



CAFÉ PARENTS/PIZZA PARENTS

Fiche de
capitalisations

Soutenir la parentalité

(43)

A.C.I.J.A. — Haute Loire (Association Communautaire d'Information Jeunesse et d'Accompagnement)

La question des écrans est traitée par l'association depuis 2008. Ses actions ont d'abord porté sur l'accompagnement parental en réponse aux demandes d'établissements scolaires et de crèches. Par la suite d'autres sollicitations dans le monde de l'entreprise ont émergé, notamment la question du Burning out numérique et des parents de joueurs intensifs. Ces diverses sollicitations ont progressivement amené l'A.C.I.J.A à s'interroger sur ce que recouvre le terme "écrans" en fonction des âges, des thématiques (addiction, éducation...) ou des supports (TV, consoles de jeu, smartphones...). À partir de ces réflexions, des ateliers sur l'utilisation des réseaux sociaux ont été organisés avec des mises en situation. Cependant la récurrence des questions sur les jeux vidéo ont poussé l'association à se former sur la question, (Formation universitaire, colloques, revue de la littérature) et à investir dans des consoles et des jeux qui favorisent le partage, les liens familiaux et les compétences psychosociales. C'est à partir de ce travail que l'action Café parents/pizza parents a été imaginée.

Objectifs du projet —

- ✓ Soutenir les parents dans leur rôle éducatif : proposer des espaces d'échanges entre pairs, renforcer leur savoir en matière de santé, développer les compétences psycho-sociales, apporter des repères éducatifs ...
- ✓ Améliorer le vivre ensemble : retrouver le plaisir de jouer, de partager des moments de loisirs en dehors des écrans, mettre en place des actions mutualisées socio-éducatives à partir des ressources locales, s'appuyer sur le partenariat local.
- ✓ Renforcer la posture éducative des professionnels de terrain : proposer des temps de formation ou d'échanges de pratiques pour renforcer la coéducation, construire un réseau de personnes ressources sur le territoire.

Durée du projet

- ✓ En cours

Publics concernés

- ✓ Les parents.

Déroulement du projet —

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

- ✓ Rencontre avec des associations de parents d'élèves pour recueillir leurs questionnements et leurs approches sur les jeux vidéos.
- ✓ 1^{er} café parents, en lien avec un établissement scolaire et son infirmière. Ce premier test a permis d'interroger les besoins et attentes des parents (jouer, se documenter, être ensemble et échanger des repères...).

Phase 2 : Mise en oeuvre

- ✓ Mise en place d'espaces de rencontres et d'échanges autour des usages du numérique à travers l'expérimentation de jeux vidéo. Espaces organisés en plusieurs temps dont un d'expérimentation de la posture de joueur.
- ✓ Formation de groupes joueurs/observateurs travaillant sur :
 - Les postures de joueurs/observateurs,
 - Les impressions que suscitent ces différentes postures,
 - Les transformations des émotions suscitées par le jeu lorsque l'on passe d'observateur à joueur,
 - L'impact que les images produisent selon la posture dans laquelle on est.

Source d'inspiration

du projet

- ✓ La littérature scientifique, notamment des auteurs comme Thomas Gaon, psychologue clinicien addictologue ou Yann Leroux, docteur en psychologie.
- ✓ Le groupement de chercheurs Anthropado (dont Jocelyn Lachance).

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

Impliquer les partenaires locaux

► Pourquoi ?

Pour disposer de plusieurs relais de communication auprès des parents et des partenaires pouvant soutenir l'action.

(Prêt de salle, présence pendant les ateliers, mobilisation des associations de parents...)

Astuce

Le succès des actions avec les parents dépend en bonne partie des acteurs les plus proches des parents et du contexte. Bien mobiliser ces acteurs donne plus de crédit à l'action et élargit le spectre de la communication.

Tenir compte du contexte permet d'identifier quelle thématique mobilisera le plus le public ciblé.

► Comment ?

En s'appuyant sur :

- ✓ > La visibilité et l'identification de l'association, qui a longtemps été la seule structure du territoire à proposer des interventions sur le numérique - et plus largement sur la relation parents/ados.
- ✓ L'implication d'acteurs des structures intéressées. (Ex: infirmière, directeur, ...).
- ✓ Le succès de la première action (50 parents présents), a entraîné des sollicitations par d'autres structures du territoire : Institut médico-éducatif (IME), Institut thérapeutique, éducatif et pédagogique (ITEP), sauvegarde de l'enfance...
- ✓ Des rencontres entre professionnel(-le)-s de plusieurs structures intéressées, qui ont permis de confronter les représentations des uns et des autres sur les jeux vidéos (qui se sont avérées être plutôt négatives et proches à cet égard des représentations des parents) (ndlr : préciser peut-être si ces représentations ont évolué ou non ?) et de lancer une dynamique de réseau entre professionnel(-le)-s du territoire autour de ces questions.
- ✓ Accompagnement individualisé de chaque structure en amont de l'action café ou pizza-parents pour leur permettre d'appréhender le jeu vidéo d'une autre manière (Ex : comme un outil de médiation).

Mobiliser les parents dans les ateliers

► Pourquoi ?

Pour partir de leurs re-présentations et leurs questionnements.

Posture

Prendre en compte les aspects sérieux ou positifs les jeux vidéo, ne pas les considérer que du côté du ludique.

► Comment ?

- ✓ S'appuyer sur les multiples relais de communication (CCAS, établissements sco, caf, ime, itep, ...).
- ✓ Partir des représentations des parents pour dépasser la vision négative des jeux vidéo.
- ✓ Être au fait des usages des ados en matière de jeux vidéo et avoir les compétences théoriques pour pouvoir animer une session d'information sur ce thème.
- ✓ Associer dans l'atelier repères théoriques, des recommandations et des simulations pour "éprouver le jeu" comme leurs enfants (Au moins 1h, avec différents rôles adoptés > joueurs ou observateurs).
- ✓ Créer un espace favorable aux échanges entre parents sur leurs expériences parentales.
- ✓ Proposer un format pratique (samedi matin) et convivial autour d'un café ou d'une pizza selon l'heure de la journée.

Astuce

Susciter la demande. Lors d'une série de conférences sur les réseaux sociaux, il a été proposé aux parents s'interrogeant sur les jeux vidéo de partager leurs questionnements avec les intervenants pour imaginer des ré-

ponses communes, plutôt que de leur apporter des réponses toutes faites ou sous forme de lieux communs, donc inadaptées.



Conseil

✓ **Les difficultés parentales liées au numérique ne sont pas que l'apanage des personnes en situation de vulnérabilité. C'est bien le regard que l'on porte sur son enfant, la qualité de la relation, la posture éducative et le vivre-ensemble que vient questionner "la problématique des écrans". Les réponses apportées varieront certes en fonction des milieux de vie et des environnements, mais les motifs d'inquiétudes sont partagés.**

Contact porteur du projet

A.C.I.J.A.

Aurélien TRONCHON - Directeur
12, avenue Charles de Gaulle
43120 Monistrol-sur-Loire
04 71 75 47 07