



Jeunes... et moins jeunes face aux technologies de la communication

Internet, réseaux sociaux, jeux en ligne, téléphonie mobile...
Quelle place, quels bénéfices, quels risques, quelle prévention ?

Dossier bibliographique

Mise à jour : 15 novembre 2016

Sommaire

1. ARTICLES	3
2. RAPPORTS, ETUDES ET ENQUETES	5
3. OUVRAGES	7
4. RESSOURCES PEDAGOGIQUES.....	9
GUIDES, BROCHURES.....	9
VIDEOS	10
EXPOSITIONS	11
KITS PEDAGOGIQUES	12
5. SITES INTERNET FRANCOPHONES	13

Ce dossier est une bibliographie sélective et contient des références de documents accessibles au CIRDD Alsace ou en ligne.

*Deux dossiers complémentaires sont consultables sur le site Internet du CIRDD Alsace :
"Les adolescents et les jeux vidéo", ainsi que "Jeu pathologique, jeux d'argent".*

1. Articles

AMEY P., SALERNO S. - Les adolescents sur Internet : expériences relationnelles et espace d'initiation. - , Revue française des sciences de l'information et de la communication, 2015, 6
<http://rfsic.revues.org/1283>

AMSELLEM-MAINGUY Y., LABADIE F., et al. - Technologies de l'information et de la communication : construction de soi et autonomie. - Agora Débats/Jeunesse, 2007, 46, p.14-84

BLAYA C. - Les jeunes et les prises de risque sur Internet. - Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence, 2015, 63, (8), p.518-523

DANGAIX D., GAUTELLIER C., CERUTI C., DAGNAUD M., SANTAMARIA E. - Jeunes et médias, mode d'emploi. - Santé de l'Homme (La), 2008, 396, p.22-28
<http://www.inpes.sante.fr/SLH/pdf/sante-homme-396.pdf>

DE DEMANDOLX A. - Le téléphone portable à l'adolescence : rupture du cordon ou fil à la patte ? - Courrier des Addictions (Le), 2003, 5, (1), p.23-25

DELAUNAY-TETEREL H. – Sociabilité juvénile et construction de l'identité. L'exemple du blog des adolescents. – Informations Sociales, 145, 2008, p.48-57
<http://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2008-1-page-48.htm>

DERVAUX A. - Pratiques excessives des jeux vidéo et d'internet : une pathologie émergente mal connue. - Courrier des Addictions (Le), 2014,16, (2), p.3-4

GEORGES F., SEILLES A., ARTIGNAN G. – Sémiotique et visualisation de l'identité numérique : une étude comparée de Facebook et Myspace. – 2009, p.1-13
<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00410952/document>

LOUACHENI C., PLANCKE L., ISRAEL M. - Les loisirs devant écran des jeunes. Usages et mésusages d'Internet, des consoles vidéo et de la télévision. - Psychotropes, 2007, 13, (3-4), p.153-175
http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=PSYT_133_0153

OBRADOVIC I., SPILKA S., PHAN O, BONNAIRE C. - Ecrans et jeux vidéos à l'adolescence. Premiers résultats de l'enquête du Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé (PELLEAS). - Tendances, 97, 2014, p.1-6
<http://www.ofdt.fr/publications/collections/periodiques/lettre-tendances/ecrans-et-jeux-video-ladolescence-tendances-97-decembre-2014/>

ORBAN A. C. – Cher journal, cher blog. – Lettre de l'Enfance et de l'Adolescence (La), 2005, 3 (61), p.31-36
http://www.cairn.info/load_pdf.php?ID_ARTICLE=LETT_061_36

PHAN O. - Ados, Internet et jeux vidéo. - Revue du Praticien (La). Médecine Générale, 2012, 26, (888), p. 694-695.

PHAN O., COULOMB D. - **Des échecs à LoL, ou l'histoire contemporaine des joueurs de jeux vidéo.** – Psychotropes, 2015, 21, (2-3), p.109-121

TISSERON S. - **L'enfant et les médias.** - Revue du Praticien (La). Médecine Générale, 2008, 22, (803), p.554-555

TISSERON S. - **Les nouveaux réseaux sociaux sur Internet.** - Psychotropes, 2011, 17, (2), p.99-118

http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=PSYT_172_0099

ZARBO A., TISSERON S., MINOTTE P., et al. - **Cyberdépendances ? Comprendre les usages des nouvelles technologies.** - Prospective Jeunesse. Drogues, santé, prévention, 2014, 69, p.1-38

<http://prospective-jeunesse.be/revues/69-cyberdependances/>

2. Rapports, études et enquêtes

ANPAA 69. - **Ados accros à l'écran ? Fantômes et réalités. Actes des journées de Lyon.** – Lyon, ANPAA 69, 2009, 42p.

http://www.educantepicardie.org/admin/Repertoire/documents/348_100113104218.pdf

ASSOCIATION FREQUENCE ECOLES. – **Accompagner la relation parents-enfants autour des médias. Journée d'étude.** - 2014

<https://frequence-ecoles.org/2014/01/17/retrouvez-ici-les-ressource-de-la-journee-professionnelle-organisee-a-saint-priest-le-10-janvier-2014/>

ASSOCIATION FREQUENCE ECOLES, FONTAR B., KREDENS E. - **Comprendre le comportement des enfants et des adolescents sur Internet pour les protéger des dangers.** – Paris, Fondation de France, 2008, 128p.

http://www.generationcyb.net/IMG/pdf/Rapport_Frequences_Ecoles.pdf

ASSOULINE D. - **Rapport sur l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse.** - Paris, Sénat, 2008, 138p.

<http://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-0461.pdf>

BACH J. F., HOUDE O., LENA P., TISSERON S. – **L'enfant et les écrans. Un avis de l'Académie des Sciences remis le 17 janvier 2013.** – Paris, Ed. Le Pommier, 2013, 124p.

<http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf> (non imprimable)

BATON-HERVE E. - **Ecrans et médias, une affaire de famille.** - Paris, UNAF, 2004, 54p.

<http://www.unaf.fr/IMG/pdf/guidecouleur.pdf>

BAUDIS D., DERAÏN M. - **Enfants et écrans. Grandir dans le monde numérique.** - Paris, Le Défenseur des Droits, 2012, 156p.

<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics/124000617/0000.pdf>

BIGOT R., CROUTTE P., DAUDEY E. - **La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française.** - Paris, CREDOC, 2013, 288p.

http://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/rapport-CREDOC_2013-dec2013.pdf

CEMEA, RECTORAT DE CAEN. – **Observatoire 2013-2014 des pratiques numériques des jeunes, CEMEA Basse-Normandie, Région Basse Normandie, Académie de Caen.** – CEMEA Basse-Normandie, 2014, 43p.

http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/IMG/pdf/observatoire_basse_normandie_2013-2014_v_28juin_2014.pdf

DONNAT O. - **Les pratiques culturelles des français à l'heure du numérique.** - Culture, Etudes, 2009, 5, 1-12

<http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/08synthese.pdf>

MARTINS L., EL GHATTAS H. - **Facebook et la question de sa régulation.** - Poitiers, Centre Européen des Produits de l'Enfant (CEPE), 2010, 22p.
http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/IMG/pdf_Dossier_El_Ghattas_Hessam_-_Martins_Lionel.pdf

MEDIAPRO. – **Appropriation des nouveaux médias par les jeunes.** – Paris, CLEMI, 2006, 28p.
http://www.clemi.org/fichier/plug_download/7449/download_fichier_fr_mediapro_light.pdf

NGUYEN THANH V., RICHARD J. B. - **Les connaissances, perceptions et comportements des Français vis-à-vis des risques liés à la téléphonie mobile.** - Saint Denis, INPES, 2010, 77p.
http://www.inpes.sante.fr/10000/themes/sante_environnement/pdf/perception-risques-telephonie-mobile.pdf

ORBAN A. C. - **Je blogue, tu blogues, nous bloguons.** - Paris, CLEMI, 2005, 24p.
<http://www2.cndp.fr/archivage/valid/54655/54655-7749-7733.pdf>

OUDGHIRI R., GILBERT A., HERNAEZ-FOURRIER F.- **Print, tablettes, autres écrans : Les nouveaux usages des moins de 20 ans.** - Paris, IPSOS 2014,, 41 p.
<http://www.tns-sofres.com/assets/files/2010.11.18-jeuxvideosados.pdf>

REVERDY C. - **Les cultures adolescentes pour grandir et s'affirmer.** Dossier de l'IFE, 2016, n° 110
<http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/110-avril-2016.pdf>

VINCENT-DERAY A. - **Commission Famille, Education aux Médias : rapport à l'attention de Madame Nadine Morano, Secrétaire d'Etat chargée de la famille et de la solidarité.** - Paris, Secrétariat d'Etat à la Famille et à la Sécurité, 2009, 41p.
<http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/094000516/0000.pdf>

3. Ouvrages

BOURCIER S. - **L'enfant et les écrans.** - Montréal, Ed. du CHU Sainte Justine, 2010, 169p.

CADEAC B., LAURU D. - **Génération téléphone. Les adolescents et la parole.** - Paris, Albin Michel, 2002, 222p.

HAUTEFEUILLE M., VELEA D. – **Les addictions à Internet. De l'ennui à la dépendance.** – Paris, Payot, 2010, 200 p.

JEHEL S. - **Parents ou médias, qui éduque les préadolescents ? Enquête sur leurs pratiques TV, jeux vidéo, radio, Internet.** - Toulouse, Erès, 2011, 245p.

KENNEL G. D., LACHANCE J., et al. - **Jeunes et multimédias : vers de nouvelles formes "d'expression" du sujet ?** - Strasbourg, Conseil Général du Bas-Rhin, 2008, 102p.

KERDELLANT C., GRESILLON G. - **Les enfants puce. Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain.** - Paris, Denoël, 2003, 352p.

LARDELLIER P., MOATTI D. - **Les ados pris dans la toile. Des cyberaddictions aux techno-dépendances.** – Paris, Le Manuscrit, 2014, 203p.

LARRAR M. - **Accros aux écrans.** - Gennevilliers, Prisma, 2011, 96p.

LE BRETON D., SCHMOLL P., FOISIL N., HINTERMEYER P., MATTER C., et al. - **Jeux et enjeux.** - Strasbourg, Université de Strasbourg, 2011, 214p.

PATZLAFF R. - **L'enfant face aux écrans. Médias et développement de l'enfant.** – Paris, Aethera, 2014, 251p.

PHAN O., BASTARD N. - **Jeux vidéos et ados. Ne pas diaboliser pour mieux les accompagner.** - Paris, Pascal, 2009, 127p.

ROMO L., KERN L., MICHEL G. - **La dépendance aux jeux vidéo et à Internet.** - Paris, Dunod, 2012, 207p.

STIEGLER B. - **Réseaux sociaux. Culture politique et ingénierie des réseaux sociaux.** - Limoges, FYP, 2012, 240p.

TISSERON S. - **Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies.** Paris, Albin Michel, 2008, 231p.

TISSERON S. - **Qui a peur des jeux vidéo ?** – Paris, Albin Michel, 2008, 162p.

TISSERON S. - **3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir.** - Toulouse, Erès, 2013, 133p.

TISSERON S. - **Guide survie pour accros aux écrans... ou comment garder ton ordi et tes parents.**- Paris, Nathan, 2015. - 95p.

VLACHOPOULOU X.; MISSONNIER S. - **Psychologie des écrans.** – Paris, PUF, 2015, 127p.

WOLTON D. - **Internet, et après ? Une théorie critique des nouveaux médias.** - Paris, Flammarion, 2010, 240p.

4. Ressources pédagogiques

Guides, brochures

ADDICTION SUISSE. – **Cyberaddiction**. - Lausanne, Addiction Suisse, 2010, 4p.
<http://shop.addictionsuisse.ch/fr/substances-et-comportements/139-focus-cyberaddiction.html>

APLEAT. - **Guide des bonnes pratiques des jeux vidéo**. - Orléans, APLEAT, 2016, 2p.
<http://www.ableat.com/media/flyerJVPISTES.pdf>
http://www.federationaddiction.fr/app/uploads/2016/09/flyer_ableat_jeu.pdf

CHILD FOCUS.- **Dossier pédagogique « Réfléchis avant de publier ! »** - Bruxelles, Child Focus, 2010, 48p.
http://www.childfocus.be/sites/default/files/reflechis_avant_de_publier_fr.pdf

CLEMI. - **Médias et information. On apprend**. Edition 2016-2017, Canopé Ed., 53p.
http://www.cleml.org/fichier/plug_download/79984/download_fichier_fr_medias_et_information.on.apprends_edition_2016.17.pdf

CRIJ RHONE ALPES, MAISON TIC GRIGNY, FREQUENCES ECOLE. - **Accompagner les pratiques médiatiques et numériques des jeunes. Le guide des acteurs éducatifs**. - Lyon, CRIJ Rhône-Alpes, 2012, 60p.
<http://www.netpublic.fr/wp-content/uploads/2012/10/GuidePratiquesMediatiques-2012.pdf>

FEDERATION ADDICTION. – **Les addictions sans substances**. – Paris, Fédération Addiction, 2013, 76p.
http://www.federationaddiction.fr/app/uploads/2013/04/guide_reperes_addictions_sans_substance.pdf

FRANCAS, CEMEA, LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT. - **Découvrir Internet ensemble, c'est plus sûr. Guide Parents**.- Paris, Tralalère, 2012, 11p.
<http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/ISCparents.pdf>

MINOTTE P. - **Qui a peur du grand méchant Web ?** - Bruxelles, Yapaka, 2012, 30p.
http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/56_internet-web-1.pdf

TISSERON S. - **Le jeu des trois figures en classes maternelles**. - Bruxelles, Yapaka, 2010, 30p.
http://www.yapaka.be/files/publication/TA_46-troisFigures-Web.pdf

TRALALERE. – **Mes données, le tracking, Internet et moi !** – Paris, Tralalère, 2016, 5p.
<http://www.internetsanscrainte.fr/sites/default/files/isc-donnees1217-bdef.pdf>

TRALALERE . – **Internet citoyen. Guide éducation**. – Paris, Tralalère, 2014, 18p.
<http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/InternetCitoyen-Guide-JUIL14-DEF.pdf>

Vidéos

CONSEIL GENERAL DE L'OISE. - **Film pédagogique "Cible ton média"**. - Beauvais, Conseil Général de l'Oise, 2007

Ce film réalisé dans le cadre de la manifestation "Place Publique Juniors 2007", permet d'amorcer une réflexion sur les enjeux de l'éducation des adolescents aux médias. Il invite chaque jeune à passer d'une pratique isolée à une pratique collective, dans un cadre éducatif. Alternant les paroles d'adolescents et de professionnels (coordinateur du CLEMI, conseiller technique Jeunesse et Sport, chargé d'animation jeunesse du Conseil général de l'Oise), cet outil aborde les avantages et risques des médias d'aujourd'hui : blog, téléphone mobile, etc.

E-ENFANCE. - **Enfants, ados : l'Internet sans danger. Protéger ses enfants sur le net tout en s'amusant**. - Paris, E-ENFANCE, 2007

Destiné aux parents, cet outil explique les risques liés à l'utilisation d'Internet par les enfants. Un film d'information, un jeu de questions-réponses, des conseils, des clips de prévention figurent sur ce DVD.

Ce support fait appel à des vedettes qui lui donnent un côté attractif mais aussi « commercial ». Il s'adresse au grand public et reste relativement superficiel.

LEMOINE A. - **Over Game**. - Paris, 2A Prod, 2008

Nicolas est un adolescent en rupture avec son entourage, passant tout son temps sur ordinateur. Un soir, prisonnier de son rêve, il découvre un monde où les écrans ont disparu, sauf dans des salles de jeux clandestines. A son réveil, il s'aperçoit que les marques du temps se sont inscrites sur son visage...

Ce film de 12 mn permet d'aborder avec humour les dangers de l'abus d'écran : perte de la notion du temps, insomnies, absentéisme scolaire, alimentation désorganisée, préoccupation unique, isolement... (Réalisation : Centre Emergence, CPAM de Paris et un CESC).

Accessible en ligne sur :

http://www.canal-u.tv/producteurs/canal_u_medecine/dossier_programmes/sciences_humaines_et_sociales/film/over_game

PREFECTURE DE POLICE DE PARIS. - **Les dangers d'Internet**. - Paris, Préfecture de Police de Paris, 2010.

Ces films de 4 mn, conçus à destination des adolescents et réalisés avec des élèves, sont destinés à les alerter sur les dangers potentiels d'Internet à travers des situations qu'ils peuvent vivre.

La première séquence, "Maître John", aborde le cyberharcèlement : un homme se fait passer pour l'ami d'une jeune fille et lui en demande toujours plus.

Dans "Le blog de Mehdi", un adolescent crée le buzz en publiant la vie de son entourage sur la toile, mais il oublie qu'il engage sa responsabilité....

Enfin, dans "La photo d'Amélie", une jeune fille voit avec horreur une photo d'elle lui échapper.

<http://www.netpublic.fr/2010/11/les-dangers-d-internet-3-videos-de-prevention-pour-les-jeunes-par-la-prefecture-de-police-de-paris/>

TRALALERE. - **Vinz et Lou sur Internet**. - 2007

« Vinz et Lou » est un programme d'éducation au bon usage du Net réalisé en collaboration avec l'Education Nationale. Les deux personnages sont les archétypes des jeunes internautes d'aujourd'hui. Ils vivent toutes sortes d'aventures et mésaventures qui peuvent arriver lorsque l'on surfe seul et sans être vigilant !

12 pistes de réflexion sont proposées (les virus informatiques, la dépendance à Internet, la crédibilité des sources d'information, etc). Pour chacune, des dessins animés, des quizz et des fiches pédagogiques permettent d'organiser des séances de sensibilisation à un usage responsable du web.

Le kit peut être téléchargé ou commandé sur le site Internet.

www.vinzelou.net

Expositions

CRDP ACADEMIE VERSAILLES, CLEMI ACADEMIE VERSAILLES, CEMEA. - **Insupportable mon mobile ?... Tout dépend du contexte.** - Versailles, CRDP, 2006, 7p., ill.

La très grande majorité des adolescents possède et utilise un téléphone portable. Outil de plaisir, de socialisation, d'échanges, il n'en est pas moins parfois une gêne pour soi ou pour les autres voire une « dépendance ».

Cette exposition a pour objectif d'aider les jeunes (et les adultes) à réfléchir sur les modes d'utilisation du téléphone portable, sur ses effets « bénéfiques » (le lien social et la relation aux autres), mais aussi sur ses effets négatifs : isolement, illusion de communiquer, non respect de la règle en classe, téléchargement, photographies abusives, « happy slapping »...

<http://www.education-aux-medias.ac-versailles.fr/insupportable-mon-mobile-504>

CRDP ACADEMIE VERSAILLES, CLEMI ACADEMIE VERSAILLES, CEMEA. - **Blog-Notes.**- Versailles, CRDP, 2005, 11p., ill.

Les collégiens et lycéens se sont emparés de ce formidable outil qu'est le blog. Faciles d'accès, bien adaptés à des écrits courts, répondant à la soif relationnelle des jeunes, les blogs connaissent un développement fulgurant. Mais, comme tout outil d'expression, pour bien les utiliser, il convient d'en connaître les limites et les dangers. L'exposition fait le point sur des notions essentielles telles que le respect des autres et de leur vie privée, le droit de l'image, la liberté d'expression, l'utilisation de pseudonyme, etc.

Les panneaux peuvent être téléchargés sous format .pdf sur le site :

<http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/spip.php?article500>

CEMEA, TRALALERE, CONSEIL GENERAL DE L'OISE. – **Réseaux sociaux, où en êtes-vous ?** – 2014, 7p.

Cette exposition présente les grandes thématiques développées lors des actions de prévention des usages à risque d'Internet auprès des collégiens et des lycéens, menées par les Ceméa et leur Pôle "Médias, éducation critique et engagement citoyen". L'identité numérique, le respect de la vie privée et la protection des données personnelles, les stratégies commerciales sont les sujets majeurs déclinés sous forme d'ateliers d'expérimentation et des temps de débat. Présentée dans les espaces collectifs des établissements où les Ceméa interviennent, cette exposition a également pour objectif de sensibiliser l'ensemble des élèves aux usages des réseaux sociaux et favoriser les échanges avec les équipes éducatives.

http://ressources.cemea.asso.fr/IMG/pdf/Expo_Reseaux_Sociaux.pdf

Kits pédagogiques

APLEAT. - Info Intox. Série Jeux vidéo. - Orléans, APLEAT, 2012

Ce jeu est destiné à dialoguer avec des jeunes et travailler sur leurs représentations des jeux vidéo.

14 cartes contenant une affirmation vraie ou fausse, permettent aux jeunes de s'exprimer individuellement puis collectivement. L'animateur synthétise les réponses et commentaires, et ajuste ou complète l'information. Il doit pour cela, maîtriser le sujet et la méthode d'animation, car l'outil est fourni sans guide d'accompagnement.

Attractif et humoristique, d'appropriation facile, cet outil pédagogique est généralement apprécié par les intervenants comme par les différents publics, en milieu scolaire ou extra scolaire.

BUREAU D'INFORMATION JEUNESSE DE L'ORNE. - @h... Social ! 2.0. Prévention et usages des réseaux sociaux. - Alençon, BIJ de l'Orne, 2013

Les réseaux sociaux ont révolutionné la pratique d'Internet. Si une grande part de jeunes détiennent un compte sur un réseau social, ces adolescents ne sont pas toujours conscients des conséquences de leurs pratiques en ligne et ignorent souvent comment préserver leur vie privée... Ce jeu de société vise donc à sensibiliser au bon usage des réseaux sociaux en abordant les notions de droits à l'image, de diffamation, d'e-réputation, etc. Chaque joueur est invité à gérer de manière fictive un compte sur un réseau social ; les autres joueurs peuvent interagir à l'aide de cartes "Publications". L'objectif est de devenir le plus populaire, tout en maintenant le degré de prudence le plus élevé possible. Une partie, d'une durée de 45 mn., se joue à 3 joueurs minimum, à partir de 13 ans. La présence d'un animateur est conseillée. Certaines cartes "questions-réponses" comportent un QR code et ne pourront être lues qu'avec un smartphone ou une tablette connectés, ou en consultant le site www.ahsocial.com

DIRECTION DES SERVICES DEPARTEMENTAUX DE L'EDUCATION NATIONALE ALLIER - Addi Ado. - Yzeure, DSDEN Allier, 2014

Ce jeu de cartes éducatif, destiné à l'animation de séances de prévention des addictions auprès des 9-15 ans, permet par une entrée positive et sous l'approche des compétences psychosociales, d'engager le dialogue entre les adultes et les jeunes, et entre jeunes, autour des questions des pratiques de consommation et de prévention des conduites addictives. L'objectif recherché est de laisser les jeunes s'exprimer librement et sans jugement de valeur, de confronter des avis et des représentations personnelles, d'apporter des informations complémentaires et de rectifier des connaissances. Il s'accompagne d'un guide pratique.

TRALALERE. - 2025 ex-machina. – Paris, Tralalère, 2010

Ce jeu éducatif, disponible en ligne, a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet et à réfléchir aux conséquences de leurs actions en ligne. Les joueurs incarnent des détectives en 2025, chargés de mettre hors d'état de nuire "Dénicheur.com", une entreprise exploitant sans vergogne des données personnelles. Leurs missions les amèneront à aider Fred, Anaïs, Hugo et Morgane, dont la vie est chamboulée par des informations publiées sur Internet alors qu'ils étaient lycéens... Chaque module de "2025 Ex-Machina" est en lien avec le B2i et peut être exploité en séance de 50 minutes environ, en milieu scolaire ou de manière individuelle. Quatre épisodes abordent successivement les réseaux sociaux, l'Internet mobile, les jeux en ligne, et les blogs, chats et forums.

VALOREMIS. - Questionnons Autrement. Internet et moi, questions d'usage(s) ?. - Paris, Valorémis, 2015

Ce jeu de cartes est destiné aux jeunes dès 12 ans. A partir d'affirmations et de questions, il s'agit de débattre et d'échanger en groupe sur différents aspects liés aux usages d'Internet et des réseaux sociaux, de faire émerger ses représentations et de tester ses connaissances. Les participants (8 au maximum) doivent répondre à une question posée, puis inviter les autres joueurs à voter selon que la réponse les ait satisfaits ou pas. Le nombre de points gagnés correspondra au nombre de "oui" remportés pendant le vote. La partie s'achève quand le nombre de points, déterminé en début de partie, est atteint par l'un des joueurs.

5. Sites Internet francophones

Action Innocence : <http://www.actioninnocence.org/>

Agence du Numérique : <http://www.entreprises.gouv.fr/agence-du-numerique/usages-internet>

Agence des usages des TICE (SCEREN) : <http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/index.htm>

CEMEA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active) – Dispositif Ecran mômes : <http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/spip.php?article59>

CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information) : <http://www.clemi.org>

Commission Nationale Informatique et Libertés : <http://www.cnil.fr>
Comité EducNum, initié par la CNIL <https://www.educnum.fr/>

Conseil National du Numérique : <http://cnumerique.fr/>

E-Enfance : <http://www.e-enfance.org>

Institut Fédératif des Addictions Comportementales : www.ifac-addictions.fr

Institut Français de l'Education : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/>

Internet sans crainte (programme de sensibilisation des jeunes au bon usage d'Internet) : <http://www.internetsanscrainte.fr/>

Observatoire des mondes numériques en sciences humaines : OMNSH : <http://www.omnsh.org/>

Pédago Jeux (site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo) : <http://www.pedagojeux.fr>

Pixelland (IREPS Pays de la Loire) : <http://www.pixelland.fr/>

Programme Vinz et Lou : <http://www.vinzelou.net>