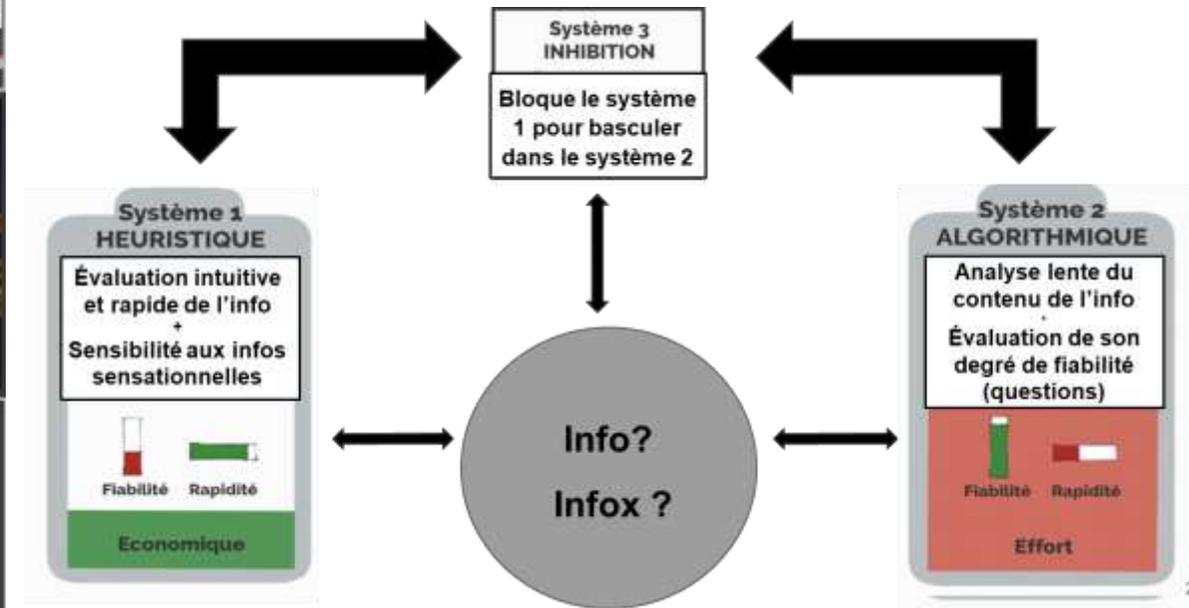
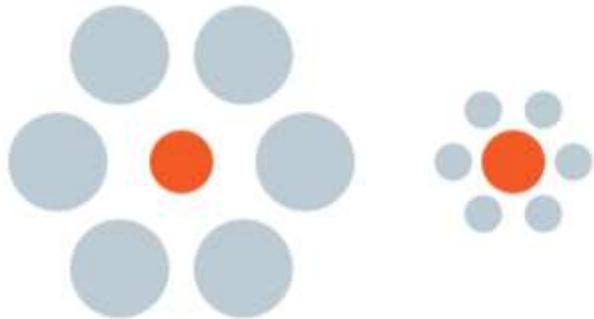
Accuracy Perception

EMI + debiaisement : une piste éducative ?

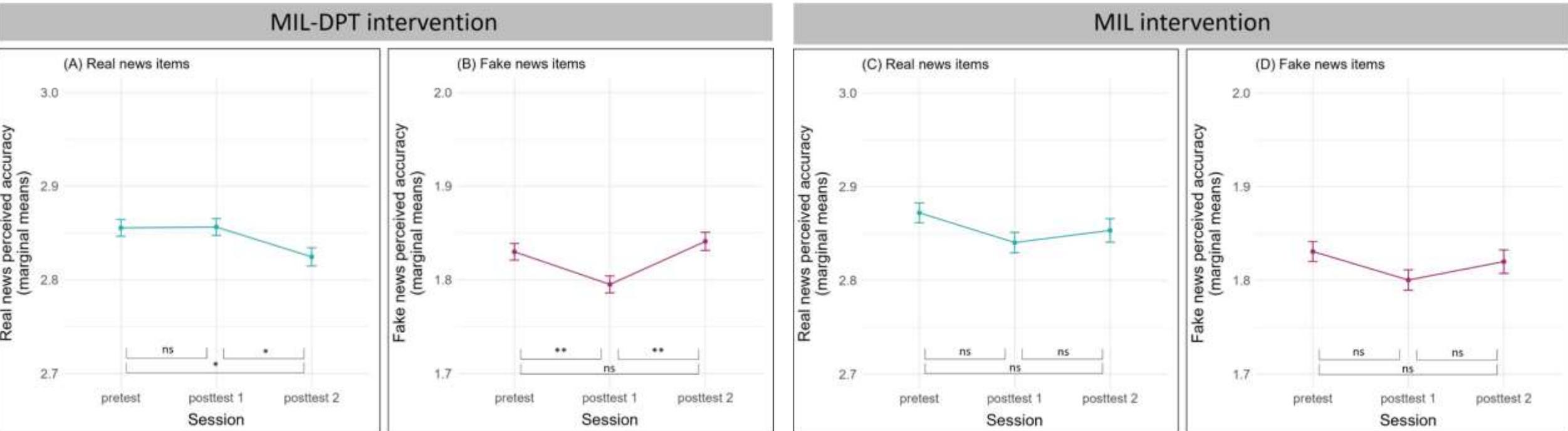
N = 3169 adolescents de la 6^{ème} à la 3^{ème}



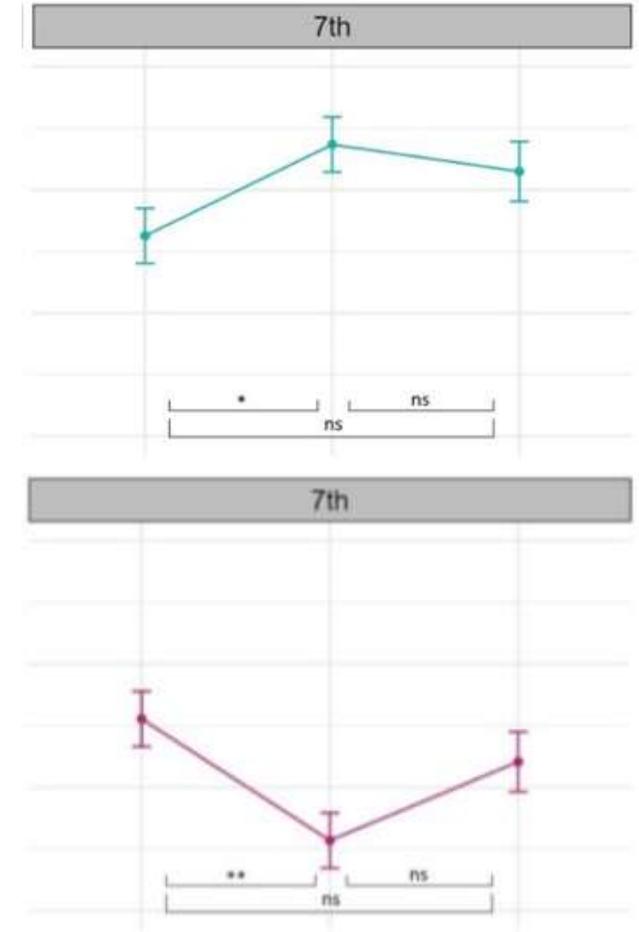
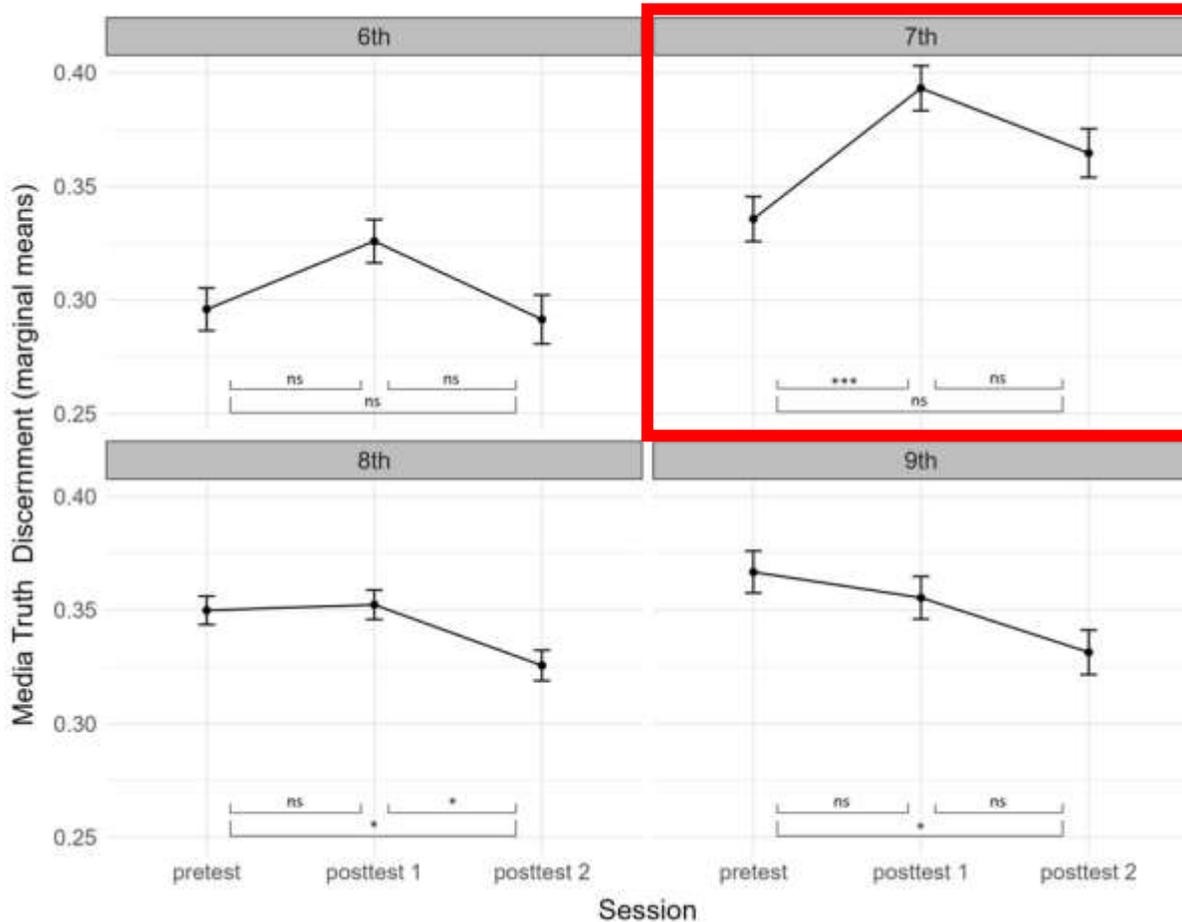
EMI + debiaisement : une piste éducative ?



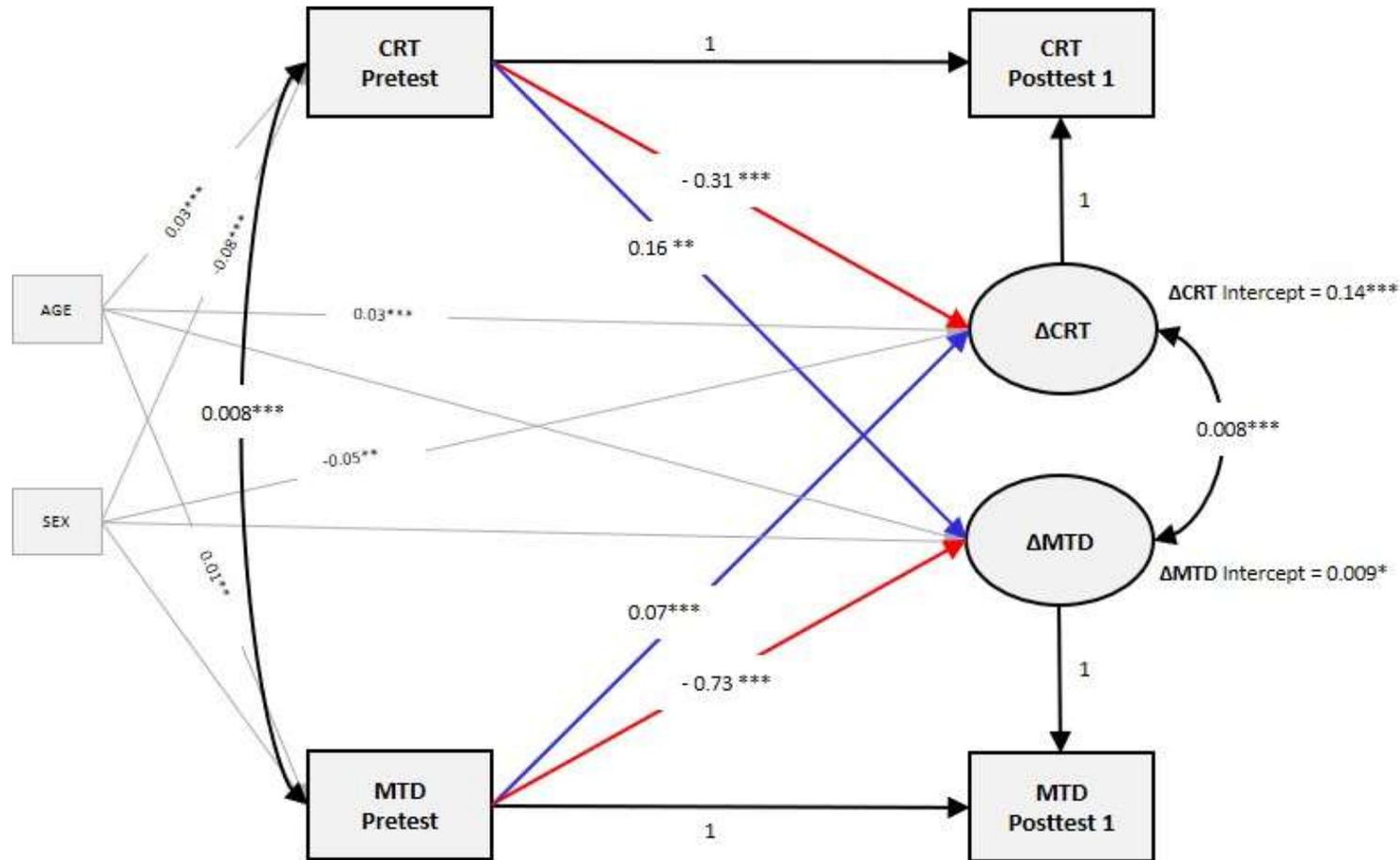
EMI + debiaisement : une piste éducative ?



EMI + debiaisement : une piste éducative ?

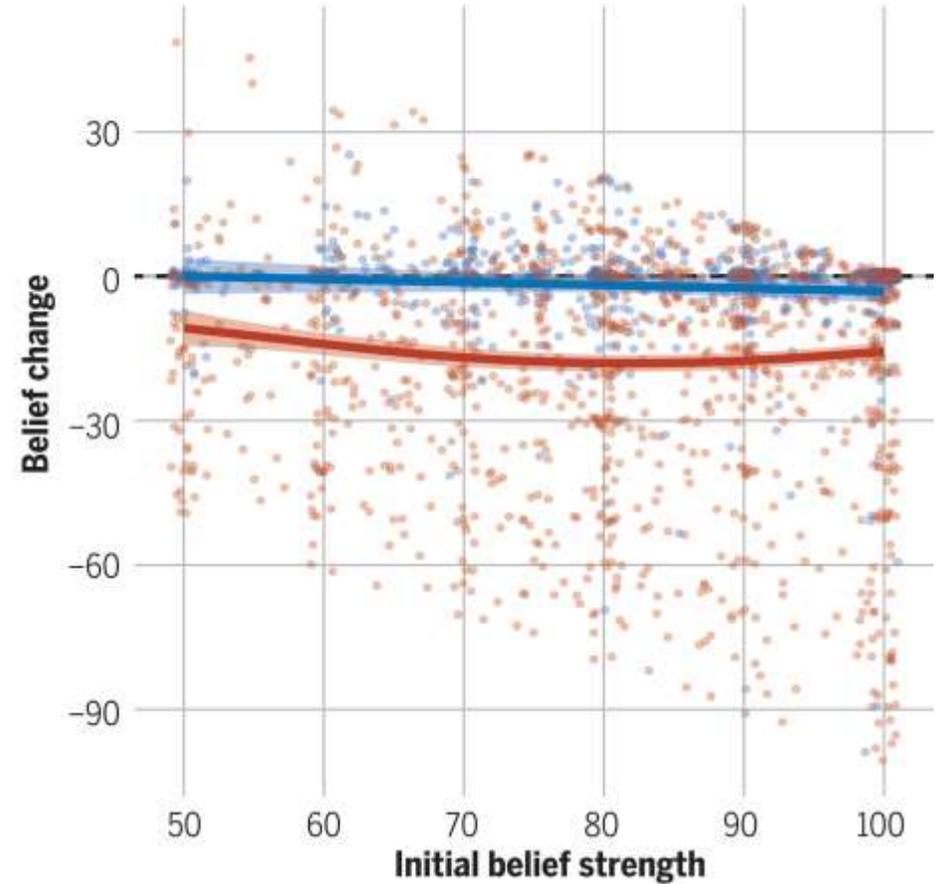
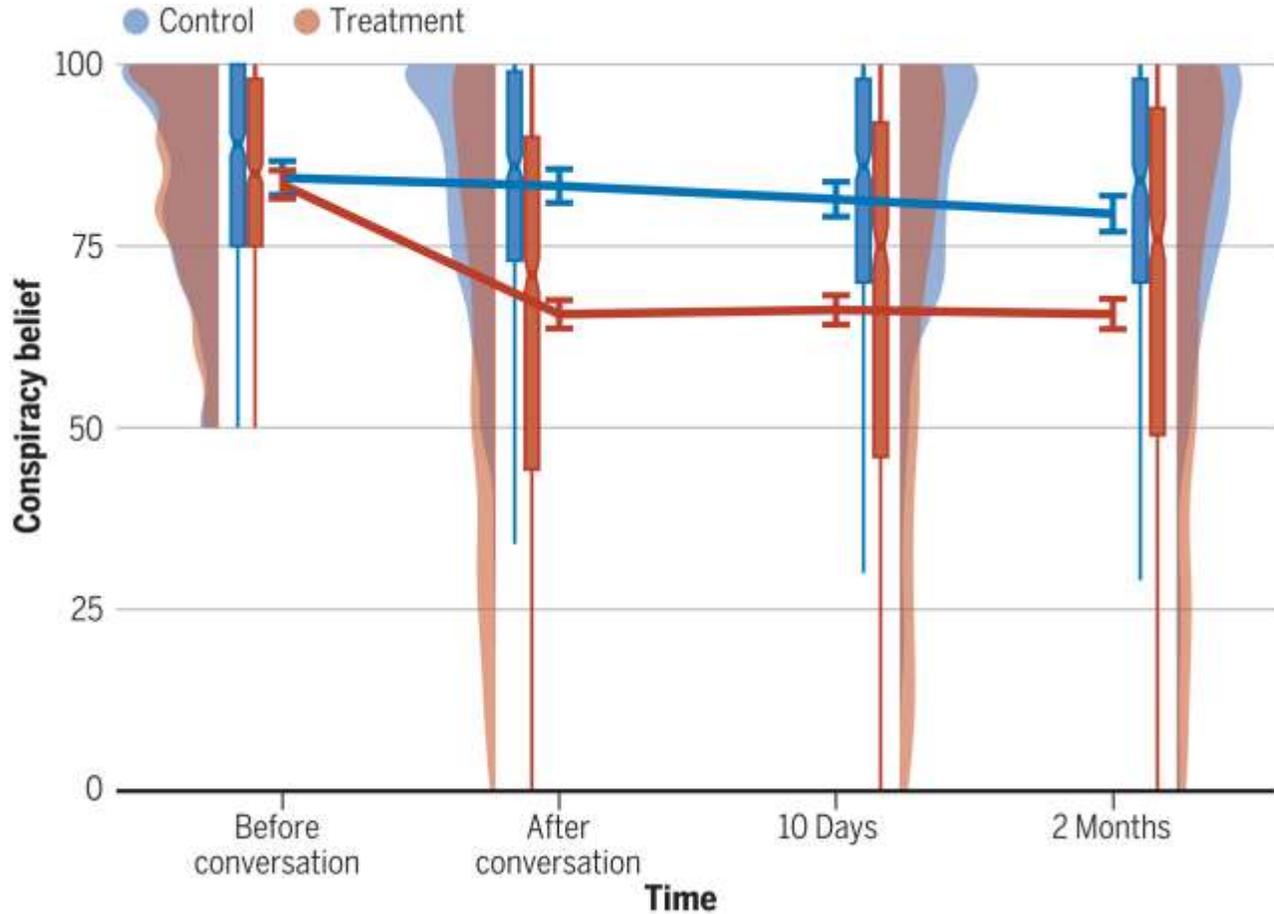


EMI + debiaisement : une piste éducative ?



Gahzi et al. (submitted)

L'IA pour contrer les théories complotistes



Recommandations de la commission écran

Axe n°1 : S'attaquer, pour les interdire, aux conceptions addictogènes et enfermantes de certains services numériques afin de redonner du choix aux jeunes

1	Inverser la charge de la preuve pour lutter contre les conceptions et les algorithmes délétères des services numériques et se doter de capacités d'audits réguliers indépendants
2	Proscrire les pratiques délétères en termes de conception et faire émerger un standard éthique européen
3	Rendre le pouvoir à l'utilisateur par la reconnaissance d'un nouveau « droit au paramétrage »
4	Renforcer les « garde-fous » dans les jeux vidéo pour sécuriser l'expérience des jeunes joueurs, et ainsi mieux les protéger des contenus inappropriés et lutter contre le développement des microtransactions et design trompeurs
5	Sécuriser, structurer et amplifier l'action de la société civile, comme relai incontournable de gestion des externalités négatives des plateformes
6	Envoyer un signal clair d'investissement dans la recherche multidisciplinaire et d'ouverture des données afin de renforcer la position du régulateur dans le dialogue avec les forces économiques

Enfants et écrans

À la recherche
du temps perdu

Avril 2024

Recommandations de la commission écran

Enfants et écrans

À la recherche
du temps perdu

Avril 2024

Axe n°2 : Protéger, plutôt que contrôler, les enfants une bataille qui doit se mener et peut se gagner auprès des acteurs économiques

7

Faire émerger et promouvoir des solutions privées de protection plus efficaces et accessibles, notamment pour les familles

8

Soutenir le déploiement ferme du DSA à l'égard des sites pornographiques, pour forcer à l'adoption des outils de contrôle de l'âge déjà disponibles, et investir dans le même temps dans la production de ressources adaptées aux questions légitimes des enfants sur leur vie affective et sexuelle

9

Garantir le passage à l'échelle de la politique de signalement pour en faire un levier important d'action en direction des plateformes

10

Promouvoir activement les meilleurs standards de protection de la santé physique et de l'environnement pour les outils technologiques et services numériques

Recommandations de la commission écran

Axe n°3 : Assumer et organiser une progression des usages des écrans et du numérique chez les enfants en fonction de leur âge	
11	Protéger les jeunes enfants de moins de 6 ans de l'exposition aux écrans, notamment dans les lieux d'accueil (crèches, assistantes maternelles, école maternelle...)
12	Autoriser l'accès aux seuls réseaux sociaux "vertueux" à compter de 15 ans
13	Organiser une prise en main progressive des téléphones : rien avant 11 ans, des téléphones sans internet à partir de 11 ans, des smartphones à compter de 13 ans a minima sous réserve que l'accès aux réseaux et aux contenus illégaux ne leur soient pas permis, un accès aux réseaux sociaux « vertueux » à compter de 15 ans
14	Définir et piloter une politique d'équipements numériques respectueuse des enfants, et réconciliant les enjeux de santé, de pédagogie, d'éducation et d'environnement
15	Associer systématiquement le déploiement des programmes et des ressources numériques éducatifs dans un cadre scolaire à une expérimentation, une étude d'impacts préalable avant diffusion plus large et à une formation des enseignants à leurs usages pédagogiques. Garantir l'accès aux outils numériques adaptés pour les élèves à besoins éducatifs particuliers, les enfants éloignés de l'école ou les situations de rupture de continuité pédagogique. Labelliser les solutions numériques éducatives ayant validé scientifiquement leur impact positif sur les apprentissages et les mettre à disposition des enseignants via une interface dédiée et sécurisée.
16	Fixer un cadre d'utilisation strict pour « Pronote » et les ENT avec mise en place de paramétrages par défaut protecteurs des enfants
17	Renforcer l'application de l'interdiction des téléphones au collège, et systématiser dans chaque lycée un cadre partagé sur la place et l'usage des téléphones dans la vie de l'établissement

Enfants et écrans

À la recherche
du temps perdu

Avril 2024

Recommandations de la commission écran



Axe n°4 : Préparer sérieusement les jeunes à leur autonomie sur les écrans, leur donner le pouvoir d’agir et, dans le même temps, redonner toute leur place aux enfants et aux jeunes dans la vie collective	
18	Former et informer les élèves dès l’école élémentaire puis tout au long de leur scolarité, de façon appropriée selon leur âge, au numérique, à son modèle, à ses contenus, à ses usages, aux opportunités qu’il offre et aux dangers qu’il peut présenter
19	Avoir des adultes et des étudiants référents sur le numérique en ligne et hors ligne et créer des espaces de dialogue sécurisés pour les enfants
20	Renforcer l’éducation à la santé, et spécifiquement : <ul style="list-style-type: none"> - aux enjeux du sommeil. Assumer en conséquence de faire évoluer les rythmes scolaires pour mieux les adapter aux besoins physiologiques des jeunes (repousser à 10h00 le démarrage des cours le matin au collège et au lycée) ; - aux risques liés à la sédentarité et à l’insuffisance d’activité physique, et en conséquence mieux mobiliser les cours d’éducation physique et sportive pour un suivi renforcé des enfants ; - aux risques concernant la vue en multipliant les occasions de temps en extérieur
21	Faire une place sérieuse et complète à toutes les éducations « au vivre ensemble » (l’éducation à la vie sexuelle et affective, l’éducation aux enjeux de genre, l’éducation aux compétences psycho sociales, l’éducation civique...) qui sont systématiquement traversées par des enjeux d’amplification face au numérique
22	Peupler l’espace public d’alternatives aux écrans pour les enfants, et redonner à ces derniers toute leur place, y compris bruyante

Recommandations de la commission écran

Enfants et écrans

À la recherche
du temps perdu

Avril 2024

Axe n°5 : Mieux outiller, mieux former au numérique et mieux accompagner les parents, les enseignants, les éducateurs et tous ceux qui interviennent auprès des enfants, tout en organisant une société qui remet l'écran et le numérique à leur juste place

23	Déployer une véritable politique d'aide et de soutien à la parentalité en matière d'écrans et de numérique
24	Permettre aux enseignants de maîtriser les fondamentaux du numérique, les enjeux de la citoyenneté numérique et les usages pédagogiques du numérique dès leur formation initiale et garantir tout au long de leur carrière la possibilité d'actualiser leurs connaissances
25	Sensibiliser l'ensemble des professionnels et bénévoles intervenant auprès des enfants aux enjeux du numérique et bâtir un cadre de recommandation des usages de leurs écrans lors des interactions avec les enfants
26	Promouvoir des lieux et des temps « déconnectés » et sans écran, notamment pour encourager les adultes à se poser la question de leur propre rapport aux écrans

Recommandations de la commission écran

Enfants et écrans

À la recherche
du temps perdu

Avril 2024

Axe n°6 : Mettre en place un dispositif ambitieux de gouvernance permettant à la puissance publique de définir une véritable stratégie, de disposer de capacités de pilotage, de pouvoir mieux soutenir les acteurs qui interviennent auprès des jeunes et des familles, et d'informer les citoyens

27	Installer une gouvernance et une force d'organisation nouvelles au service d'un projet global pour la maîtrise du numérique, la protection et l'émancipation des jeunes
28	Assurer la soutenabilité des moyens nécessaires par la déclinaison du principe pollueur payeur alimentant un fonds dédié de financement de la recherche, des politiques publiques et acteurs vertueux
29	Déployer une stratégie de communication massive, récurrente, grand public de sensibilisation et d'information sur les enjeux de santé, d'éducation et d'environnement attachés largement aux « écrans », ainsi que de promotion des besoins de l'enfant et des réponses alternatives

- <https://www.elysee.fr/admin/upload/default/0001/16/fbec6abe9d9cc1bff3043d87b9f7951e62779b09.pdf>



