



FAMILLES & ÉCRANS · GUADELOUPE · 971

Médiation numérique.

PXLC aide les familles à **mieux utiliser les écrans** : résoudre les conflits autour du temps d'écran, adopter les bonnes pratiques du numérique — pour **s'en servir sans subir**.

CADRE

HCSP 2019-2020 · HAS 2020

FORMAT

ATELIERS PARENT-ENFANT

PUBLIC

SESSAD · IME ·
ASSOCIATIONS

Le numérique, une histoire de lien.

PXLC aide les familles à **mieux utiliser les écrans** : résoudre les conflits autour du temps d'écran, adopter les bonnes pratiques du numérique — pour **s'en servir sans subir**. En s'appuyant sur les équipes des SESSAD, IME, associations et collectivités de Guadeloupe.

LE CONSTAT

Une utilisation jugée excessive des écrans — jeux vidéo en tête — est un point de friction récurrent dans les familles : temps passé, isolement, conflits. Particulièrement pour les enfants suivis pour des troubles du neurodéveloppement.

LE PARTI-PRIS

Ni diaboliser, ni banaliser. Les recommandations HAS 2020 invitent à **soutenir la fonction parentale** dans la médiation des écrans plutôt qu'à les interdire. C'est ma boussole.

POUR QUI

Les professionnels des structures qui manquent de ressources spécifiques sur la culture jeu vidéo — référents, coordinateurs, équipes pluridisciplinaires — pour mieux accompagner les familles qu'ils suivent.

« Mon travail, ce n'est pas de juger l'usage des écrans. C'est de créer un espace de rencontre — autour du jeu vidéo, des réseaux, du temps d'écran — entre un enfant et son parent, entre une famille et votre équipe. »

ANDY ZÉBUS · MÉDIATEUR NUMÉRIQUE

MA PROMESSE AUX STRUCTURES

Un intervenant extérieur qui parle le langage des joueurs et celui des projets de service : pas un gadget, un partenaire qui s'intègre à votre projet d'établissement, vos bilans et vos cadres de confidentialité.

02 · QUI JE SUIS

Andy Zébus · trois casquettes.

Né en Guadeloupe, formé à la médiation interculturelle et au numérique, j'ai passé plus de six ans à structurer la scène esport guadeloupéenne avant de créer **PXLC**, entreprise de médiation numérique partenaire des structures de Guadeloupe.



CASQUETTE 01

Organisateur esport

Plus de six ans sur la scène esport guadeloupéenne — tournois, partenariats grands comptes, 1 mois de CA en 4 jours lors de la Destreland Gaming Cup. Je connais la communauté joueurs de l'intérieur.

CASQUETTE 02

Médiateur formé

Formateur principal en médiation numérique chez Simplon Outre-Mer (2021-2022). Je travaille dans le cadre des recommandations HCSP 2019-2020 · HAS 2020.

CASQUETTE 03

Conseil institutionnel

Affaires européennes et numérique THD à la Région Guadeloupe. Je parle le langage des projets de service et des financements publics.

CE QUE ÇA CHANGE POUR VOUS

Un seul interlocuteur qui fait le pont entre trois mondes qui se parlent rarement : la culture joueur, le cadre du soin et le langage institutionnel. C'est ce triple ancrage qui rend la médiation crédible — côté enfant comme côté équipe.

Trois temps, un protocole.

Un protocole simple, qui transpose les repères des rapports HAS et HCSP dans le quotidien d'une famille. Pas de discours moral, pas d'écrans diabolisés — un cadre, co-encadré avec votre équipe pluridisciplinaire.

01

PRÉPARATION ENTRETIENS FAMILIAUX

Comprendre l'enfant

Entretiens conjoints avec le psychologue, la psychomotricienne, l'intervenant en médiation numérique et les intervenants culturels. Identification du profil ludique de chaque enfant et construction des binômes parent-enfant.

Profils ludiques + binômes parent-enfant

02

ATELIERS THÉMATIQUES PARENT-ENFANT EN BINÔME

Jouer ensemble

Ateliers sur trois thèmes — coopération, émotions & récits, différence & complémentarité. Jeux vidéo choisis par le médiateur, jeux traditionnels par les intervenants culturels. Temps de jeu partagé (30 à 45 min) suivi d'un temps d'échange verbal (45 min à 1 h).

Observation et guidance des interactions

03

GROUPE DE PAROLE + BILAN RESTITUTION FAMILLE & ÉQUIPE

Restaurer le lien

Espace d'échange entre familles (régulation, limites, signes d'alerte, posture parentale) suivi d'un bilan : synthèse des acquis parent-enfant et pistes de continuité à la maison, transmises à l'équipe.

Synthèse + rituels durables à la maison

LE CADRE DE RÉFÉRENCE

■ HAS · 2020

Soutien à la parentalité

Soutenir la fonction parentale dans la médiation des écrans plutôt que prescrire des interdictions.

■ HCSP · 2019

Exposition aux écrans

L'accompagnement parental actif est le facteur clé pour limiter les effets négatifs.

■ HCSP · 2020

Usage à la dépendance

Des repères pour prévenir le basculement vers un usage problématique.

04 · MON INTERVENTION

« Jouons Ensemble ! ».

Un projet porté par le psychologue du **SESSAD Lékoklaya** (2026), en partenariat avec PXLC, auprès de huit enfants de 12 à 17 ans. Il s'inscrit dans la continuité du Café-Parents « Enfants Écrans », où les jeux vidéo avaient été identifiés comme point de friction récurrent dans les familles.



8

ENFANTS ACCOMPAGNÉS, EN BINÔME AVEC UN PARENT

12-17

ANS · TSA, TDAH, TND, DYSTROPHIE MUSCULAIRE

3

THÈMES · COOPÉRATION, ÉMOTIONS, DIFFÉRENCE

MA FONCTION DANS LE PROJET

- Je choisis les jeux selon les objectifs psycho-éducatifs de l'équipe.
- J'explique les mécaniques de jeu aux parents.
- J'accompagne en situation de jeu.
- Je démystifie la culture numérique de l'enfant pour sa famille.

L'ÉQUIPE PARTENAIRE

Co-encadrement avec le **psychologue** et la **psychomotricienne** du SESSAD, et un **intervenant culturel** (jeux traditionnels). Chacun garde son rôle : le soin reste piloté par la structure, j'apporte la lecture du jeu vidéo.

Consentement parental.

Dans le cadre du dispositif de médiation numérique « Jouons Ensemble ! », je soussigné(e), responsable légal de l'enfant, déclare avoir été informé(e) des objectifs, du déroulé et du cadre du projet, et autorise :

La participation de mon enfant aux ateliers.
Participation libre aux ateliers parent-enfant, au groupe de parole et au bilan, dans le cadre de l'accompagnement de la structure.

Le recueil d'observations à visée éducative.
Utilisation des observations recueillies pendant les ateliers, de façon anonymisée, aux seules fins du suivi et du bilan transmis à l'équipe pluridisciplinaire.

La captation photo / vidéo (facultatif).
Prise de photographies ou de courtes vidéos pendant les ateliers, à usage interne de bilan. Toute diffusion externe fera l'objet d'une autorisation distincte.

MES DROITS

Ce consentement est libre et peut être retiré à tout moment, sans justification ni conséquence sur l'accompagnement de mon enfant par la structure. Conformément au RGPD, je dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données concernant mon enfant, en m'adressant à la structure ou à PXLC.

NOM DE L'ENFANT

DATE DE NAISSANCE

RESPONSABLE LÉGAL

LIEN AVEC L'ENFANT

LE RESPONSABLE LÉGAL

LA STRUCTURE / PXLC

Fait à le / /

Nom & qualité du référent

PXLC · Andy Zébus – Entrepreneur Individuel · SIRET 813 793 528 00031 · APE 70.21Z · Guadeloupe · contact@pxlc.fr · +590 690 71 76 18 · pxlc.fr – Données conservées le temps de la mission puis archivées conformément aux recommandations CNIL. Aucun transfert hors UE, aucun sous-traitant.