

ADJOINT TERRITORIAL D'ANIMATION PRINCIPAL DE 2^e CLASSE

CONCOURS INTERNE

SESSION 2025

ÉPREUVE DE NOTE

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Rédaction d'une note à partir d'un texte ou d'un article de presse relatif à l'animation.

Durée : 2 heures

Coefficient : 2

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

Ce document comprend 7 pages, y compris celle-ci

Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend le nombre de pages indiqué.

S'il est incomplet, en avertir un surveillant.

Vous êtes adjoint territorial d'animation principal de 2^e classe au service Enfance-jeunesse, au sein d'un accueil de loisirs sans hébergement (ALSH).

Ce centre accueille des enfants de 6 à 12 ans les mercredis et pendant les vacances scolaires.

Un nombre de plus en plus élevé de jeunes enfants utilisent leur téléphone pendant de nombreuses heures dans le domaine privé. Ce constat se pose pour les mercredis autant que les périodes de vacances. Certains parents, notamment représentants parents d'élèves expriment leur inquiétude face à ce phénomène.

Pour répondre à cette situation, votre responsable vous demande de rédiger, à son attention, une note présentant un projet d'animation sensibilisant à l'usage des écrans et du numérique.

Ce projet est destiné à sensibiliser les jeunes âgés de 6 à 12 ans et à rassurer les parents.

Pour rédiger cette note, vous vous aiderez du dossier joint et de vos connaissances personnelles.

Document 1 :

« **Affiche 3-6-9-12+ Apprivoiser les écrans et grandir** » - *editions-eres.fr* - consulté le 19/12/2024 - 1 page

Document 2 :

« **Écrans : risque ou atout pour le développement de l'enfant ?** » (extraits) - *arcom.fr* - Janvier 2025 - 4 pages

Apprivoiser les écrans et grandir

3-6-9-12



Avant 3 ans
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels



De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles



De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social



De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde



Après 12 ans
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

Pas de TV avant **3** ans

Pas de console de jeu personnelle avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

« J'ai imaginé la règle « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. »
Serge Tisseron



Serge Tisseron

est psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des thèses.

Auteur de nombreux ouvrages sur les relations que nous entretenons avec les images et les écrans, il a participé à la rédaction de l'avis de l'Académie des sciences L'enfant et les écrans (2013).

Il publie 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir (ères, 2013).

« En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés. La règle que j'ai appelée « 3-6-9-12 » donne quelques conseils simples, articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. À nous d'inventer de nouveaux rituels. »

11,5 x 20, 136 pages, 10 €
EN LIBRAIRIE
ou à défaut sur www.editions-eres.com



3-6-9-12

Des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans

L'enfant construit ses repères spatiaux dans les interactions avec l'environnement qui impliquent tous ses sens. Il met en place ses repères temporels à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Évitons la télévision et les DVD, dont les effets négatifs sont démontrés.

Les tablettes tactiles ne sont pas prioritaires : elles peuvent être utilisées en complément des jouets traditionnels, mais toujours accompagnées, sans autre but que de jouer ensemble, et de préférence avec des logiciels adaptés.

De 3 à 6 ans

Évitons la télévision et l'ordinateur dans sa chambre.

Établissons des règles claires sur le temps d'écrans et respectons les âges indiqués pour les programmes.

Préférons les jeux vidéo auxquels nos enfants jouent à plusieurs plutôt que tout seuls : les ordinateurs et consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeu en famille, voire d'apprentissages accompagnés.

N'offrons pas une console personnelle à notre enfant : à cet âge, jouer seul devient rapidement stéréotypé et répétitif.

De 6 à 9 ans

Évitons la télévision et l'ordinateur dans sa chambre.

Établissons des règles claires sur le temps d'écrans et respectons les âges indiqués pour les programmes.

Paramétrons la console de jeux du salon.

À partir de 8 ans, expliquons-lui le droit à l'image et le droit à l'intimité.

De 9 à 12 ans

Continuons à établir des règles claires sur le temps d'écrans.

Déterminons avec lui l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Rappelons les particularités d'Internet :

1. Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
2. Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
3. Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses.

Après 12 ans

Notre enfant « surfe » seul sur la toile, mais convenons d'horaires à respecter.

Évitons de lui laisser une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre.

Discutons avec lui du téléchargement, des plagiat, de la pornographie et du harcèlement.

Refusons d'être son « ami » sur Facebook.



À tout âge

Limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.

Diffusons cette affiche dans les salles d'attente des médecins et des paramédicaux, dans les écoles et les crèches, et partout où cela nous paraît utile.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.



Prix : 3 €

DOCUMENT 2

Écrans : risque ou atout pour le développement de l'enfant ?

Bien utilisé, le numérique peut être un formidable atout. Rappelons-le, l'écran n'est pas un média mais juste un support. Employé intelligemment, sa plus-value est réelle.

Le temps d'écran en constante hausse

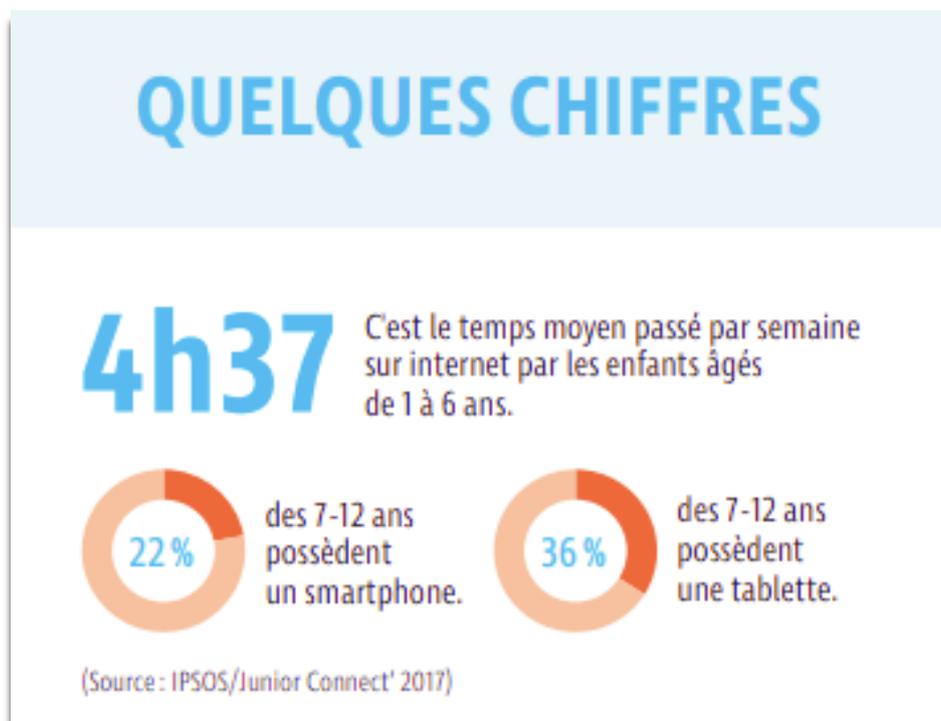
Le temps passé sur les écrans ne cesse d'augmenter en France comme dans le monde, et les plus jeunes n'échappent pas à cette tendance. En moyenne, les enfants de 6 à 17 ans passaient, en 2015, 4 heures et 11 minutes par jour devant un écran. Un temps qui ne cesse d'augmenter.

Autre fait à noter, **les écrans s'additionnent** plutôt que de se substituer : aujourd'hui, on consomme des contenus sur TV, mais aussi sur ordinateur, smartphone, tablette... c'est du temps en plus passé sur les écrans.

Les chiffres donnent le vertige. Selon le neuroscientifique Michel Desmurget, auteur médiatisé de *La fabrique du crétin digital* :

“ Dès 2 ans, les enfants des pays occidentaux cumulent chaque jour presque 3 heures d'écran. Entre 8 et 12 ans, ils passent à près de 4 h 45. Entre 13 et 18 ans, ils frôlent les 6 h 45. En cumuls annuels, ces usages représentent autour de 1 000 heures pour un élève de maternelle (soit davantage que le volume horaire d'une année scolaire), 1 700 heures pour un écolier de cours moyen (2 années scolaires) et 2 400 heures pour un lycéen du secondaire (2,5 années scolaires). ”

Les jeunes sont aussi de plus en plus nombreux à être **équipés individuellement de tablettes ou smartphones**. A noter : il est plus difficile de contrôler l'usage qu'ils font de ces outils digitaux « nomades ».



Les dangers des écrans pour les enfants sont-ils prouvés ?

Depuis quelques années, des voix se sont élevées pour dénoncer les méfaits des écrans, leurs ravages potentiels sur les cerveaux des enfants. Il est indéniable que trop ou mal utilisés, les écrans peuvent être dangereux pour la santé.

Mais cette diabolisation dont certains scientifiques et la plupart des médias se font l'écho, peut **désorienter, culpabiliser voire paniquer les parents et éducateurs**. Avec des conséquences

potentiellement néfastes. En effet, qu'ils utilisent les écrans, ou au contraire décident de les bannir des usages familiaux, les parents se sentent déconcertés.

Quant à l'école, les écrans y sont peu ou mal employés, avec des usages hétérogènes selon les croyances à ce sujet de chaque enseignant, étant donné le manque d'accompagnement et de formation sur la question.

Il est urgent de faire le point sur le danger, réel ou non, des écrans, afin d'adapter les pratiques éducatives. Mais surtout, **dans une société qui se digitalise en profondeur, quel potentiel pourrions-nous tirer des usages des écrans par les plus jeunes ?**

De quels dangers parle-t-on ?

Il s'agit d'un débat de santé publique. Quelles conséquences les écrans ont-ils sur le développement cognitif (langagier, psychomoteur) des enfants ?

On les accuse de tous les maux. Ils affecteraient la **concentration**, seraient un facteur aggravant pour l'**obésité** chez les enfants. L'ANSES (Agence nationale de sécurité sanitaire) met ainsi en garde contre une exposition excessive aux écrans dès le plus jeune âge, qui pourrait être associée à des troubles de la **mémoire**, du **sommeil**, ou de l'**attention**. Pointant aussi des effets secondaires : **isolement social, dépression, manque d'activité physique ou carence d'expérimentation sensori-motrice...**

Les écrans ont-ils vraiment des effets délétères ? Que dit vraiment la littérature scientifique ? Il est impossible de trancher de manière simpliste !

La **multiplication des écrans** est un phénomène relativement récent, surtout pour ce qui est des **usages nomades**. **En 2012, la tablette arrive**. Les enfants se l'approprient de plus en plus, soit pour son interactivité, soit comme mini télé portable.

Ainsi quand on parle de l'exposition aux écrans, le terme est fourre-tout. Il est important de **distinguer le type d'écran** dont on parle et la manière dont il est utilisé. Par exemple, **la télévision propose un mode de consommation passif**. A l'inverse, **l'interactivité de la tablette ou de l'ordinateur est bien plus intéressante pour le développement cognitif**. "Ces derniers ont l'avantage de se rapprocher de la manière dont les enfants appréhendent naturellement le monde. Chez les jeunes enfants, cela passe essentiellement par l'interaction et l'expérimentation", précise le psychologue et geek Yann Leroux.

Une affaire de dosage

C'est surtout une question de bon dosage, nous dit Grégoire Borst, professeur de psychologie du développement et de neurosciences de l'éducation.

« L'utilisation d'Internet en dessous de 2 heures par jour a des effets protecteurs par exemple sur la dépression. Au-dessus de 2 heures par jour, ça a des effets plutôt négatifs sur la dépression, le sommeil, ou sur l'obésité. »

Les 3 C : contenu, contenant, contexte

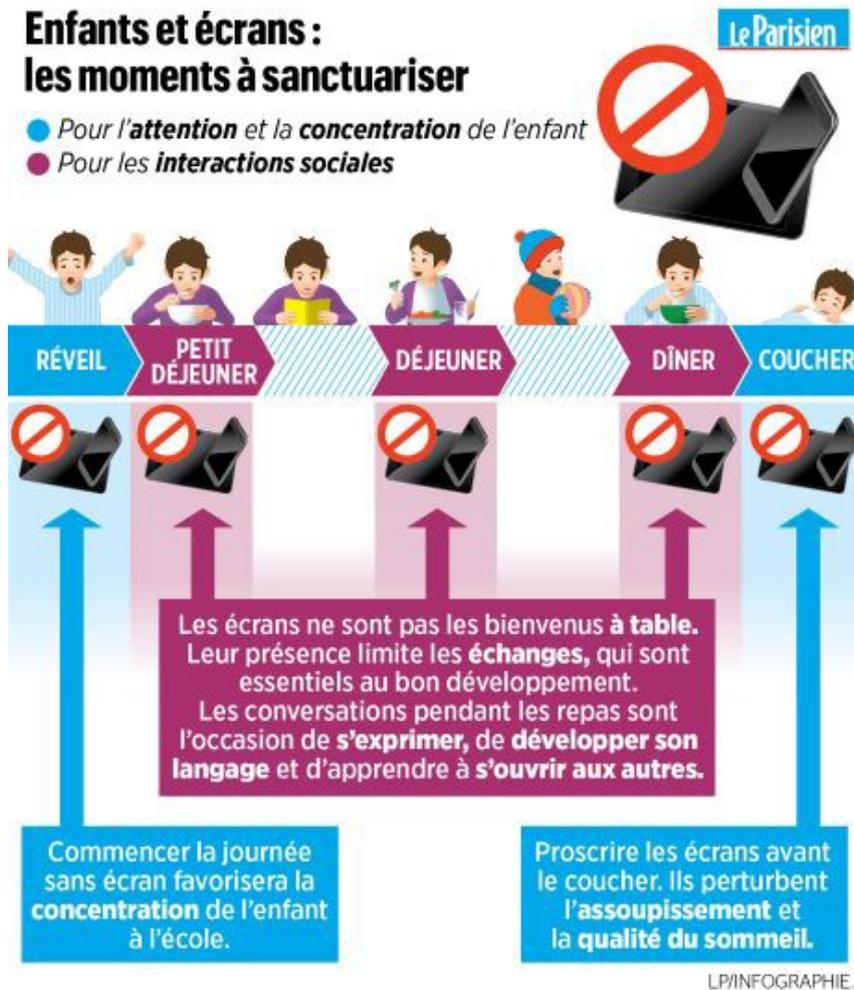
Comme le rappelle Nawal Abboub, Docteure en sciences cognitives et experte de l'apprentissage, peu d'études concluent en réalité à des effets néfastes. Les effets vont dépendre du **contenant** – à savoir des outils numériques utilisés, des **contenus** bien entendu, et du **contexte**, à savoir si l'enfant est accompagné ou pas dans son usage des écrans.

On imagine bien que les effets varient entre un enfant qui regarde 10 minutes d'un documentaire avec ses parents, et un autre livré à lui-même 4h par jour devant la télévision avec les publicités qui défilent... Pour l'anecdote, sachez qu'à **Taiwan**, si vous exposez votre enfant de moins de 2 ans à un écran, vous risquez une **amende de 1 500 euros**.

(...)

Ainsi, le problème, ce ne sont pas les écrans mais les mauvais usages !

Appliquer le principe de précaution ou affronter les écrans ? Les recommandations officielles : la prudence est de mise



Avec toujours ce manque de recul puisque la tablette est apparue il y a moins d'une décennie, on comprend l'idée d'un principe de précaution. Les recommandations suivantes ont permis de sensibiliser les familles les moins informées, et d'encadrer peu à peu les usages.

L'ANSES (Agence nationale de sécurité sanitaire) et la **SpF** (société de pédiatrie française) recommandent clairement de "limiter le temps d'écran".

Le grand public est aussi sensibilisé au message de Serge Tisseron, avec la **règle "3-6-9-12"** qui donne un cadre très facile à retenir : **pas d'écran avant 3 ans, pas de jeux vidéo avant 6 ans, pas d'Internet avant 9 ans, pas de réseaux sociaux avant 12 ans.**

La psychologue Sabine Duflo est à l'origine de la **règle des "4 pas"** (en infographie) une règle intéressante car elle s'applique aux différents âges de la vie. Même aux adultes !

1. **Pas d'écran le matin** car cela altère les capacités d'apprentissage
2. **Pas d'écran avant de dormir** car cela nuit au sommeil
3. **Pas d'écran pendant les repas** pour échanger/interagir, et pour manger en conscience
4. **Pas d'écran dans la chambre** car cela échappe au contrôle parental

Fuir les écrans n'est pas la solution

Si l'on doit rester vigilant, rien ne sert de diaboliser les écrans. Ils sont partout dans notre quotidien. Il est utopique de vouloir les fuir totalement. Autant rester maître de la situation et « affronter le danger ». Le mieux est d'apprendre à vivre avec les écrans et de connaître leurs effets.

(...)

Dans *Les métiers du futur*, Isabelle Rouhan mentionne un chiffre stupéfiant : **85% des métiers de 2030 n'existeraient pas encore**. Alors que la société se digitalise et évolue de plus en plus vite dans tous les domaines, outiller les enfants et les préparer à s'intégrer dans la société est plus que jamais un enjeu de société.

Cela inclut non seulement **l'éducation PAR les écrans/le numérique** mais aussi **l'éducation AUX écrans/numérique**. Cette culture numérique permettra aux enfants de devenir "des êtres libres et critiques face au flux continu d'informations de ce monde numérique", comme l'affirme un collectif de quatre personnalités du secteur de la formation et de l'édition dans une tribune récente du *Monde*.

Bénéfices des écrans sur les apprentissages

Ce sont en somme les **avantages du numérique éducatif**.

L'écran n'est qu'un outil parmi d'autres mais **c'est un outil incroyablement attractif**. Alors utilisons son formidable pouvoir d'attraction pour améliorer l'éducation !

Introduire les écrans et le numérique éducatif à l'École

Voici un aperçu des **effets positifs des écrans pour potentialiser les apprentissages** des élèves :

- Intéresser
- Faciliter la mémorisation
- Simplifier les échanges et l'accès au savoir
- Serious game et ludification (le jeu est un démultiplicateur d'apprentissages)
- Test and learn
- Travail collaboratif
- Feedback immédiat (versus correction plus tardive)
- Varier les supports : projection de cartes, écoute de fichiers audio...
- Individualiser les parcours d'apprentissages : selon le niveau, les centres d'intérêt, le public (les enfants à besoins éducatifs particuliers)
- Favoriser une école inclusive
- Faciliter la communication avec les parents (plateformes de notes...)
- ...

Et encore beaucoup d'autres possibilités en envisageant d'intégrer l'IA dans l'enseignement de demain!