



L'Éduc'Écrans

La Fnepe et la société Valorémis, spécialiste des supports de médiation ludique, ont élaboré un outil destiné aux professionnels du soutien à la parentalité sur le thème de l'éducation aux écrans des 0-6 ans.

La pénétration massive des différents types d'écrans connectés dans notre univers, notamment au sein de la maison, impose de nouveaux modes de vie à tous, y compris aux tout-petits. Ce phénomène constitue-t-il un danger ou un atout pour ces derniers ? Pendant que le débat occupe le devant de la scène, beaucoup de parents et de professionnels de l'enfance, inquiets, se demandent quels usages des écrans adopter au quotidien.

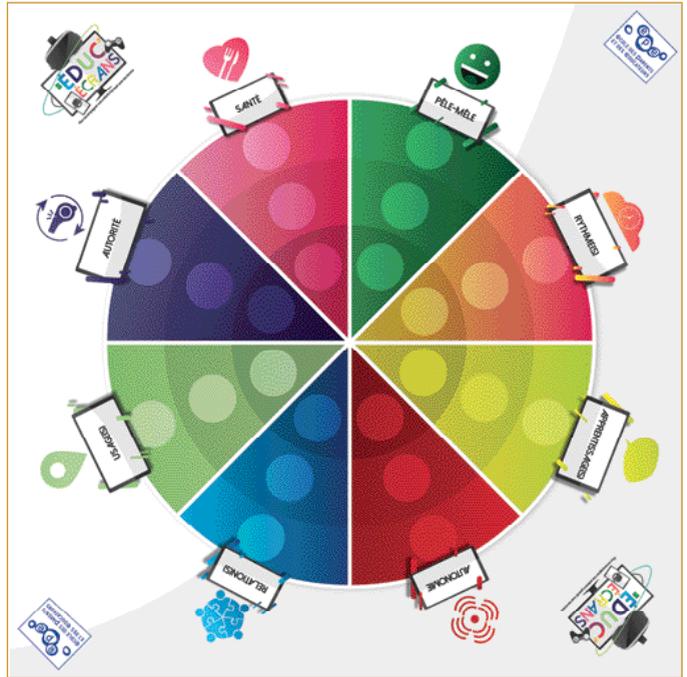
Le jeu L'Éduc'Écrans est conçu pour encourager la recherche de bonnes pratiques dans ce domaine. Pour cela, il mise sur la dynamique de groupe et le partage des expériences. Il s'organise, dans son utilisation idéale, en trois étapes dirigées par un animateur : deux rencontres autour du plateau de jeu et un dernier rendez-vous privilégiant une discussion moins formelle. La première étape consiste à réfléchir à la place des écrans dans la famille et à leur influence éventuelle sur les enfants. Les questions posées au cours de la partie concernent les pratiques des joueurs et celles dont ils sont témoins (amis, grands-parents, nounous...); dans un deuxième temps, les participants sont amenés à imaginer

ensemble d'autres façons de faire dans les situations où leur comportement habituel les laisse insatisfaits. À l'issue de cette seconde rencontre, ils sont incités à tester chez eux les idées qui leur semblent intéressantes. Le retour de ces expérimentations fournira la matière de la troisième rencontre. La conception de L'Éduc'Écrans est cependant assez souple pour laisser à l'animateur la possibilité d'adapter le jeu et ses différentes phases au nombre de séances dont il dispose avec son groupe et à leur durée. Intéressante en soi, la thématique des écrans présente en outre l'avantage d'aborder tous les aspects de la parentalité. Témoin la répartition thématique des questions proposées par L'Éduc'Écrans : autorité, relations, santé, apprentissage, autonomie... autant d'axes majeurs de réflexion sur la parentalité. C'est l'avis de Sandrine Barrieu, thérapeute familiale systémique et directrice de l'EPE de Seine-Maritime, qui a testé l'une des premières versions du jeu au centre de vie sociale du quartier Grammont, à Rouen, avec des parents de l'association Mille et une saveurs, en décembre 2017. Pour elle, L'Éduc'Écrans est par ailleurs un outil qui permet d'aborder, dans l'écoute et le res-

Qui veut jouer ?

L'Éduc'Écrans est un outil de médiation au service des professionnels et des bénévoles (psychologues, éducateurs, etc.) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations et de structures d'accueil du jeune enfant : espaces parents en établissements scolaires, PMI, bibliothèques, centres socio-culturels, etc. En l'absence d'animateurs disponibles parmi leur personnel, les structures qui auront acquis le jeu pourront demander à l'EPE de leur secteur de venir l'animer dans leurs locaux.

La boîte contient aussi une bibliographie et une sitographie utiles à l'animateur comme aux parents qui voudraient pousser plus loin leur réflexion sur le sujet.



pect de chacun, un sujet dont il est aujourd'hui difficile de parler sereinement sans médiation en raison des polémiques qu'il suscite.

Faire circuler la parole

C'est en tout cas ce qu'elle retient de son expérience avec les parents de Mille et une saveurs, qui ont d'emblée adhéré à la proposition, regrettant même de ne pouvoir jouer plus longtemps et allant jusqu'à inviter d'autres parents pour le second rendez-vous. Le simple fait d'exposer leurs façons de faire et d'écouter celles des autres a permis une prise de conscience qu'ils ont appréciée. Et les volontaires pour expérimenter en famille les solutions imaginées collectivement ont été nombreux.

Lors de ce test, l'intervenante a pu aussi constater le double rôle du groupe : « boîte à idées et soutien », notamment lors de la session de partage des expériences. Les échecs autant que les réussites ont été écoutés et discutés, de

nouvelles pistes proposées et chacun a été encouragé dans ses tentatives et ses repositionnements.

Cela n'a pas été sans soulever l'émotion, et les participants sont parfois « passés du rire aux larmes ». Face à de telles réactions, la posture du professionnel qui anime le jeu s'avère primordiale. Au-delà du rôle concret que lui attribue la règle du jeu – tirer et lire les questions, déplacer les jetons sur le plateau, cadrer la durée des échanges, etc. –, il lui revient aussi de contenir cette émotion, tout en faisant circuler la parole.

Se garder de porter des jugements ou de proposer ses propres solutions ; veiller à ce que tout le monde puisse s'exprimer sans que nul ne s'y sente forcé... Une éthique et un savoir-faire qui sont la marque des EPE.



Virginie Gazon