

The image shows the silhouettes of a man and a woman in profile, facing each other. They are both holding and looking at a tablet computer. The background is a bright window with vertical panes, creating a strong backlight effect. The overall mood is focused and collaborative.

# Les enfants & les écrans...





# Les enfants & les écrans...

Apprendre à utiliser les écrans  
pour grandir en liberté !

## Projet mené avec :

Amin  
Ashna  
Bouna  
Farès  
Gabriel  
Jay  
Jayden  
Kamar  
Khadija  
Masakhale  
Mehdi  
Mélina  
Mohamed  
Naïm  
Naomi  
Rose  
Sabina  
Safine  
Sarah  
Shainess  
Sofya  
Yasser  
Zinedine



Ils se sont interrogés sur leurs usages des écrans et ont réalisé les photographies de cet album, accompagnés par Abdoulaye, animateur à la Maison Pour Tous Jean Ferrat de Créteil (les collages des pages 4 & 6 ont été réalisés par Paul et Abrar dans le cadre du projet "Fables en liberté")



La lumière du soleil nous éclaire...

The background of the entire page is a soft, out-of-focus photograph showing the silhouettes of several people. In the foreground, a person stands with their back to the camera, arms raised high, holding a smartphone in their right hand. To the right, another person is partially visible, also holding a smartphone. The background is a bright, hazy light, possibly from a window or a bright outdoor setting, creating a high-contrast silhouette effect.

mais celle des écrans nous hypnotise

**À CONSOMMER  
AVEC MODÉRATION**

de plus en plus tôt...

## Écran : nom masculin

1°) Objet, dispositif de protection. Tout obstacle, naturel ou non, à la propagation de la lumière ou de la chaleur (initialement du foyer). Par analogie, toute surface qui protège ou dissimule.

2°) Technique.

\* Au cinéma, écran de projection, surface réfléchissante ou translucide sur laquelle on projette des œuvres cinématographiques.

\*Écran fluorescent, surface sur laquelle se forme ou apparaît l'image – écrans d'ordinateur, de télévision, de contrôle, de téléphone, d'imagerie médicale ou militaire...



# INTRODUCTION

**Les dégâts occasionnés par les écrans sur les enfants alertent de plus en plus de professionnels de santé, de parents et d'éducateurs.** Les écrans les captivent et les privent des temps de l'enfance nécessaires pour grandir à leur rythme.

Les enfants ne sont pas des adultes en miniature mais de petits êtres humains en pleine croissance. Constitué de 100 milliards de neurones chacun connecté en moyenne à 10 000 autres, notre cerveau est un vaste réseau de connexions entre des cellules qui communiquent entre elles par des messages électriques et chimiques. Avec seulement 10% de neurones connectés à la naissance, le cerveau se construit en fonction des apprentissages et de l'expérience vécue. Les différences entre les humains sont le résultat de l'itinéraire de chacun-e, et de ses interactions avec le monde extérieur - famille, culture, société. Sauf en cas de troubles particuliers, les enfants ont au départ globalement les mêmes potentialités – c'est aux adultes qui les entourent de les encourager à les cultiver alors que la plasticité cérébrale de leurs cerveaux les rend réceptifs à tous les apprentissages.

De la naissance à l'aube de l'âge adulte, ils ont besoin de temps pour jouer et pour apprendre - à marcher, à parler, à penser, à comprendre... et pour (bien) dormir aussi ! Ce temps qui leur est volé, il doit leur permettre de découvrir et d'approprier tout d'abord le langage et la réalité du monde qui les entoure afin de mieux le comprendre et d'y trouver leur place d'adulte, d'apprendre à construire des relations humaines dans la confiance et le respect d'autrui, mais aussi de faire face aux joies, aux peines, aux frustrations et aux problèmes rencontrés au fil des jours tout au long de la vie. C'est en expérimentant les choses avec ses cinq sens (ouïe, odorat, vue, goût et toucher) et grâce aux interactions avec d'autres humains qu'ils apprennent à les affronter, et non pas en regardant des images bouger sur un écran.



# Pas d'écran avant 3 ans !

**Les tout-petits sont exposés de plus en plus tôt et de plus en plus longtemps aux écrans qui les entourent dès la naissance.** Pourtant face à la diversité et à la richesse du monde réel, les contenus véhiculés par les écrans sont bien pauvres et ne sauraient favoriser les apprentissages des jeunes enfants. Au contraire, ils saturent et épuisent leurs capacités cognitives et attentionnelles. À la naissance le bébé humain est fragile et incomplet, il a besoin de longues années d'apprentissage pour devenir autonome. Sa perception du monde passe principalement par la vue qui nourrit des réseaux cérébraux spécifiques à la vision dès le début de la vie. Les écrans qui altèrent et réduisent nos perceptions du monde réel ne devraient donc pas avoir leur place dans la vie des bébés et des très jeunes enfants. Ils s'y invitent pourtant, que ce soit de manière passive par l'exposition aux écrans de télévision présents dans les foyers, ou plus directement lorsque la bruyante animation colorée de l'écran du téléphone est utilisée par les adultes pour les calmer et les distraire dès les premiers mois. Cette profusion de sons et de formes en mouvement provoque des stimulus agressifs qui attirent leur attention de manière automatique et involontaire, au détriment du développement de l'attention volontaire, qui demande un effort mais permet ensuite la concentration et les apprentissages.

Les écrans sont de grands pourvoyeurs de récompenses à court terme qui procurent des envois de *dopamine* au cerveau (un neurotransmetteur qui joue un rôle crucial dans la façon dont nous ressentons le plaisir et la motivation). L'effort physique, artistique ou intellectuel (apprentissage de la motricité fine, de la lecture et de l'écriture...) demande de la concentration et de la persévérance dans la durée qui procureront une satisfaction à long terme à l'enfant par l'acquisition de nouvelles compétences et la compréhension des processus complexes... Il faut donc veiller à entretenir un équilibre entre ces deux types d'attention chez les jeunes enfants afin de permettre leur plein développement moteur et intellectuel grâce à des activités sensorielles adaptées à chaque âge.





**Le nez collé sur leurs écrans, les jeunes parents ont parfois du mal** à accorder à leur bébé toute l'attention

dont celui-ci a besoin pour grandir, créant entre eux une **“technoférence”** (appelée aussi “phubbing”)

qui peut pousser l'enfant à se replier sur lui-même faute de capter et retenir l'attention de ses parents qui ignorent ses sollicitations.

Cette technoférence qui interfère entre les parents et les très jeunes enfants a des conséquences sur leur apprentissage

de la régulation des émotions et appauvrit le « bain de langage » si important dans la petite

enfance pour développer l'apprentissage de la parole. Ce qui les conduit de plus en

plus fréquemment des PMI aux centres médico-psychologiques à cause

de troubles récurrents auxquels les services de santé peinent

à faire face tant ils se multiplient et tardent à être diagnostiqués.

Certains neurologues, psychologues et pédiatres nous alertent

sur les troubles présentés par ces enfants.

**Ils peuvent se manifester comme des troubles du spectre autistique, mais contrairement à ceux-ci, un travail sur l'exposition aux écrans des enfants permet le plus souvent de les guérir quand ils sont soignés précocement.**

# Expérimenter le monde

émotions

marquer



adr



dribbler

plai

équip



joie

partager

compétences

activité

bouger

efforts

courir

esse

sir

es



# Jeu : nom masculin

## 1°) Action de jouer; ce qui se fait par esprit de gaieté et par amusement.

- \* Activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il y ait aucun enjeu/ Divertissement soumis à certaines règles et permettant, lorsqu'il est partagé par plusieurs joueurs, de déterminer des gagnants et des perdants..

**L'industrie du jeu vidéo** a vu le jour dans les années 1970 et est devenue le pilier de l'industrie du divertissement (ses revenus dépassant ceux du cinéma). Elle a conçu et mis sur le marché des milliers de jeux qui ont colonisé la vie des plus jeunes. Il est donc de la responsabilité des adultes de guider les enfants dans le choix de leurs jeux et activités, en adéquation avec les valeurs et compétences qu'ils souhaitent leur voir acquérir. Les jeux vidéo représentent aujourd'hui l'une des premières activités de divertissement des enfants qui y consacrent souvent plusieurs heures par jour. Cette occupation peut donc devenir une source de conflits entre les parents et les enfants qui ne peuvent se détacher de leurs consoles et écrans. Et plus une habitude, voire une addiction, est contractée dans le jeune âge, plus il est difficile de s'en défaire.

**C'est le cas en particulier avec les jeux en ligne et les réseaux sociaux** que les enfants utilisent de plus en plus jeunes alors que l'âge requis est de 13 ans pour s'y inscrire - âge que nos député·es se proposent de fixer à 16 ans au vu des dégâts physiques et mentaux engendrés par la surconsommation d'écrans. Il est donc important de *poser des règles sur leur temps d'utilisation* et sur les types d'activités qui sont envisagés. Il y a des jeux éducatifs et des jeux d'adresse mais aussi beaucoup de jeux au contenu violent et/ou sexiste - certains jeux sont très réalistes dans leur représentation de la violence guerrière. Tous doivent faire figurer les codes PEGI sur leurs emballages - codes indiquant à partir de quel âge ils sont recommandés (3/7/12/16 ou 18 ans). Les adultes devraient tester ces jeux avec les enfants et en discuter avec eux avant de les autoriser - et surtout veiller à leur procurer des alternatives dans la vie "réelle" qui leur permettent de développer de nouveaux goûts et de nouvelles compétences.

Dans la vie “guerre” rime avec “cimetière”...



Les images et scénarios des jeux vidéo sont conçus par des adultes pour des joueurs d'âge et de maturité différents. Il est conseillé de vérifier le code PEGI des jeux avec lesquels les enfants souhaitent jouer. Pour les jeux à plusieurs, il faut se baser sur l'âge des joueurs les plus jeunes.

## DEUX NIVEAUX D'INFORMATION COMME GUIDE : LES LABELS D'ÂGE PEGI



## LES DESCRIPTEURS DE CONTENU



LANGAGE GROSSEIER



DISCRIMINATION



DRUGUES



PEUR



JEUX DE HASARD



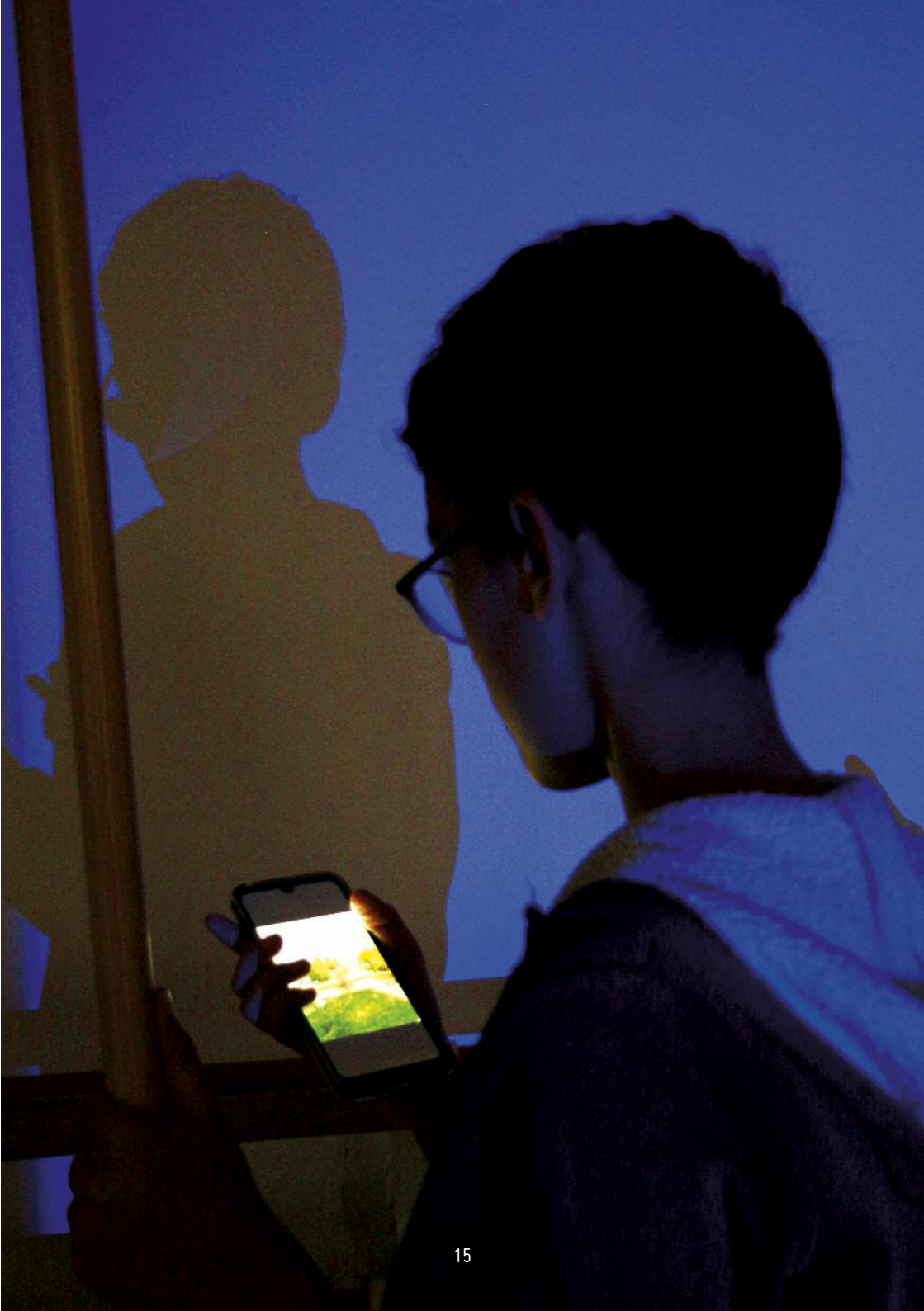
SEXE



VIOLENCE



VENTES DANS LE JEU





# Communiquer, apprendre & se distraire

## **Les jeunes plébiscitent l'usage de leur téléphone "intelligent"**

pour communiquer avec leurs ami-es avec lequel-les ils sont en contact quasi permanent. Ils font un grand usage des réseaux sociaux (Tiktok, Snapchat, Instagram, Facebook, Youtube...) sur lesquels ils regardent et partagent de nombreuses vidéos. Que ce soit pour se distraire, s'informer, jouer, circuler, faire des achats ou être relié à leurs ami-es ou à leur établissement scolaire, la plupart d'entre eux n'envisagent plus de le faire sans l'interface d'un écran. D'ailleurs la plupart des adultes qui les entourent ont eux-mêmes les yeux rivés sur leurs écrans, dans la rue ou les transports, au travail, à la maison ou pendant leurs loisirs.

L'âge du premier téléphone et le choix du modèle varient selon les familles, mais il doit permettre de préserver la santé et le bien-être de l'enfant. C'est un objet qui ouvre la porte sur le monde entier, le meilleur comme le pire. Il est donc nécessaire d'accompagner les plus jeunes dans la découverte de ce nouvel outil. Les prédateurs ne manqueront pas de vouloir s'immiscer dans leurs contacts puis dans leur intimité et les marchands tenteront de leur vendre un maximum d'objets ou de services. Dans tous les cas, leur attention sera convoitée par les producteurs de contenus qui en feront commerce "en arrière plan". On ne laisse pas les enfants seuls la nuit au milieu de la ville (ou de la forêt), ne les abandonnons pas non plus sur la toile !

Une bonne compréhension tant du fonctionnement de l'outil que du langage utilisé pour naviguer nécessite un apprentissage. C'est d'autant plus important avec l'irruption de l'IA dans nos objets connectés. Sa rapidité et sa puissance de calcul sont telles que les enfants peuvent être tentés de tout lui demander et de lui faire confiance au lieu de solliciter et de muscler leur propre intelligence. Si la vie moderne passe par l'usage du téléphone portable qui nous relie, nous informe, facilite nos démarches ou nous fournit toutes sortes de distractions, un usage raisonné s'impose afin de nous éviter d'en devenir l'esclave. Mais quelles que soient les règles que nous donnons aux plus jeunes en matière d'utilisation des téléphones portables, nous devons commencer par nous les appliquer afin d'être des modèles crédibles.





LA  
PANNE...





LA



VIE



“ L'écran peut devenir notre pire ennemi ! ”

## Les problèmes physiques et mentaux pouvant être engendrés par de mauvais usages des écrans.

- **le déficit de sommeil** qui favorise d'autres troubles et maladies. Beaucoup d'enfants et de jeunes s'endorment (tard) avec leur portable et se réveillent la nuit pour consulter les alertes et notifications reçues. Le manque de sommeil compromet les capacités attentionnelles, la mémorisation, les apprentissages et le neurodéveloppement. (À 15 ans, 40% des jeunes français présentent une dette de sommeil quotidienne supérieure à 2h. )

- **les maladies cardio-vasculaires et l'obésité** sont favorisées par la sédentarité. Outre le manque d'activités physiques, le fait de manger devant un écran détourne de l'acte de manger et altère la sensation de satiété en favorisant l'augmentation des quantités ingérées et la consommation d'aliments riches en gras, en sel et en sucres (promus par les publicités qui truffent les programmes s'adressant aux enfants) au détriment des aliments peu transformés et des fruits et légumes.

- **les problèmes de vue** - une augmentation très importante de la myopie juvénile, liée à une exposition excessive aux écrans et à un manque d'activités de plein-air, a été constatée dans le monde ces dernières années par l'Organisation Mondiale de la Santé. Les effets néfastes de la lumière bleue sur les cellules rétiniennes (le cristallin est plus transparent jusqu'à 14 ans environ) sont également mis en cause.

- **la surexposition à des ondes électromagnétiques** potentiellement dangereuses alors que la maturation du cerveau se poursuit jusqu'à 25 ans environ.

- **L'addiction**, selon un rapport de l'OMS pour l'Europe en 2024, 11% des adolescents auraient une utilisation problématique des écrans (médias sociaux et/ou jeux vidéo).

- **L'anxiété, le stress voire la dépression** liés au manque de sommeil, au cyberharcèlement ou au *revenge porn* qui conduisent à la diffusion sur les RS d'images intimes d'autrui - réelles ou fabriquées. Les filles sont plus souvent harcelées que les garçons.

- **La dégradation de l'image de soi** suscitée par les infinies comparaisons physiques ou sociales avec les autres utilisateurs et utilisatrices et influenceurs et influenceuses. On ne se compare plus seulement à ses proches mais à la terre entière. L'insatisfaction devient permanente !

# Observer, découvrir, voir et montrer le monde autrement...

Le téléphone "intelligent" permet à tout le monde de produire des contenus - des textes, des images, des sons, des vidéos... - que ce soit en enregistrant la vie autour de soi, en mettant en scène ses passions, ses émotions, ses rêves ou ses connaissances, ou en créant des animations originales qui peuvent être partagées avec le monde entier d'un seul clic. Fabuleux auxiliaire de la mémoire, il peut aussi s'opposer au respect de notre vie privée, de notre intimité et de notre droit à l'oubli.

Assurons-nous que les personnes photographiées ou filmées sont consentantes pour l'être, et surtout pour que ces enregistrements soient diffusés sur internet où nous ne pouvons pas contrôler l'usage qui en sera fait. Prenons soin de limiter l'accès des inconnus à nos réseaux sociaux et effaçons régulièrement les contenus les plus anciens, de même sur nos boîtes mails.

Cela pour nous préserver des piratages et mauvais usages de nos contenus, mais aussi pour réduire notre impact environnemental. Pour être stockées dans les immenses data centers qui sont construits partout sur la planète, nos données consomment beaucoup d'électricité, d'eau et de matières premières comme les terres rares. (Nos outils informatiques et numériques sont trop peu recyclés, veillons à les faire durer.). Dans tous les cas, utilisons des mots de passe robustes sur nos applications et ne les communiquons pas à autrui. Nous sommes responsables de ce qui peut être fait de ce que nous postons sur internet.







“ Les écrans c’est bien...  
Mais la vie...  
C’est MIEUX ! ”





Montrer/cacher



Voiler/dévoiler

# Refléter/déformer



# Transformer/créer

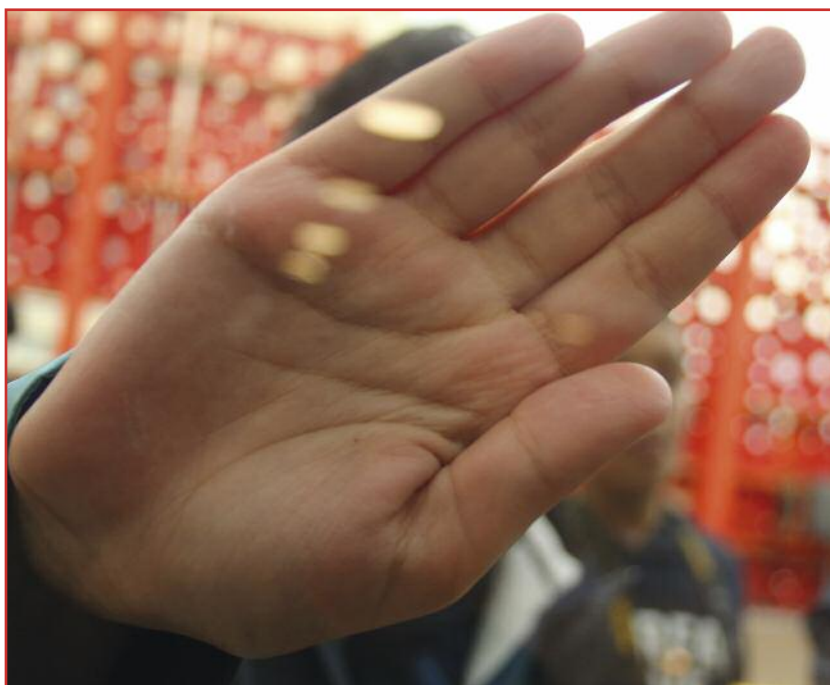


Scrolling infini  
Boucles de rétroaction  
Nudge, Algorithmes  
Captation de nos  
données **personnelles**

Tout est conçu et calculé afin de nous river à nos écrans à l'infini.

Notre temps d'écran est source de profits infinis.

Plus il augmente, plus nos vies rétrécissent...



Nos **“données”** regroupent différentes informations personnelles nous concernant (nom, prénoms, sexe, âge, domicile, profession, informations sur notre santé, nos achats, nos goûts ou nos opinions etc.) qui peuvent être collectées par les applications et sites web que nous utilisons chaque jour. Elles le sont parfois pour le bon fonctionnement des sites en question, avec notre consentement, mais elles sont aussi très souvent collectées à notre insu et revendues à différentes sociétés qui s’en servent pour de la publicité ciblée, de la surveillance, de la prédiction, l’entraînement de l’IA, du marketing ou même des escroqueries. Pister chacune de nos actions en ligne permet d’établir des profils très précis des citoyen·nes et des consommateurs. Ces informations sont une source de profits illimités pour certaines entreprises du net. Il est très difficile de les effacer et il donc est important de ne pas signer n’importe quelles CGU (conditions générales d’utilisation) et d’apprendre aux plus jeunes à être prudents lors de leur navigation en ligne. **L’installation d’un système de contrôle parental contribue à assurer la sécurité en ligne des enfants.**

# Le R.G.P.D.

**Le RGPD**, ou **R**èglement **G**énéral sur la **P**rotection des **D**onnées, est un règlement européen (UE 2016/679) qui encadre le traitement des données à caractère personnel. Il est entré en vigueur le 25 mai 2018 et s'applique à toutes les structures, publiques ou privées, collectant et/ou traitant des données personnelles.

## Principaux objectifs

- **Renforcer les droits des personnes** : contrôle accru sur leurs données personnelles.
- **Responsabiliser les acteurs** : obligations accrues pour les responsables de traitement (entreprises, administrations).
- **Harmoniser les règles** : uniformisation des normes de protection des données au sein de l'UE.

## Obligations clés

- **Consentement explicite** : les données doivent être collectées avec le consentement clair et informé des personnes.
- **Transparence** : obligation d'informer les personnes sur l'utilisation de leurs données.
- **Sécurité des données** : mise en place de mesures techniques et organisationnelles pour protéger les données.
- **Droit à l'oubli** : possibilité pour les personnes de demander la suppression de leurs données.

## Application

Le RGPD est directement applicable dans tous les pays de l'UE sans besoin de transposition en droit national. Il remplace la directive 95/46/CE et s'applique à tout traitement de données personnelles, qu'il soit informatisé ou sur support papier.



**En 2025, la France comptait environ 54 millions d'utilisateurs actifs sur les réseaux sociaux**, soit près de 81 % de l'ensemble de la population. 93% des 13/17 ans y sont connectés et y passent en moyenne 2h50 par jour, parfois bien davantage. 86% d'entre eux sont sur TikTok, 80% sur Snapchat, 75% sur Instagram et 71% sur Youtube.

**Le système du scroll infini** enchaîne le regardeur à son écran, les plateformes faisant surgir les contenus sans fin, les uns derrière les autres, sans qualités particulières ni intentions que de retenir le spectateur. TikTok propose des vidéos toujours plus courtes (9 secondes en moyenne) qui ne visent que la compulsivité. On apprend peu de chose, on ne retient rien, on empile des contenus sans saveur qui s'effacent les uns les autres. Ces contenus sont d'ailleurs de plus en plus nombreux à être générés automatiquement par des Intelligences Artificielles. On dispose de peu de chiffres pour les moins de 13 ans qui ne sont pas censés être sur ces réseaux, même si l'on sait qu'ils y sont malgré tout de plus en plus nombreux (35% des 7/12 ans possèdent un smartphone, et beaucoup de parents ne surveillent pas les activités de leurs jeunes enfants sur internet et n'installent aucun dispositif de contrôle parental sur leurs téléphones, tablettes et ordinateurs). Peu formés à l'usage des écrans et inconscients des risques encourus, les enfants sont des proies faciles et crédules.

**Le nudge est un concept très souvent utilisé** sur les sites et applications. Il vise à influencer les comportements et les choix des individus par des suggestions indirectes. Il invite souvent à se comparer à ses pairs ou à ses proches, que ce soit pour inciter à des comportements plus vertueux (sur la route, dans nos modes de consommation ou d'alimentation...) ou pour conduire les utilisateurs à des actes d'achat. Les techniques de manipulation sont peu réglementées (et souvent dissimulées) et les enfants en sont souvent la cible.

Jonathan Haidt, chercheur en psychologie sociale et morale et auteur de « Génération anxieuse – Comment les réseaux sociaux menacent la santé mentale des jeunes » postule qu'avec l'exposition massive des enfants aux réseaux sociaux s'est achevé le passage d'une « enfance du jeu » à une « enfance du smartphone ».



## Manipulation

Pour éviter d'être manipulés par nos outils, apprenons à nous en servir ! Apprenons aux enfants à coder, à créer des algorithmes et des applications... Beaucoup d'ateliers de création et de fablabs sont proposés aux jeunes. Les métiers du numérique s'ouvrent à eux qui inventeront le monde de demain. Découvrons le fonctionnement de nos machines infestées de puces et utilisons les pour tous les services qu'elles peuvent nous procurer, dont beaucoup restent à imaginer.



## Fake news ou vrai fantôme ?

Parfois appelée *Infox* en français, les fake news (ou “fausses nouvelles”) sont des informations délibérément fausses ou trompeuses diffusées comme si elles étaient vraies, souvent avec l’intention de manipuler l’opinion, de semer la confusion ou de nuire à la confiance dans les institutions et les médias. Elles deviennent souvent virales en se répandant à grande vitesse sur de nombreux comptes et plateformes qui ne les vérifient pas avant de les partager. Elles menacent nos systèmes démocratiques mais aussi notre santé et la cohésion sociale.



## Pour aller plus loin...

- 4 pas pour mieux avancer : <https://www.sabineduflo.fr/>
- L'entrée des écrans dans la vie des enfants selon le psychiatre Serge Tisseron  
<https://www.3-6-9-12.org>
- <https://www.education.gouv.fr/publication-du-guide-bien-grandir-avec-les-ecrans-des-reperes-pour-chaque-age-451182>
- <https://www.internetsanscrainte.fr>
- Documentaire « Ma vie à poil sur le net », d'Yves Eudes (2010) diffusé par Canal+ : <https://www.youtube.com/watch?v=d6ia6KwpJNA>
- <https://www.lumni.fr/dossier/harcelement-a-l-ecole>
- <https://www.arte.tv/fr/videos/086107-000-A/generation-ecrans-generation-malade/>
- Des échanges entre parents liés au site [www.parents.fr](http://www.parents.fr) sur :  
<https://forum.parents.fr/>
- Commission Nationale de l'Informatique & des Libertés : [www.cnil.fr](http://www.cnil.fr)
- IA Act : [www.info.gouv.fr/actualite/quest-ce-que-lai-act](http://www.info.gouv.fr/actualite/quest-ce-que-lai-act)

## Livres adultes et albums pour les jeunes :

- **Sabine Duflo**, *Il ne décroche pas des écrans ! Comment protéger nos enfants et nos adolescents*, L'échappée 2024
- **Béatrice Kammerer**, *Nos ados sur les réseaux sociaux*, CLEMI 2023
- **Servane Mouton**, *Écrans, un désastre sanitaire – il est encore temps d'agir*, Tracts Gallimard n°65/février 2025
- **Sylvie Osika-Dieu et Eric Osika**, *L'enfant-écran : Comment échapper à la pandémie numérique*, Grasset & Fasquelle 2025
- **Sylvie Quesemond-Zucca**, *Encadrer les écrans*, Atlande 2024
- **David-Julien Rahmil**, *L'Internet des enfants – une histoire secrète de l'internet qui éduque, amuse et exploite la jeunesse*, Divergences 2024
  
- **Cookie Kalkair**, *Les jeux vidéo et nos enfants*, Steinkis 2023
- **Cookie Kalkair**, *Les réseaux sociaux et nos ados*, Steinkis 2024
- **Elvire Duvelle-Charles & Caroline Nasica**, *Pop-Porn – le porno c'est pas la vraie vie*, Dargaud/Matin ! 2024
- **Sarah Lecoq & Sandrine Deloffre**, *La jungle – Harcèlement scolaire, tu peux t'en défaire*, Dargaud/Matin ! 2024
- **Olivier Cappé & Claire Marc**, *Tout comprendre (ou presque) sur l'Intelligence Artificielle*, CNRS éditions 2025
- **Didier Roy & Pierre-Yves Oudeyer**, *C'est (pas) moi, c'est l'IA – pour apprivoiser l'IA et en faire ton alliée*, Nathan 2024







Le projet **“Les enfants et les écrans”** a été réalisé par des adolescent·es de la Maison pour Tous Jean Ferrat de Créteil avec Wilfrid Lardini & Marie-Hélène Le Ny – photographes de l’association Images Buissonnières.

Soutenu par la Cité éducative de Créteil et la CAF du Val-de-Marne, il avait pour but d’amener les jeunes à réfléchir sur leurs usages des écrans et outils numériques, et de partager leurs réflexions avec les plus jeunes et leurs familles afin de les aider à entrer sereinement dans leur vie numérique en gardant la maîtrise de leur temps d’écran !

