

Convention citoyenne sur les temps de l'enfant

Cahier d'acteur



EN BREF

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs, à travers 102 fédérations départementales qui accompagnent quelque 21 000 associations dans tous les territoires.

Contact :

Sandrine PELLENZ
Secrétaire Générale de la Ligue
de l'enseignement
Education, Numérique et
Communication

Cahier d'acteur déposé par La Ligue de l'enseignement

Actrice de l'économie sociale et solidaire, la Ligue de l'enseignement est une association laïque reconnue pour son utilité publique. A travers plus de 21 000 associations locales et 102 fédérations départementales, elle propose partout en France, en métropole et en Outre-mer, des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs.

Aux côtés de l'école, la Ligue intervient pour contribuer à la réussite de tous les élèves via différents dispositifs (lutte contre le harcèlement, accompagnement des délégué-es-élèves, lutte contre le décrochage scolaire...) et organise des classes de découvertes et des séjours scolaires permettant aux jeunes de faire de nouvelles expériences en dehors de l'école.

En matière de culture, la Ligue propose des activités pour tous les âges : spectacle vivant jeune public, cinéma fixe ou itinérant, actions culturelles en prison, festival, lecture... Elle promeut également, grâce à ses deux fédérations sportives l'Usep et l'Ufolep, un sport citoyen à travers des activités adaptées à chaque âge.

Premier opérateur associatif touristique d'Europe, la Ligue propose des séjours vacances pour les familles, des colonies de vacances pour les enfants et les jeunes ainsi que des séjours linguistiques. En étant l'un des principaux organismes de formation au BAFA, elle porte une attention particulière à la qualité éducative de l'encadrement dans ses centres de vacances et les accueils de loisirs qui lui sont confiés.

La Ligue de l'enseignement c'est aussi la découverte de l'engagement dès le plus jeune âge avec les Juniors Associations et le service civique, des projets menés au niveau européen et à l'international, des actions en faveur des personnes exilées, des centres formation continue (Infrep) ou encore l'animation de centres sociaux, instituts médico-éducatifs... Grâce à ce panel d'actions, la Ligue de l'enseignement agit au plus près des territoires avec ses partenaires au profit des citoyen·nes.

Contribution de la Ligue de l'enseignement « Écrans et numériques »

1) Notre vision

Éduquer au numérique, c'est éduquer aux temps et à l'attention. Les usages connectés irriguent tous les temps de l'enfant (scolaire, périscolaire, familial, loisirs). Notre approche refuse à la fois l'angélisme et la panique : elle vise l'autonomie, l'esprit critique et la santé (sommeil, activité physique, bien-être psychique), en s'attaquant aux déterminants : économie de l'attention, conception persuasive, asymétries d'information.

Une coéducation assumée. Parents, professionnels (éducation, animation, santé, sport, culture), collectivités et jeunes eux-mêmes partagent des responsabilités. Nous promouvons des règles claires, co-élaborées, expliquées et ritualisées (moments sans écrans, 1er smartphone, « majorité numérique » à 15 ans), et des espaces de dialogue plutôt qu'une surveillance généralisée.

Lutte contre les inégalités. Les familles précaires rencontrent davantage d'obstacles pour réguler les usages (logements exigus, peu de loisirs et de vacances, dématérialisation des droits). L'action doit donc être inclusive, aller au plus près (QPV, ruralité), s'appuyer sur la médiation numérique et des ressources libres, accessibles, gratuites.

Un continuum d'éducation aux médias et à l'information (EMI). À l'école, dans les accueils collectifs de mineurs (ACM), les clubs, les bibliothèques, les séjours, nous construisons des parcours progressifs qui développent jugement, coopération, créativité et responsabilité en ligne.

Logiciels libres, communs et éthiques du design. Nous privilégions la production-partage de ressources ouvertes (Creative Commons) et la sobriété attentionnelle (paramétrages par défaut protecteurs, absence d'autoplay, transparence des algorithmes), pour un environnement plus sûr et plus juste.

2) Nos propositions opérationnelles

A. Soutien à la parentalité et santé

1. **Parcours « Parents & écrans »** au niveau départemental : cycles de 6–8 semaines, co-animés (médiateur numérique + éducateur + santé), alternant compréhension (biais cognitifs, économie de l'attention), règles familiales (repas/chambre/devoirs sans écran), et ateliers co-pratiques parent-enfant.
2. **Ritualiser des étapes éducatives** : a) « Permis de 1er smartphone » (contrat, réglages, appli-temps, personnes-ressources) ; b) « Majorité numérique » à 15 ans (droits/devoirs, e-réputation, sobriété attentionnelle) via des cérémonies éducatives locales.
3. **Prévention santé** : kits « sommeil & écrans » pour écoles/ACM (routines, lumière bleue, activité physique) ; formation des pros à repérer signes d'alerte (troubles du sommeil, anxiété), articulation avec PAEJ/maisons des ados.
4. **Aller vers les familles** : tournées dans QPV et ruralité (tiers-lieux mobiles, bibliothèques, centres sociaux), appels en plusieurs langues, médiation numérique et aide aux démarches (ENT, contrôle parental) pour éviter les non-recours.

B. École, périscolaire et extrascolaire

5. **EMI renforcée** cycles 3–4 et lycée : déployer des parcours clés en main (« désinformation, IA, attention, données ») dans les établissements et ACM ; articulation avec les séjours et colos apprenantes pour proposer des temps de déconnexion choisie et d'alternatives attractives (culture, sport, nature).
6. **Former massivement les professionnels** : plan triennal multi-réseaux (enseignants, AESH, animateurs, éducateurs sportifs, bibliothécaires) sur l'accompagnement ado (sociabilités, risques symboliques, créativité, éthique).
7. **Prévenir harcèlement et cyberviolences** : généraliser des programmes d'apprentissage socio-émotionnel en maternelle-élémentaire ; pour les 11–17 ans, modules spécifiques « signalement, entraide, droit à l'erreur, traces ».

C. Gouvernance et coordination

9. **Comités locaux des temps numériques éducatifs (CLTNE) intégrés à la dynamique des PEDT nouvelle génération** : pilotage par la collectivité avec Éducation nationale, CAF, ARS, associations d'éducation populaire, bibliothèques, clubs, CMS, Promeneurs du Net. Missions : cartographie des ressources, cohérence des messages, guichet unique pour les familles, suivi d'indicateurs.
10. **Intégration dans les dispositifs existants** : Cités éducatives, Territoires Numériques Éducatifs, REAAP, contrats locaux de santé, contrats de ville ; financements pluriannuels (≥ 3 ans) et évaluation partagée.

D. Ressources, technologies et éthique

11. **Produire-diffuser des ressources libres et sobres en attention** : boîtes à outils (infographie, vidéos courtes, jeux), logiciels libres en priorité, paramétrages par défaut protecteurs (autoplay désactivé, restrictions d'âges, horaires), et design éthique (pas de boucles addictives, transparence sur les recommandations).

E. Régulation et plaidoyer

12. **Plaidoyer national** pour : transparence des algorithmes, limitation de la collecte de données, modération renforcée contre désinformation et discours de haine, IA responsable (limitation des biais, explicabilité), et normes « age-appropriate design » avec contrôles effectifs.