



Conseils pratiques au Gouvernement familial

1. Vivre une activité avec votre enfant vaut beaucoup mieux qu'une émission de télé ou un jeu vidéo.
2. Lecture et activité physique enrichissent l'enfant beaucoup plus que la télé. Le petit écran accapare le cerveau des enfants 25 heures/semaine en moyenne.
3. La télé n'a pas sa place dans la chambre à coucher de l'enfant.
4. Les repas se prennent sans télé. Le parent nord-américain converse avec son enfant 38 minutes par semaine. En fermant la télé, vous augmentez votre score.
5. Vous fixez une limite de consommation par semaine. Maximum suggéré : 5 heures. Plus que ça, les résultats scolaires sont affectés. Les pédiatres recommandent de garder les moins de 3 ans à l'abri de toute télé.
6. Interdire certaines émissions et jeux vidéo violents est légitime. Les parents doivent protéger leurs enfants contre quiconque risque d'abuser d'eux.
7. On trouve souvent des annonces comportant des scènes d'horreur le matin ou en après-midi, y compris durant des émissions soi-disant pour enfants. Ne vous fiez jamais à la télé pour garder les enfants.
8. Les enfants connaissent les émissions qui enseignent la peur, la vulgarité, la violence. Posez-leur la question. Vous serez étonnés.
9. Regardez la télé avec votre enfant. Sinon, demandez-lui de vous accompagner dans les tâches domestiques. Il apprendra plus à vos côtés que devant n'importe quelle émission ou console de jeux.
10. La télé utilise la violence pour comme hameçon pour attirer les enfants, les inquiéter, les accrocher et les manipuler. Aucun enfant ne peut rivaliser avec des experts en marketing, prêts à tout pour lui faire désirer n'importe quoi, jusque dans l'intimité de VOTRE foyer.

Les parents peuvent s'abonner gratuitement au Bulletin mensuel EDUPAX en envoyant un message de courriel vide à Abonnezmoi@edupax.org
Consulter le Bulletin no 18 à cette adresse:
http://www.edupax.org/Assets/divers/bulletins/Bulletin_EDUPAX_No18.html

I. Suggestions pour comprendre le phénomène de la **violence croissante chez les jeunes**, ses causes, son envergure.

A) La violence apparaît de plus en plus tôt chez les enfants :

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/17_violence/School_violence_hits_lower_grades.html

B) L'atrophie du lobe frontal: «Argumentaire», voir no 24 du dossier suivant.
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/17_violence/argumentaire.html

C) Le «nag factor» est utilisé dans les pubs télé pour enfants pour alimenter ...l'obésité (Petit-Monde) : <http://www.petitmonde.com/iDoc/Article.asp?id=30674>

D) Le nombre de cas de déficit d'attention augmente. «Pas de télé avant 3 ans» disent les pédiatres. <http://www.petitmonde.com/iDoc/Article.asp?id=30314>

E) Les jeux vidéo ciblés par l'Association des psychologues états-uniens.
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4_jeux_video/Halo%20sur%20les%20jeux%20vid%20E9o.htm

F) Les jeux vidéo ne permettent pas de se défouler.
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4_jeux_video/CATHARSIS.html

II. Suggestions pour attaquer le phénomène de la violence physique et verbale à la source.

A) Valoriser le Gouvernement familial. Compte-rendu de l'atelier donné au Congrès de la Fédé des comités de parents en 2005.
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/6_famille/FCPQ%202005%20atelier%20Gouvernement%20familial.htm

B) Trois articles du Dr Thomas Robinson (médecin californien) sur les **effets de la réduction de télé** sur...

1) la violence physique et verbale:

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/Traduction%20article%20Children%20Aggressive%20TV.htm

2) l'obésité:

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/SMARTObesity.pdf

3) l'asticotage (joli mot français à remettre en circulation) enseigné par les experts en marketing pour inciter les enfants à obtenir de leurs parents les jouets annoncés à la télé:

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/SMARTRequestforToys.pdf

C) Un remède efficace, le «DÉFI de la Dizaine sans télé ni jeux vidéo», réunit les conditions gagnantes pour prévenir la violence physique et verbale:
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/defi_acp0312/article_cb_infobourg_30mars04.html

D) Des résultats du DÉFI sans télé ni jeux vidéo:

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/1_articles/OCPE%20Prevention%20par%20le%20DEFI.htm

E) Défi relevé dans une école qui ne reçoit que des élèves de Maternelle à 4e année:
http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/051125_eval_DEFI_Bocages.htm

F) Article publié en première page du quotidien Le Soleil le 1er mai 2005:

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/Lecole%20Les%20Bocages%20a%20relev%20E9%20le%20defi.html

Jacques Brodeur, conseiller en Prévention de la violence,
Éducation à la Paix, Éducation aux médias,
www.edupax.org
418-932-1562

P.s. Article 14 tiré de l'argumentaire produit pour la CSDM en 2003. L'argumentaire au complet peut intéresser les parents.

http://www.fcsq.qc.ca/Dossiers/ViolenceTV/_doc/argumentaire.doc

«Si d'aucuns prétendent que les jeux vidéo pourraient contribuer au développement de certaines habiletés intellectuelles, aucune preuve scientifique n'existe en ce sens. Au contraire, d'après une étude japonaise rapportée dans le National Post du 20 août 2001, les enfants qui passent des heures à jouer à des jeux vidéo risquent de nuire au développement de leur cerveau et augmentent leurs risques de perte de contrôle dans des situations réelles. En effet, le professeur Ryuta Kawashima, de l'Université de Tohoku, a mesuré l'activité cérébrale de centaines d'adolescents alors qu'ils jouaient au Nintendo et l'a comparée à celle d'autres groupes à qui on avait soumis des problèmes de mathématique ou une lecture à haute voix. Ses résultats ont démontré que le jeu vidéo ne stimule pas le lobe frontal, une région qui joue un rôle important dans la répression des impulsions antisociales, région aussi associée à la mémoire, à l'apprentissage et aux émotions. Une absence de stimulation de cette partie du cerveau avant l'âge de 20 ans nuirait au développement des neurones et à leur réseautage, réduisant ainsi la capacité du cerveau à contrôler les impulsions responsables de la violence et de l'agression. (.) M. Kawashima affirme: "Nous aurons un problème plus grave que tout ce que nous avons connu avec la nouvelle génération d'enfants accoutumés aux jeux vidéo. Les implications sont très graves sur l'avènement d'une société plus violente." Tonmoy Sharma, de l'Institut de Psychiatrie, renchérit. (.) "Les jeux électroniques ne stimulent pas le développement du cerveau parce qu'ils ne requièrent que la répétition de gestes simples. Ils ont plus à voir avec la rapidité des réflexes qu'avec des défis intellectuels. » (National Post, 20 août 2001, http://mentalhealth.about.com/cs/familyresources/a/videoiap_p.htm)

Jacques Brodeur, consultant en prévention de la violence, éducation à la Paix,
éducation aux médias, www.EDUPAX.org