

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

Université Abderrahmane Mira de Bejaia

Faculté des sciences humaines et sociales

Département de sociologie

Mémoire de fin de cycle

En vue de l'obtention du diplôme de master en sociologie

Option : Sociologie de la communication

Thème

L'impact de l'addiction aux écrans sur la scolarité des jeunes lycéens

Cas pratique : lycée BOUKHEZZAR Achour, BOUHAMZA

Réalisé par :

*SEKHRIOU Zakia
HAMITOUCHE Sonia*

Encadré par :

Dr BESSAI Rachid

Année universitaire : 2021/2022

Remerciements

On tient à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de notre travail et qui nous ont aidés lors de la rédaction de ce mémoire de fin de cycle.

On voudrait dans un premier temps remercier, notre encadreur de mémoire Dr BESSAI Rachid, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter notre réflexion.

On remercie également toute l'équipe pédagogique de l'université de Bejaia et les intervenants professionnels responsables de notre formation, pour avoir assuré la partie théorique de celle-ci.

Notre remerciement pour toutes personnes ayant contribué à la réalisation de ce travail.

Dédicace

Avec l'expression de ma reconnaissance, je dédie ce modeste travail

à,

*A l'homme, mon précieux offre de dieu, qui ne peut pas être là
aujourd'hui et qui attendait ce jour avec impatience : mon cher papa*

***RACHID** (paix à son âme),*

*A la femme qui a souffert sans me laisser souffrir, qui n'a jamais dit
non à mes exigences et qui n'a épargné aucun effort pour me rendre*

*heureuse : mon adorable maman **KHOKHA**,*

*A mon cher frère **ABDELHAK**, et à mes adorables petites sœurs
CELIA et **AMINA** qui savent toujours comment procurer la joie et le*

bonheur pour toute la famille,

*A notre enseignant et encadreur **Dr BESSAI** car sans ses conseils et
critiques on n'aurait pas pu avancer,*

*Sans oublier ma binôme **ZAKIA** pour son soutien moral, sa patience
et sa compréhension tout au long de ce projet.*

SONIA.

Dédicace

A ma très chère mère,

Quoi que je fasse ou que je dise, je ne saurai point te remercier comme il se doit, ton affection me couvre, ta bienveillance me guide et ta présence à mes côtés a toujours été ma source de force pour affronter les différents obstacles,

A mon très cher père,

Tu as toujours été à mes côtés pour me soutenir et m'encourager,

Que ce travail traduit ma gratitude et mon affection,

*A mes très chers frères **RACHID, AHCEN et MOKRAN** et mes chères sœurs **HORIA, NADIA**, pour leurs soutiens moral et leurs conseils précieux tout au long de mes études,*

*A mes meilleures copines, **SABRINA, YASEMINA, ASMA, LINA** qui m'ont aidé et supporté dans les moments difficiles,*

*A ma chère binôme **SONIA** pour son entente et sa sympathie,*

*A notre encadreur Dr **BESSAI** qui nous a guidé dans chaque étape de la réalisation de ce travail,*

Pour leurs indéfectibles soutiens et leurs patiences infinies,

Aux personnes dont j'ai bien aimé leurs présences tout au long de mon parcours d'étude,

Et toutes celles et ceux qui ont contribué à la réalisation de ce travail de près ou de loin.

ZAKIA.

Sommaire

Introduction

Chapitre I : Le cadre méthodologique de la recherche

1. Les raisons de choix du thème	4
2. Les objectifs de la recherche	4
3. La problématique.....	5
4. Les hypothèses	7
5. La définition des concepts clés.....	8
6. Les études antérieurs	12
7. La méthode et la technique utilisée	18
8. Difficultés rencontrées	21

Chapitre I : Le cadre théorique de la recherche

Section 01 : Le numérique en éducation

1. Qu'est-ce que le numérique ?.....	24
2. Le numérique dans le secteur d'éducation	24
3. Les avantages de numérique en éducation	25
4. Les inconvénients du numérique.....	26

Section 02 : TIC

1. Définition des TIC.....	29
2. Histoire des TIC	30
3. Les caractéristiques des TIC	31
4. Les différents types des TIC.....	32
5. Les TIC en éducation	32
6. Les inconvénients des technologies en éducation.....	33
7. Les avantages de la technologie	35
8. La crise sanitaire et l'éducation.....	36

Section 03 : L'addiction aux écrans.

1. Définition de l'addiction	40
2. L'origine du concept	40
3. Le cas de l'Algérie	41
4. L'utilisation des écrans.....	42
5. Les signaux d'alerte d'une addiction	44
6. Comment réduire les risques des ados	44

Chapitre III : Le cadre pratique de la recherche.

1. Présentation du terrain d'enquête.....	48
2. Analyse des données et interprétation des résultats	49
3. Vérification des hypothèses	72
4. Synthèse des résultats de la recherche.....	74
Conclusion.....	76
La liste bibliographique.....	79
Annexe.....	84

Liste des tableaux :

Tableau 01 : La répartition des enquêtés selon le sexe	49
Tableau 02 : La répartition des enquêtés selon l'âge	49
Tableau 03 : La répartition des enquêtés selon le niveau scolaire	50
Tableau 04 : La répartition des enquêtés selon le type d'appareil à écrans utilisés	51
Tableau 05 : L'acquisition d'internet par les enquêtés	52
Tableau 06 : L'utilisation de Smartphone au lycée par les enquêtés	53
Tableau 07 : L'âge d'utilisation des appareils électronique à écran par les enquêtés	54
Tableau 08 : Les motifs d'utilisation des appareils à écrans avancés par les enquêtés.....	55
Tableau 09 : Les conséquences d'utilisation excessive des appareils à écrans.....	56
Tableau 10 : La consommation des appareils à écrans selon le sexe.....	57
Tableau 11 : Les critiques des parents par rapport à l'âge d'utilisation des écrans par leurs enfants	58
Tableau 12 : Le sentiment d'un enquêté après avoir resté plusieurs heures devant un écran.	59
Tableau13 : Le degré d'attirance des écrans par les enquêtés selon le sexe	60
Tableau 14 : La souffrance d'une scoliose suite à l'utilisation intensive du Smartphone.	61
Tableau 15 : Le réseau social le plus utilisé par les enquêtés.	62
Tableau 16 : La fréquence d'utilisation des réseaux sociaux.....	63
Tableau17 : L'utilisation des écrans pour la réalisation des devoirs à la maison et la comparaison selon les trois niveaux scolaires.....	64
Tableau 18 : La fréquence d'utilisation du Smartphone au lycée	65
Tableau 19 : Le degré de l'importance des appareils électronique dans les études des enquêtés	66
Tableau 20 : L'impact d'utilisation du Smartphone sur résultats scolaires	67
Tableau 21 : L'effet de l'utilisation des écrans sur la scolarité	68
Tableau 22 : L'utilisation des écrans et le souci de la scolarité des jeunes adolescents.....	69
Tableau 23 : L'intervention parentale par rapport à l'utilisation des écrans par leurs enfants	70
Tableau 24 : L'avis des enquêtés par rapport à l'absence des écrans dans leurs vies quotidiennes	71

INTRODUCTION

Introduction

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) présentent dans la vie quotidienne depuis plusieurs décennies. Elles représentent une partie importante de la vie contemporaine de chaque individu. Le développement rapide de ces nouvelles technologies exige des individus qu'ils actualisent constamment leurs compétences. Ces dernières jouent un rôle important pour faciliter l'apprentissage dans divers contextes de vie, notamment à la maison, à l'école, dans la communauté et sur le lieu de travail. La maîtrise des Tics est nécessaire pour participer activement à la société.

Les états membres de l'UNESCO reconnaissent l'importance des technologies modernes dans l'éducation. En fait, nous considérons que la maîtrise et l'usage des TIC par les élèves, dans leurs activités d'apprentissage, dépendent en grande partie de celle de leurs enseignants. (UNESCO, 2021).

Le numérique fait partie intégrante de notre quotidien. Au moindre temps libre, les mêmes gestes automatiques s'opèrent : nous nous branchons à notre Smartphone, nous consultons nos mails, nous chattons, nous sommes hyper connectés. Internet et le monde virtuel traversent les barrières sociales, culturelles et géographiques, modifiant les rapports sociaux entre les humains. L'utilisation des Smartphones, consoles de jeux et télévisions ...etc. Occupe actuellement une place importante dans le temps libre des enfants et adolescents, ayant amené des changements radicaux dans les pratiques ludiques et éducatives de nos jeunes. Bien que ces outils numériques apportent de nombreuses possibilités d'action, facilités et plaisirs. (Streeel, 2018, P.3).

Nombreux sont les parents qui se plaignent d'un usage trop intensif des écrans chez leurs enfants. Cet usage excessif n'est pas anodin et provoque de nombreux impacts sur le développement du jeune. Les scientifiques et professionnels de la santé évoquent même un nouveau phénomène pathologique : l'addiction aux écrans chez les enfants et les adolescents. Cette évolution avait des effets délétères qui suscitent une grande inquiétude, si bien que le développement rapide de la présence des écrans dans nos vies et celles de nos adolescents amène chacun à s'interroger au tant sur les usages qu'il en fait que sur le temps qu'il y passe ? Leur utilisation excessive ce qu'on appelle l'addiction à des conséquences néfastes sur eux. Il existe un débat, actuellement, du terme (addiction) à l'écran. En fait, le terme désigne généralement une dépendance à une substance ou à un comportement, en particulier chez les adolescents, qui peut entraîner des risques compulsifs, des effets sur le plan social, des troubles psychologiques et des problèmes de santé. Physiquement, cette surutilisation des écrans peut

Introduction

également avoir un impact sur leurs études. Ils passent du temps à faire des exercices sur écran. Ils ont tendance à se replier sur leur ego, à s'isoler de la réalité, à se cacher dans le monde virtuel et à avoir du mal hors écran. Se désintéresser de tout. Les élèves qui passent beaucoup de temps devant des écrans ont du mal à écouter les cours, à écouter les professeurs ou à assimiler les règles que chaque classe suit. Cela peut entraîner une baisse des performances scolaires, ce qui peut conduire à un échec scolaire.

L'objectif visé par ce sujet de recherche « l'impact de l'addiction aux écrans sur la scolarité des jeunes lycéens » en essayons de montrer à quel point l'utilisation excessive des écrans devient un phénomène qui touche notre vie actuelle, plus particulièrement les adolescents et aussi c'est un sujet d'actualité.

Nous allons étudier dans l'ordre de cette idée : « l'impact de l'addiction aux écrans sur la scolarité des jeunes lycéens au sein de lycée **BOUKHEZZAR Achour BOUHAMZA** ».

Pour atteindre notre objectif nous avons organisé notre travail en trois chapitres à savoir :

Le premier chapitre : concerne le cadre méthodologique de la recherche qui porte sur les raisons et choix du thème, les objectifs, la problématique, les hypothèses, la définition conceptuelle, la méthode utilisé et enfin les difficultés rencontrées.

Deuxième chapitre : qui est divisé en trois axes : le premier est « le numérique en éducation », le deuxième axe est intitulé « les TIC » et enfin le dernier est intitulé « l'addiction aux écrans ».

Troisième chapitre : dédié à la présentation globale de l'organisme d'accueil « **Lycée BOUKHEZZAR Achour BOUHAMZA** », l'analyse et interprétation des résultats obtenus sur la recherche faite sur le terrain, suivi par la vérification des hypothèses et la synthèse.

Nous avons finalisé ce travail avec une conclusion, une liste bibliographique et annexe illustrant ce travail.

CHAPITRE I

Le cadre méthodologique de la recherche

1. Les raisons de choix du thème :

Dans toute recherche scientifique, le chercheur doit avoir un centre d'intérêt et d'attention vers un sujet bien déterminé.

Notre thème porte sur les écrans et leurs impacts sur la scolarité des élèves au sein de lycée, pour les raisons suivantes :

- La raison du choix de ce sujet « l'impact de l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens sur leurs scolarités » est un sujet d'actualité car ces nouvelles technologies sont très connues au niveau international.
- La curiosité de découvrir et de connaître le degré de l'influence des écrans sur la scolarité des lycéens.
- Réaliser une enquête sur le terrain pour connaître le rôle des écrans sur la vie quotidienne des lycéens.
- Révéler le côté positif et négatif des écrans.
- Savoir l'importance des écrans sur le niveau relationnel ainsi dans le partage.

2. Les objectifs de la recherche :

- Montrer l'impact des écrans sur la scolarité des lycéens.
- Réaliser une étude quantitative auprès du public pour mesurer la motivation des élèves à travers les écrans.
- Approfondir nos connaissances acquises tout au long de notre cursus et les mettre en valeur sur le plan empirique.

3. La problématique :

L'irruption de l'informatique dans le grand public, au cours de ces dix dernières années, a représenté une révolution majeure non seulement dans la communication mais aussi dans la réflexion et l'action. L'utilisation des écrans, de l'Internet et d'outils numériques variés, en rapide évolution, a transformé, de façon considérable, les activités de tous ceux qui y ont accès. Les enfants de tous âges et de tous milieux sociaux, particulièrement doués pour s'initier à ces nouvelles technologies (Bach et all, 2013, P.3).

Les écrans occupent une place considérable dans la vie de chacun et plus particulièrement des jeunes adolescents. Le numérique a pris une importance croissante pour ce qui concerne l'éducation et la culture et, de façon plus générale, la vie de notre société. Les intérêts économiques et commerciaux sont en jeu, il est néanmoins apparu, au fil des années, que cette évolution avait aussi des effets délétères qui suscitent une grande inquiétude, si bien que le développement rapide de la présence des écrans dans nos vies et celle de nos enfants amène chacun à s'interroger autant sur les usages qu'il en fait que sur le temps qu'il y passe (Agid et All, 2019).

Dans les salons, les gares, les écoles, et bien sûr dans beaucoup de main, les écrans sont partout ils permettent d'afficher des textes et des images de toutes sortes, venant d'endroits différents, alors pas étonnant qu'on s'en serve pour tout plein de choses (regarder les photos, l'actualité de Facebook, Instagram, regarder des jeux vidéo...etc.), Certains écrans sont même justes pour la publicité. Grace aux progrès techniques, ils sont de plus en plus plats, légers et puissants.

Pour les jeunes d'aujourd'hui la technologie numérique et plus précisément les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, WhatsApp, twitter...) Sont avant tout un moyen de communication et de divertissement ils sont généralement inscrits sur plusieurs réseaux sociaux car chaque plateforme a ses spécificités : discuter avec ses amis, regarder des vidéos, publier et partager, s'informer sur l'actualité et la partager même, faire des rencontres.

Dans le domaine des technologies, un réseau social consiste en un service permettant de regrouper diverses personnes afin de créer un échange sur un sujet particulier ou non. En quelque sorte, le réseau social trouve ses origines dans les forums, groupes de discussion et salons de chat introduits dès les premières heures d'internet. Depuis le début des années 2000, la présence des réseaux sociaux devient de plus en plus importante et tend à se multiplier selon diverses caractéristiques. (Guillaume, 2022).

La dépendance aux écrans est majoritairement une addiction à internet, plus spécifiquement aux plaisirs qu'on y trouve, jeux vidéo en réseaux, jeux d'argent etc. (Glover- Bondeau, 2020). Les usages se concentrent généralement sur le Smartphone, facilitant la connexion en tout lieu et à tout moment de la journée, ces nouvelles pratiques numériques modifient en permanence nos sociétés (modes de socialisation, loisirs, pratiques professionnelles, essor de nouveaux champs économique, etc. A tout âge des risques peuvent être associés aux usages numériques excessifs. Pour les jeunes adolescents, le temps passé devant un écran peut empiéter sur des apprentissages essentiels à leur développement physique et social. Un usage excessif peut avoir des conséquences sur le développement du cerveau des jeunes, leur apprentissage des compétences fondamentales et leur capacité d'attention. Afin de protéger leurs biens être, l'entourage doit être vigilant et s'assurer du bon usage des écrans. (Mildeca, 2020).

Les écrans et les différents outils numérique tels qu'internet font partie intégrante du quotidien des jeunes adolescents et que ce soit pour se divertir, s'informer, apprendre ou communiquer ils présentent de nombreux avantages Mais aussi dans certaines conditions d'usage, des risques pour la santé et le développement des jeunes et leurs scolarités.

Mis à part le manque de temps consacré aux devoirs et à l'étude, la consommation d'écran a d'autres conséquences sur la scolarité : Troubles du sommeil, Activité physique ; La surconsommation d'écran s'accompagne généralement d'une réduction de l'activité physique et du sport au bénéfice d'une attitude sédentaire. Outre les effets bénéfiques sur la santé physique, la pratique d'une activité physique régulière influence la scolarité, notamment en améliorant la concentration et l'estime de soi. Dégradation de la relation parent-enfant : L'environnement familial et les parents jouent un rôle important dans la scolarité des enfants. Or, la qualité des relations parents-enfants est généralement dégradée lorsque la consultation des écrans et des Smartphones (par les enfants comme par les parents) est privilégiée. À terme, l'impact de ce comportement a une influence négative sur le développement émotionnel de l'enfant, Confiance en soi : Les réseaux sociaux, séries et films renvoient généralement une image déformée et souvent idéalisée du monde. Celle-ci peut entraîner chez le jeune une détérioration de sa propre image et une perte de confiance en soi. Cette perte de confiance peut perturber les relations sociales primordiales à l'intégration au sein de sa classe et de son école. (Houben, 2018).

En revanche, un usage trop exclusif d'Internet peut créer une pensée « zapping » Trop rapide, superficielle, et excessivement fluide, appauvrissant la mémoire, la capacité de synthèse

personnelle et d'intériorité. L'apparition de somnolence, de difficultés de concentration, ainsi que la baisse des résultats scolaires doivent aussi alerter les parents sur des usages nocturnes excessifs. Établir des règles claires sur le temps d'Internet et de jeux est indispensable. Mais parler avec l'adolescent de ce qu'il voit et fait sur les écrans est tout aussi essentiel pour développer son sens critique et l'inviter à faire fonctionner des capacités mentales peu mises à contribution par les seuls écrans (synthèse, recul, linéarité et profondeur de la pensée). (Laronche, 2013, P.2).

L'utilisation excessive des écrans sur la scolarité des jeunes lycéens ? Dans cette société moderne dominée par le numérique très connectée, afin de stimuler notre curiosité pour bien comprendre le phénomène de l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens, Dans le cadre de nos recherches, notre problème s'énoncera comme suit :

- L'addiction aux écrans a-t-il des risques sur les jeunes lycéens ?
- L'utilisation excessive des écrans chez les jeunes lycéens a-t-il un impact sur leur scolarité ?

4. Les hypothèses :

Toute recherche scientifique suppose d'une ou plusieurs hypothèses qui sont une base avancée de ce que l'on cherche à prouver.

A la suite de questions préalables posées lors de la problématique on a élaboré ces hypothèses suivantes :

- L'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens peut provoquer plusieurs risques comme des troubles psychologiques, des problèmes de santé physique.
- L'utilisation excessive des écrans par les jeunes lycéens exerce un impact sur leurs scolarités.

5. Définitions des concepts :

L'objectif de la définition de ces concepts clés est de relier, de décomposer les variables et d'aller du général au particulier, cela permet aux lecteurs de ce travail d'avoir une idée sur le sujet de recherche.

Addiction - le numérique – TIC- les réseaux sociaux numérique -jeunes adolescent.

1. L'addiction :

Etymologiquement, l'origine du terme addiction nous provient du latin ad-dicere signifiant « dire à ». Chez les Romains les esclaves n'avaient pas de nom propre et étaient « dits à » à leur maître. On note donc ici l'absence de liberté, et donc l'esclavage. En droit romain on retrouve le terme addictus signifiant « adonné à », et utilisé pour désigner la contrainte par le corps, c'est à dire le fait qu'un créancier avait le droit de disposer d'un débiteur comme son esclave si celui-ci était incapable d'honorer ses dettes. De même au Moyen Age être « addicté » signifiait l'obligation de la part d'un débiteur incapable de rembourser ses dettes, de payer le créancier par le fruit de son travail ; obligation ordonnée par l'ordonnance d'un tribunal, donc imposée par un tiers. Par la suite dans la langue anglaise addiction désignait la relation contractuelle de soumission d'un apprenti à son maître. (Clause,2018, p.31).

Addiction = (latin addicere) contrainte par corps, terme juridique, forme d'esclavage Processus par lequel un comportement qui peut fonctionner à la fois pour produire du plaisir et pour soulager un malaise intérieur est utilisé sur un mode caractérisé par l'échec répété dans le contrôle de ce comportement et sa persistance en dépit des conséquences négatives (Goodman, 1990).

Le terme addiction regroupe les troubles liés à l'usage de substances (addictions aux substances) et les troubles liés à un comportement (addictions comportementales). Le concept d'addiction est plus global et s'intéresse également aux différents processus mis en œuvre entre l'individu et la substance ou le comportement. Il apporte une dimension comportementale et une approche plus qualitative. Ainsi, bien que couramment employés indifféremment, les termes addiction et dépendance n'ont pas exactement le même sens. Le terme addiction apparaît plus juste pour regrouper addictions aux substances et addictions comportementales que celui de dépendance. Nous emploierons de ce fait dans la suite de ce travail le terme « addiction à Internet ». (Clause, 2018, p.29).

2. Le numérique :

Le numérique adjectif et nom masculin (latin numerus, nombre) 1. Qui relève des nombres ; qui se fait avec des nombres, est représenté par un nombre (Dictionnaire Larousse en ligne).

Le numérique renvoie à la conversion d'informations en données chiffrables. En réalité, le numérique réfère désormais à un ensemble de pratiques sociales, voire un univers de réseaux complexes et de nouvelles formes de communication au travers desquels circulent des informations et des idées qui organisent la connaissance et notre expérience dans le monde. Il s'agit d'une véritable culture comportant des enjeux sociaux, politiques et éthiques qui lui sont propres (Vitali-Rosati, 2014, p.63).

3. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TICs) :

- Les TIC est un nom féminin pluriel (acronyme de technologies de l'information et de la communication).
- Ensemble des techniques et des équipements informatiques permettant de communiquer à distance par voie électronique. (Dictionnaire Larousse en ligne).
- Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.). (UNESCO.I. S, 2022)
- Le progrès technologique des deux dernières décennies a donné naissance à de nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) comme l'ordinateur personnel, le téléphone portable, la console de jeux et la tablette numérique. La démocratisation d'Internet a permis à ces supports d'être une source rapide, anonyme et portable d'accès à une grande variété d'informations et d'interaction avec d'autres individus au travers des réseaux sociaux et des plates-formes de partage (de contenus existants ou créés par les internautes eux-mêmes). Des générations ont vu apparaître les TIC et ont dû s'adapter à ce changement, tandis que les nouvelles générations, sont nées avec les TIC et les ont totalement intégrées dans leur vie quotidienne. Les premières seraient appelées les « digital immigrants », alors que les secondes, seraient les « digital

natives ». Etre « connecté » est devenu la norme sociale pour des besoins professionnels et personnels.

Dans ce contexte, la question de l'usage problématique des TIC a émergé. Un usage délictueux ou dangereux pour certains publics a commencé à inquiéter les autorités et à faire l'objet d'une médiatisation croissante. Les termes « addiction à Internet », « addiction aux nouvelles technologies » et de « cyberaddiction » sont apparus depuis 1996. Ils retiennent l'attention des professionnels de la santé mentale, tant les cliniciens que les chercheurs, afin de cerner le « trouble » et de comprendre les mécanismes de son développement chez une partie des Internauts). (Achab, 2015, p.1).

4. Les réseaux sociaux numériques :

Le réseau social est un site web ou une application mobile offrant à ses membres des outils pour créer, gérer et fédérer leur réseau, c'est-à-dire interagir, communiquer, partager du contenu.

Avant l'avènement de l'ère du web, le terme « réseau social » désignait principalement un groupe de personnes ayant une affinité ou un intérêt commun. Ce que l'on appelle également un cercle social. Pour définir les plateformes comme Facebook, Twitter et Instagram, on parle plutôt de médias sociaux.

Dans le monde virtuel, un réseau social est un site Internet qui permet aux utilisateurs, professionnels et/ou particuliers, de partager des informations. Chaque utilisateur doit créer un profil pour publier et consulter différents contenus : texte, photos, vidéos, liens... Ce sont de grands espaces de partage qui offrent la possibilité à des millions de personnes d'être interconnectées, indépendamment de leur situation géographique. Il existe de nombreux médias sociaux. (Guillaume, 2018, p.1).

Les réseaux sociaux numériques : (social networks) ne manquent pas d'occuper une très importante place au sein des services de l'Internet de seconde génération. De manière générique, on peut définir le réseau social numérique comme un groupe d'individus qui interagissent par le biais d'Internet en vue de créer une communauté d'appartenance. (Minotte, 2009, p.13).

De manière empirique, il est très frappant de constater l'extrême différenciation du champ des réseaux sociaux en ligne. Parmi ceux-ci, et à titre d'exemple, citons les réseaux sociaux d'affaire, les réseaux organisés autour d'évènements (ex. culturels), de causes (ex. politiques), les réseaux de "rencontres affectives et/ou sexuelles", les réseaux "amicaux" (ex. le très célèbre Facebook rassemble plus de deux cent cinquante millions de membres à travers la planète)... sans compter que certains réseaux sociaux numériques n'hésitent pas à combiner plusieurs applications (ex. un réseau professionnel à vocation sociale). Ibid

De manière générale, les plus récents réseaux sociaux en ligne n'ont cessé de clôturer leur communauté d'appartenance légitime (ex. les propriétaires de chien, les joueurs de poker, les usagers de la chirurgie esthétique...). Très concrètement, comment "faire réseau » ? Dans un premier temps, chaque internaute a la possibilité de créer un espace Web doté d'une série d'informations personnelles (ex. état civil, niveau de qualification, centres d'intérêt... : un profil). Dans un second temps, ce qui permet la constitution d'un réseau personnalisé, ce sont les affinités électives nouées entre les différents profils. Une fois le réseau constitué, sont alors nombreuses les modalités d'interaction entre les membres : échange de divers fichiers (ex. articles, photos, vidéos, etc.). Ibid

5. Jeune adolescent :

Jeune homme depuis 14 ans, jusqu'à 20 ou 25 ans. En plusieurs pays tous les adolescents sont obligés par honneur de faire quelques campagnes devant que s'appliquer à l'étude. Il ne se dit guères qu'en raillerie. C'est un jeune adolescent, pour dire, C'est un jeune homme estourdi, ou sans expérience. Ce mot vient d'adolesco, mot Latin qui signifie Croistre. Le temps de l'adolescence dure tout autant que le corps croist en hauteur. (Dictionnaire le robert,1951).

Au début de l'adolescence, les enfants commencent à développer la pensée logique, la capacité d'abstraction. Cette sophistication accrue mène à une prise de conscience accrue de soi et à la capacité à réfléchir sur son propre être. En raison des nombreux changements physiques notables de l'adolescence, cette conscience de soi se transforme souvent en auto-conscience, avec un sentiment d'accompagnement d'étrangeté. L'adolescent a également des préoccupations concernant son apparence et attractivité physiques et une sensibilité accrue aux différences par rapport à ses pairs. (Evan G.Graber2021).

6. Les études antérieures :

Les différentes études qui ont étudié l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens.

01 - Les écrans et les jeux vidéo publiés (02/12/2021) :

- Selon l'Autorité de régulation des communications (Baromètre du numérique « équipement et usages » 2021, ARCEP), 84% des personnes âgées de douze ans et plus utilisent un téléphone portable. Par ailleurs, l'acquisition du premier téléphone portable est de plus en plus précoce : 41% des filles contre 30% des garçons de moins de 25 ans ont eu leur premier téléphone mobile avant 12 ans.
- 90% des 12-17 ans déclarent posséder un téléphone mobile. L'écart est cependant sensible entre les 12-14 ans (81% d'équipement) et les 15-17 ans (99%) (Source : Baromètre du numérique, 2019, ARCEP)
- Selon une enquête Ipsos (Junior's connect 2017), les 13-19 ans passaient en moyenne 15 h 11 par semaine sur Internet en 2017, soit 1 h 41 de plus qu'en 2015. Les plus jeunes sont également concernés puisque les 7-12 ans passent en moyenne 6h10 sur le Web par semaine (soit 45 minutes supplémentaires par rapport à 2015) et les 1-6 ans 4h37 (soit 55 minutes supplémentaires par rapport à 2015).
- Selon l'enquête Ipsos (Junior Connect' 2018), sur leur smartphone, les 7-12 ans plébiscitent les applications de jeux ; les 13-19 ans diversifient fortement les usages : réseaux sociaux et messageries, musique, vidéos... Parmi les plateformes, Youtube se maintient au premier rang, désormais suivi de Snapchat qui poursuit une progression, y compris auprès des 7-12 ans.
- 8 français sur 10 sont conscients de ne pas maîtriser leurs usages d'écrans sans pour autant être en mesure de les changer.
- 24% des français déclarent consommer davantage de confiseries, sodas et snacks pendant leurs activités numériques.
- A 15 ans, 5% des garçons et 15% des filles ont un usage problématique des réseaux sociaux. (Résultats de l'enquête internationale Health behaviour in school-aged children (HBSC) et EnCLASS France, OFDT, 2018).

02/ Etude sur effets des écrans sur le sommeil des adolescents résultat de l'enquête du réseau Morphée auprès des collégiens et lycéens franciliens :

➤ **Les adolescents franciliens dorment mal :**

. Les habitudes de sommeil Au total 2 513 collégiens et lycéens franciliens ont répondu au questionnaire de l'enquête du Réseau Morphée entre 2015 et 2019. Dix-neuf collèges et lycées répartis sur la région Île-de-France ont participé à cette enquête sur le sommeil, 53,4 % des participants était constitué de filles, 45,7 % était de collégiens et l'âge moyen était de 14,3 ans. Les habitudes de sommeil se dégradent avec l'âge chez les adolescents franciliens L'analyse des données de cette enquête montre que les adolescents franciliens dorment en moyenne 7 heures 49 minutes les jours de classe et 9 heures 45 minutes les jours de repos, sans différence entre filles et garçons ($p=0,08$). Les moins de 12 ans dorment en moyenne plus longtemps et les collégiens un peu plus que les lycéens. Près de la moitié des adolescents mettent moins de 30 minutes à s'endormir et plus de 10 % mettent une à deux heures pour s'endormir. L'horaire moyen de lever est à 7 h 05 min. les jours de classe contre 10 h 38 min. les jours de repos. L'horaire moyen de coucher est à 21 h 52 min. les jours de classe contre 00 h 46 min. les jours de repos. Les plus de 15 ans se couchent en moyenne plus tard mais se lèvent plus tôt les jours de repos comme les jours de classe. Les figures 1 et 2 représentent la distribution de la population d'étude suivant les horaires de lever et de coucher, les jours de classe (JDC) et les jours de repos (JDR). Les jours de classe, la quasi-totalité des adolescents se lève entre 6 et 8 heures du matin (47,9 % entre 6 et 7 heures et 47,5 % entre 7 et 8 heures). En période scolaire, les jeunes se couchent également plus tôt, 84,7 % se couchent avant minuit mais 14,3 % se couchent tout de même après minuit (Figures 1 et 2). Les habitudes de sommeil sont particulièrement inappropriées les jours de repos : 75 % des adolescents se lèvent entre 9 h et 13 h ; 62% se couchent après minuit Les horaires de levers sont plus variables les jours de repos, allant pour la plupart des adolescents (75,3 %) de 9 à 13 heures (Figure 1). Un lever très tardif (après 13 heures) est observé chez 10 % des adolescents. Comme pour les horaires de levers, les horaires de couchers sont plus étalés et plus tardifs les jours de repos, avec 62 % des adolescents se couchant après minuit et 14,4 % après 3 heures.

➤ **Un adolescent sur quatre à une activité nocturne sur les écrans :**

Plus de neuf adolescents sur dix possédaient un smartphone, 65 % possédait une télévision ou un ordinateur dans l'espace nuit. Les activités avant le coucher se répartissaient essentiellement entre l'usage de smartphones (22,3%) et l'utilisation d'autres types d'écrans (39,7%), seuls 8,9% des adolescents lisaient avant le coucher. Les filles étaient plus fréquemment sur leurs téléphones avant le coucher comparées aux garçons qui eux utilisaient plus les autres types

d'écrans ; il s'agit dans le cadre de cette analyse des consoles de jeux, des ordinateurs et des tablettes. Près d'un adolescent sur cinq se réveillait plus d'une fois par nuit. 26,7% des adolescents ont une activité nocturne sur écran ; 33,6% sont réveillés par des notifications de leurs petits écrans et 26% programment leurs réveils pour se connecter en cours de nuit. Dans la population d'étude, plus d'un adolescent sur quatre se connectait en pleine nuit pour jouer sur internet ou envoyer des SMS ou aller sur les réseaux sociaux. Parmi ceux qui avaient ce type d'activités nocturnes sur les écrans, 33,6% se réveillaient en raison d'une notification sur leurs téléphones (SMS, notifications des réseaux sociaux, etc.), 26% programmaient en avance leur réveil. Les garçons programmaient plus souvent leurs réveils comparés aux filles. La présente analyse montre également que les comportements vis-à-vis des écrans se dégradent avec l'âge ; 54% des moins de 12 ans disposaient d'une télévision ou ordinateur dans la chambre à coucher, cette proportion atteignait près de 80% chez les plus de 15 ans ; 17% des moins de 12 ans lisent avant le coucher contre seulement 2,8% des plus de 15 ans. Cependant, les moins de 12 ans programment plus souvent leurs réveils nocturnes (39,7%) par rapport aux plus de 15 ans (19,7%) (Figure 4). Les activités avant le coucher ont été étudiées également suivant l'implication (active ou passive) de l'adolescent en activités non interactives (comme la lecture), les écrans non interactifs (comme la télévision, VOD, écouter de la musique, etc.), les écrans interactifs (réseaux sociaux, jeux vidéo, SMS, chats, appels, etc.) et autres types d'activités. Cette distinction a montré que 10,9% des adolescents avaient une activité non interactive avant le coucher, 30,2% avaient une activité sur écrans non interactives, 32,3% utilisaient des écrans interactifs et 26,6% faisaient toute autre chose. (ORS_focus_sommeil_adolescent_echans. Novembre 2020).

03/ Etudes de l'article de haut conseil de la santé publique :

- Sylvie Octobre (2009) [19] explique que « les 11-18 ans font notamment montre d'un fort niveau de connexion, d'une importante assiduité à l'informatique connectée, d'une appétence marquée pour les usages tournés vers la communication et d'un goût avéré pour certains loisirs comme les jeux vidéo, le téléchargement ou encore la production de contenus. La notion de « digital natives » recouvre des réalités à géométrie fort variable, entre des jeunes d'âge, d'origine sociale et de sexe différents. » Chacune de ces variables se combine pour composer des rapports à la culture formant un continuum de situations dans lesquelles on croise des jeunes insérés ou exclus, aux goûts

éclectiques ou animés d'une passion unique pour une consommation ou une activité. Le développement de l'industrie numérique favorise le suréquipement de certaines familles. L'enquête PELLEAS, réalisée en 2014 auprès d'adolescents parisiens aux profils sociaux plutôt favorisés, montre qu'ils avaient accès en moyenne à onze écrans, en cumulant l'ensemble des appareils de leur famille. La mesure des usages en devient plus complexe. L'enquête HBSC (Health Behaviour in School-aged Children 2016) sur un échantillon national représentatif de collégiens utilisant des smartphones, tablettes et ordinateurs avec accès à l'internet, révèlent les nouvelles compétences, notamment cognitives, nécessaires à la manipulation de ces technologies. Ainsi, 58% des adolescents s'estiment plus compétents que leurs parents en ce qui concerne la maîtrise de leur smartphone. Les garçons sont plutôt attirés par les jeux, les filles par la communication sur les réseaux. Cette étude ne prend pas en compte les pratiques concomitantes, et ne différencie pas les activités menées sur les différents supports numériques dont les usages ne sont pas cloisonnés. Mais les résultats de l'enquête HBSC montrent aussi qu'il existe des associations statistiques entre les difficultés scolaires (redoublement), la violence (brimades) et les temps consacrés aux pratiques d'écrans. En 2019, un appel à vigilance sur les risques de l'usage abusif des écrans pour les enfants et les jeunes est lancé par l'Académie de médecine.

- Enquête PELLEAS, réalisée en 2014 auprès d'adolescents parisiens aux profils sociaux plutôt favorisés, montre qu'ils avaient accès en moyenne à onze écrans, en cumulant l'ensemble des appareils de leur famille. La mesure des usages en devient plus complexe. L'enquête HBSC (Health Behaviour in School-aged Children 2016) sur un échantillon national représentatif de collégiens utilisant des smartphones, tablettes et ordinateurs avec accès à l'internet, révèlent les nouvelles compétences, notamment cognitives, nécessaires à la manipulation de ces technologies. Ainsi, 58% des adolescents s'estiment plus compétents que leurs parents en ce qui concerne la maîtrise de leur smartphone. Les garçons sont plutôt attirés par les jeux, les filles par la communication sur les réseaux. Cette étude ne prend pas en compte les pratiques concomitantes, et ne différencie pas les activités menées sur les différents supports numériques dont les usages ne sont pas cloisonnés. Mais les résultats de l'enquête HBSC montrent aussi qu'il existe des associations statistiques entre les difficultés scolaires

(redoublement), la violence (brimades) et les temps consacrés aux pratiques d'écrans. En 2019, un appel à vigilance sur les risques de l'usage abusif des écrans pour les enfants et les jeunes est lancé par l'Académie de médecine. (Article : Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans (seconde partie) : de l'usage excessif à la dépendance 8 mars 2021.p 11).

04/ Adolescents : plus d'écrans et une initiation aux drogues plus tardive

Selon le nouveau rapport de l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies, publié mercredi 7 décembre, les deux phénomènes pourraient être liés.

Etude sur Les adolescents passent près de cinq heures par jour à 11 ans et plus de huit heures par jour à 15 ans devant les écrans. Si « l'omniprésence actuelle des écrans » auprès des 11-25 ans ne fait pas office de surprise, le nouveau rapport de l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) publié mercredi 7 décembre, intitulé « Jeunes et addictions », apporte de nouveaux éléments et hypothèses intéressants.

Ce rapport, qui intègre depuis plusieurs années une analyse des pratiques liées aux écrans, note que 83 % des adolescents de 16 ans utilisent Internet au quotidien, contre 23 % dix ans plus tôt. « Surfer sur Internet apparaît aujourd'hui comme la première pratique journalière, et ce très largement devant les autres loisirs. » Une pratique qui contient différentes activités : la plus importante est d'échanger avec ses amis par des systèmes de messagerie ou sur les réseaux sociaux par exemple, mais les adolescents s'en servent aussi pour chercher de l'information ou jouer en ligne.

Ce fort usage d'Internet « ne semble pas avoir eu d'impact sur la pratique d'une activité sportive, peut-on lire dans le document. En revanche, le pourcentage de jeunes déclarant ne quasiment jamais lire est passé de 53 % en 2003 à 61 % en 2015. » Publié le 07 décembre 2016

05/ La prévention des pratiques numériques l'évaluation dans une démarche qualité université Paul Valéry- Montpellier UFR3- sciences humaines et sciences de l'environnement.

- L'étude du CSA25 indique qu'un certain nombre d'experts voient dans le téléphone mobile aujourd'hui, non plus le support éventuel permettant aux médias de masse de continuer à toucher leur public en intégrant davantage la notion d'interaction, mais « une nouvelle forme sociale de communication, certes massive, mais produite, reçue et

ressentie individuellement », un « média de masse individuel ». De plus, on observe l'importance et la continuité de leur usage mobile tout au long de la journée puisque dès 7h00 du matin le cap des 10 % des 13-24 ans est franchi et se maintient au-dessus de ce seuil jusqu'à 23h00 avec des pics à 12h, 18h30 et 21h30 à 25 voire 30 %. De plus, toujours d'après le baromètre 2011, 40% des 13-15 ans affirment dormir avec la présence du téléphone sous l'oreiller (35 à 34% respectivement pour les 15-17ans et 11-13 ans). Une grande partie des jeunes sont donc en contact toute la journée avec leur téléphone portable. Avec le téléphone portable, les adolescents communiquent notamment avec leurs pairs par textos ou SMS (mais aussi via messagerie instantanée par Internet) et par MMS. 66% des 13- 15 ans affirment concevoir, envoyer et diffuser des vidéos via son téléphone au moins une fois par jour (49 et 45% respectivement pour les 11-13 ans et 15-17 ans). (Mémoire master1 science humaines et sociale, mention ingénierie et gestion territoriales, spécialité santé et présenté et soutenu publiquement le 12 juin 2015, p16 par Julia DESSALLES).

06/ Etudes de magali dufour dans son livre « quand s'inquiéter de l'utilisation des écrans de son ado ? » :

- Selon Magali Dufour, psychologue et spécialiste en cyberdépendance, « Malgré les risques liés à l'hyperconnectivité, la majorité des jeunes font un usage d'Internet et des écrans qui n'entraîne pas de dépendance. En fait, les données les plus récentes obtenues auprès d'un échantillon d'environ 4 000 adolescents québécois indiquent qu'environ 1,32 % des jeunes du secondaire auraient un problème de dépendance à Internet, alors que plus de 17 % auraient des habitudes numériques considérées comme à risque. Or, il ne faut pas sauter aux pires conclusions si votre ado présente un comportement d'utilisation excessive à l'occasion : c'est plutôt l'association de plusieurs éléments et de répercussions négatives dans l'ensemble des sphères de sa vie qui devrait sonner l'alarme ». Dre magali dufour, ph.D. en psychologie est professeure agrégée du Département de psychologie à l'UQAM et présidente du comité d'experts de PAUSE. (Quand s'inquiéter de l'utilisation des écrans de son ado ? Par équipe PAUSE, en collaboration avec Dre Magali Dufour, Ph.D. en psychologie.

7. La méthode et la technique utilisée :

Dans chaque recherche scientifique, la méthode et la technique utilisées constituent un passage obligatoire pour le chercheur, pour qu'il puisse maîtriser et diriger son travail purement scientifique sans lesquelles tout est remis en question par la communauté scientifique. (GRAWITZ, 2000, p.351).

7.1. La méthode :

C'est la procédure logique d'une science, c'est-à-dire l'ensemble des pratiques particulières qu'elle met en œuvre pour que le cheminement de ses démonstrations et de ses théorisations soit clair, évident et irréfutable.

La méthode est constituée d'un ensemble de règles qui, dans le cadre d'une science donnée, sont relativement indépendantes des contenus et des faits particuliers étudiés en tant que tels. Elle se traduit, sur le terrain, par des procédures concrètes dans la préparation, l'organisation et la conduite d'une recherche. (Aktouf, 1987, p.27).

Une méthode quantitative qui est selon Maurice Angers, une méthode qui vise à mesurer le phénomène à l'étude, les mesures peuvent être ordinales du genre plus grand ou plus petit, ou numérique avec usage de calcul la plupart des chercheurs en science humaine, utilisent les mesures, il est ainsi quand on fait usage d'indices, de taux, de moyenne, ou plus généralement, d'outils que fournit la statistique

La méthode quantitative qui est l'ensemble de procédures pour qualifier des phénomènes.

La recherche quantitative vise à expliquer le phénomène par la collecte des données numérique analysé à travers des méthodes fondées sur les techniques mathématiques, statistique et informatique.

Dans le cas de notre recherche, on a opté pour la méthode quantitative qui nous permettent d'aller sur le terrain afin de recueillir les données, pour vérifier et confirmé les hypothèses liées à notre thème.

On a choisi la méthode quantitative c'est la plus convenable et la plus adéquate avec notre thème, qui vise à mesurer le phénomène à l'aide des tableaux statistiques.

7.2. La technique utilisée :

La technique est un moyen précis pour atteindre un résultat partiel, à un niveau et à un moment précis de la recherche. Cette atteinte de résultat est directe et relève du concret, du fait observé, de l'étape pratique et limitée. Les techniques sont, en ce sens, des moyens dont on se sert pour couvrir des étapes d'opérations limitées (alors que la méthode est plus de l'ordre de la conception globale coordonnant plusieurs techniques). Ce sont des outils momentanés, conjoncturels et limités dans le processus de recherche : sondage, interview, sociogramme, jeu de rôle, tests... (Aktouf, 1987, p.27).

Dans notre recherche, on a choisi le questionnaire comme technique adéquate à notre champ d'étude, car il y'a un grand nombre de population d'étude qui permet de valider notre échantillon, nous allons utiliser la technique suivante : le questionnaire classique (papier).

Le questionnaire est une technique d'investigation scientifique utilisé au près d'individus qui permet de les interrogés d'une façon directe et de faire un prélèvement quantitatif en vue de comparaison chiffré.

7.3. Le questionnaire :

Le questionnaire est une technique de recherche scientifique en science humaine et sociale, le questionnaire n'est ni une simple liste de questions ni un interrogatoire écrit que n'importe qui pourrait composer à propos de n'importe quoi, pourvu que les questions posées soient suffisamment claires (dans le sens courant du terme), c'est l'instrument le plus utilisé dans toutes sortes d'enquêtes et de recherches en sciences sociales. Il en existe plusieurs formes, classées suivant les objectifs visés ou les domaines étudiés (connaissances, personnalité, caractère, intelligence, opinions, attitudes...). (Aktouf, 1997, p.90)

Pour la réalisation de notre recherche nous avons choisi le questionnaire qui est un choix convenable par rapport à notre thématique, c'est un moyen très important grâce auquel les objectifs de notre enquête vont être atteints. Le but du questionnaire est de récolter des informations claires et précises.

Notre questionnaire contient 24 questions distribuées aux élèves du lycée et nous avons des réponses en retour, ces dernières ont été traitées par le logiciel SPSS et Microsoft office Excel. **Le logiciel SPSS** (Statistical Package for the Social Sciences) est un logiciel utilisé pour l'analyse statistique. C'est aussi le nom de la société qui le revend (SPSS Inc). En 2009, la compagnie décide de changer le nom de ses produits en PASW, pour Predictive Analytics Software et est rachetée par IBM pour 1,24 milliard de dollars. C'est un instrument particulièrement adapté à la mise en œuvre de techniques d'analyse des données statistiques. Il permet de traiter les données avec efficacité et d'effectuer des analyses sur de grandes bases de données. Il offre plusieurs possibilités pour organiser et synthétiser les informations statistiques, L'exploitation et le traitement statistique des données d'enquête de terrain supposent toujours un travail préalable d'organisation et de restructuration des informations. SPSS présente toutes les fonctionnalités requises pour effectuer ce travail. (BAKO, 2018, p.03).

7.4. L'échantillonnage :

La problématique de la recherche, les objectifs, les hypothèses et la délimitation de l'univers de l'enquête sont les bases sur lesquelles on pourra se fonder pour élaborer les critères auxquels devront répondre les éléments constitutifs de l'échantillon. Les méthodes d'échantillonnage donnent les différentes marches à suivre pour extraire un échantillon tout en ayant un maximum de garanties quant à sa représentativité. Il existe, en gros, deux grandes méthodes : la méthode empirique ou par quotas, et la méthode probabiliste ou aléatoire. (Aktouf, 1987, p.73).

Le choix de l'échantillon est lié à l'objet d'étude consacré à l'impact de l'addiction aux écrans sur la scolarité des jeunes lycéens de BOUKHEZZAR et tous les niveaux. Et cela nous a conduit à adopter un échantillonnage par strate.

7.5. Définition de l'échantillon aléatoire stratifié :

Cette méthode consiste à diviser la population en strates relativement homogènes puis à extraire des échantillons séparés de chaque strate. Pour constituer les strates, on utilise des variables de stratification ou des variables de contrôle tel qu'un découpage géographique (commune, municipalité, etc.) et/ou des variables sociodémographiques (âge, sexe, ménage, statut

matrimonial etc.) et/ou des variables socio-économiques (revenu familial, revenu des particuliers, etc.). Ces variables de contrôle permettent de découper la population en strates. Elles sont choisies en fonction de l'enquête et peuvent même servir de variables explicatives μ dans l'analyse (au sens statistique). Évidemment, cette démarche suppose que le géographe connaisse les caractéristiques de base de la population à l'étude ; de plus, elles doivent être disponibles dans la base de sondage. L'échantillonnage stratifié permet la représentation de l'échantillon pour tous les éléments de la population. Ces strates doivent couvrir la population-cible à l'étude i.e. s'assurer, d'une part, que chaque catégorie de la population est bien représentée dans l'échantillon et, d'autre part, que chaque sujet ou objet ou unité spatiale soit bien représenté. Dans le cas d'une population hétérogène, la stratification permet d'obtenir un portrait plus fidèle de la population. (Kalton, 1983, p.19)

7.6. Présentation de notre échantillon:

« La population d'étude est un ensemble d'éléments ayant une ou plusieurs caractéristiques en commun qui les distinguent d'autres éléments et sur lesquels portent l'investigation » (Maurice, 1996, p.226)

Toute recherche scientifique s'intéresse nécessairement à une population étant donné que ses résultats seront mis à la disposition de celle-ci en vue de trouver la solution à un problème auquel elle est confrontée. Notre population d'étude se constituera des élèves de lycée BOUKHEZZAR Achour BOUHAMZA.

Notre échantillonnage est porté sur les trois niveaux secondaire, il correspondait de 282 élèves en générale, 113 élèves sont des premières années, 83 élèves des deuxièmes années, et 86 élèves sont des troisièmes années, on a touché dans notre étude 20 élèves en première année, 20 élèves en deuxième année, et 20 élèves en troisième année, ce qui fait notre échantillonnage stratifié.

8. Difficulté rencontrées :

Chaque recherche scientifique est susceptible d'être confrontée à des problèmes d'ordre différents. Au cours de la réalisation de notre travail de recherche, nous avons rencontré deux obstacles à savoir :

- Manque d'ouvrage concernant notre thème au niveau de la bibliothèque des sciences humaines et sociale.
- Le niveau des élèves ne permet pas de répondre sur quelques questions (questions ouvertes).

CHAPITRE II
Cadre théorique de la
recherche
« L’impact de l’addiction
aux écrans sur la scolarité
des jeunes lycéens »

Section 01 :
Le numérique en éducation

Section 01 : le numérique en éducation :

1. Qu'est-ce que le numérique :

Le mot « numérique » est à la fois un nom et un adjectif polysémique comportant de multiples significations. Le dictionnaire Larousse indique que le numérique est : « La représentation d'informations ou de grandeurs physiques au moyen de caractères, tels que des chiffres, ou au moyen de signaux à valeurs discrètes. Cela se dit des systèmes, dispositifs ou procédés employant ce mode de représentation discrète, par opposition à analogique. » Le terme s'est imposé dans la littérature technique et scientifique.

Le numérique représente toutes les applications qui utilisent un langage binaire qui classe, trie et diffuse des données. Ce terme englobe les interfaces, smartphones, tablettes, ordinateurs, téléviseurs, ainsi que les réseaux qui transportent les données. Il envisage à la fois les outils, les contenus et les usages. Ce mot générique a besoin d'être accolé à d'autres termes.

Le numérique est un vaste tout qui englobe indistinctement les outils, les contenus et les usages. La pratique numérique est, quant à elle : « L'activité humaine concrète dans des environnements sociotechniques basés sur les technologies de l'information et de la communication. » Le mot « digital », quant à lui, est le substantif du mot « doigt ». Les empreintes digitales sont celles de nos doigts qui sont désormais affectés à des tâches nouvelles : celles qui consistent à les utiliser en les glissant ou en tapotant sans cesse sur les écrans des tablettes et des smartphones... (Dubasque, 2019, p.17).

2. Le numérique dans le secteur de l'éducation :

L'usage fréquent des outils numériques (tablettes, montres connectées, téléphones intelligents, écrans tactiles et robots humanoïdes) rend parfois ces outils incontournables dans le quotidien des personnes, notamment dans le champ de l'éducation. Depuis plusieurs années maintenant, ces technologies de l'information et de la communication en éducation (TICE) sont très présentes à l'école, notamment pour ce qui est des outils tactiles qui facilitent une construction rapide des usages.

Chez les publics, le nombre d'applications pour tablettes tactiles et téléphones intelligents a explosé ces dernières années, entre autres pour favoriser une meilleure communication, une bonne organisation du temps et l'étayage d'activités (Bourdon et al. 2018 ; Tardif, 2006).

De nombreux artefacts pédagogiques sont également sollicités pour les apprentissages dans le cadre scolaire. Le développement des technologies numériques nous amène alors à poser la

question de leur utilisation dans l'apprentissage, la communication et la gestion des activités quotidiennes.

Il est clair qu'aujourd'hui, le numérique est trop récent et trop évolutif pour se contenter de l'aborder sans préconisations ni préparations. Certains points essentiels doivent être abordés pour prévoir l'avenir dans ce domaine. Compte tenu de l'évolution fulgurante que connaît le secteur du numérique, il faut :

- **Valoriser et favoriser l'engagement pédagogique des enseignants**

La garantie d'un droit à la formation est un impératif. Pour mieux transmettre le savoir aux plus jeunes, les éducateurs doivent eux-mêmes disposer des bases. Ainsi, le chantier dédié à la pédagogie du numérique doit faire partie des préliminaires.

- **Structurer la stratégie nationale du numérique**

Il s'avère nécessaire d'améliorer les statuts et la gouvernance des lycées et collèges. En d'autres termes, la politique nationale doit mettre en avant le numérique dans les différents programmes d'apprentissage, et ceci depuis les premières années de scolarisation de l'enfant. Toujours dans le même ordre d'idées, les initiatives de pédagogie numérique doivent être favorisées et encouragées, aussi bien dans la formation initiale, la formation professionnelle que la formation continue.

- **Mettre en œuvre la pédagogie numérique dans les établissements**

Cela passe d'abord par le développement des équipements. Ainsi, les locaux et les équipements doivent être adaptés aux diverses évolutions liées au numérique pour chaque établissement. L'accès au haut débit doit être garanti sur tous les sites des lycées et collèges.

- **Faire émerger un écosystème du numérique dans l'enseignement**

Le développement de la pédagogie du numérique est largement conditionné par l'existence d'infrastructures de qualité. Le numérique étant surtout un moyen qui peut apporter des solutions inédites, son éclosion chez les enfants doit passer par la mise en place et le développement d'écosystèmes variés et adaptés. (Nathalie, 2022, p.3).

3. Les avantages de numérique en éducation :

L'usage du numérique est largement développé pour mieux assurer la différenciation de l'enseignement, pour favoriser l'interactivité et le plaisir d'apprendre, pour réduire les

difficultés scolaires et pour faciliter des démarches de recherche. Au-delà de l'engouement qu'elles suscitent chez les élèves, les technologies du numérique ouvrent de nouvelles perspectives dans les apprentissages (en classe et en dehors de la classe) et se révèlent précieuses pour répondre à certains besoins des élèves. (Geneviève et all, 2011).

- Le TBI (tableau blanc interactif) propose un savoir ludique pour l'écriture, la lecture et l'usage des NTIC (nouvelle technologie d'information et de communication) Ainsi, les élèves sont acteurs de leur apprentissage. Ils sont plus intéressés et plus motivés pour participer.
- Le numérique encourage aussi le travail collaboratif entre les élèves d'une même classe ainsi que des élèves d'établissements différents.
- Le numérique permet de développer une certaine autonomie et propose une approche différente qui intéresse les élèves.
- Les cartables sont moins lourds depuis l'émergence de ces nouvelles technologies.
- Avec les ENT (Espace Numérique de Travail), les élèves peuvent accéder aux cours et aux devoirs directement sur Internet, ils sont indépendants.
- Les élèves vont avoir accès à une masse d'information, le savoir réticulaire, ce qui va modifier leur rapport au savoir.

4. Les inconvénient du numérique :

Les effets négatifs du tout numérique sont bien réels sur la santé, sur le sommeil, l'attention et l'apprentissage. Le numérique peut également impacter négativement l'apprentissage scolaire quand il est mal utilisé en dehors du système éducatif. En effet, certains élèves en possession d'objets numériques, ou encore des écrans, utilisent ces appareils sans cadrage de la part de la famille concernant la limite de temps passé sur les écrans.

Il est vrai que trop de temps passé sur ces outils numériques peuvent avoir de mauvaises répercussions sur la vie de l'enfant. Par exemple : la diminution du sommeil va entraîner des difficultés au niveau de la concentration et donc de l'apprentissage. Sans connaissance des dangers du numérique et du web, les enfants et adolescents peuvent mettre leur vie sociale ainsi que leur vie personnelle en danger (piratage, pornographie, cyber-harcèlement...).

Certains élèves peuvent également développer une certaine addiction pour les écrans et plus particulièrement pour les jeux vidéo ainsi que les réseaux sociaux.

- Les informations trouvées sur internet peuvent être erronées, et amener l'élève en erreur.

- Les bases fondamentales de l'éducation ont tendance à disparaître (orthographe, écriture).
- L'écriture et le support papier doivent garder une place importante face au numérique. Les élèves doivent pouvoir tenir correctement leurs crayons, savoir former des lettres et produire des textes.
- L'utilisation massive des NTIC altère la concentration des élèves, non seulement à cause de la tentation d'utiliser des jeux mais aussi car cela fatigue les yeux. (Chloelsa, 2014)

Section 02 :
Technologie de l'information
et de la communication
(TIC)

Section 02 : Les technologies de l'information et de la communication (TIC) :

1. Définition des TICs :

Les Technologies de l'Information et de la Communication, ou TICs, représentent l'ensemble des technologies informatiques qui contribuent à une véritable révolution socioculturelle, mais principalement leurs applications dans le champ économique. Un ensemble de technologies utilisées pour traiter, modifier et échanger des informations, plus spécifiquement des données numérisées. La naissance des TICs est due notamment à la convergence de l'informatique, des télécommunications et de l'audiovisuel.

Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc. (Unesco, 2022, P.1)

L'institut de statistique de l'UNESCO, de son côté, considère, dans son guide de mesure pour L'intégration des technologies de l'information et de la communication en éducation, que « les technologies de l'information et de la communication désignent l'ensemble d'outils et de ressource technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'Internet (sites web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'Internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.). » (UNESCO, 2010, p.130).

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) constituent un ensemble de technologies regroupant principalement de l'informatique (matériels et logiciels) permettant le traitement et le stockage de l'information, de la microélectronique, de télécommunication, les réseaux en particulier, permettant l'échange, le partage et la transmission de l'information et de techniques évoluées du multimédia et de l'audiovisuel combinés aux télécommunications permettant la communication (notamment la téléphonie fixe et mobile et la visioconférence) et La diffusion de l'information (notamment la radio, la télévision numérique, les sites Internet. (Mastafi, 2019, p. 3/4).

2. Histoire des TICs :

L'historique des TICs remonte après l'invention de l'écriture, les premiers pas vers une société de l'informatique ont été marqués par le télégraphe électrique, le téléphone et la radiotéléphonie. Alors que, la télévision, l'Internet puis la télécommunication mobile et le GPS ont associé l'image au texte et à la parole. L'Internet et la télévision devenant accessibles sur le téléphone portable qui est aussi appareil photo.

Le rapprochement de l'informatique et des télécoms dans la dernière décennie du XXe siècle, a bénéficié de la miniaturisation des composants permettant de produire des appareils « multifonctions » à des prix accessibles. Dès les années 2000, les usages des TICs ne cessent de s'étendre. Ceci se fait ressentir surtout dans les pays riches. Les TICs sont appliqués dans tous les domaines tels que l'agriculture, la biodiversité, le commerce, la télémédecine, l'information la gestion des multiples bases de données, la robotique et les usages militaires. Le terme TICs est une invention des ingénieurs réseaux désigne Technologies de l'information et de la communication ; elles sont également désignées par les « nouvelles technologies de l'information et de la communication » (NTIC). Les TICs sont essentiellement des moyens au service de l'apprentissage (Tardif, 1998). Dans l'éducation, elles évoquent plutôt les technologies de l'information et de la communication pour l'éducation (TICE). En matière d'évolution technologique, les TICs sont le résultat de la convergence de trois technologies : l'informatique, les télécommunications, et l'audiovisuel. Ces trois domaines sont associés dans l'ordinateur connecté. Internet est venu concrétiser la convergence informatique télécommunications.

Les TICs désignent d'une manière générale, un ensemble de techniques innovantes dans le domaine de l'audiovisuel, de l'informatique et des télécommunications permettant le stockage, le traitement et l'obtention de l'information. Dans le cadre de ce travail, les TICs désignent l'ensemble des technologies de l'information et de la communication (outils pédagogiques numériques, y compris les médias) utilisés dans l'enseignement dans le but de transmettre des connaissances aux apprenants par une aide à la compréhension et à l'assimilation.

De manière plus spécifique, les TICs renvoient à l'utilisation de l'ordinateur et de l'Internet qui sont les technologies les plus utilisées dans les écoles à l'heure actuelle. Il se résume au terme informatique. L'informatique est le traitement automatique de l'information. L'enseignement de l'informatique est l'action, la manière de transmettre et de faire acquérir aux apprenants des

connaissances liées aux Technologies de l'Information et de la Communication visant la transformation de ces derniers et à la fin de l'enseignement, on observera des nouveaux comportements développés chez les apprenants face aux nouvelles technologies de l'information et de la communication.

L'enseignement des TICs renvoie à la connaissance et à l'usage de l'outil informatique qu'est l'ordinateur dont on pourra se servir dans nos multiples tâches quotidiennes. Il consiste également à former les jeunes apprenants de la société de demain à pouvoir utiliser les différentes technologies de l'information et de la communication, pour s'informer et communiquer à travers le monde entier. Ceci se réalisera à travers les enseignements qu'ils recevront dans la discipline informatique.

(Ngono, 2010, p.01).

3. Les caractéristiques des TICs:

Caractérisons d'abord les TICs comme phénomène général :

- **Plus** : les TICs nous apportent des moyens nouveaux en plus de ceux que nous avons déjà ; de nouveaux moyens de communiquer, de s'exprimer, de créer, de travailler, d'apprendre ; et ce phénomène se perpétue à une vitesse qui semble toujours aller en s'accélération.
- **Plus vite** : ce que l'on pouvait faire avant sans les technologies de l'information et de la communication TICs, on peut le faire dorénavant beaucoup plus rapidement avec les TICs, et encore toujours de plus en plus rapidement.
- **Plus petit** : la miniaturisation est une caractéristique importante des TICs ; cela se manifeste tant au niveau des appareils que des supports d'information, par exemple.
- **Plus abordable (coût, convivialité)** : le coût de l'acquisition et de l'utilisation des TICs est, semble-t-il, constamment à la baisse pour un niveau d'utilisation donné, ce qui les rend accessibles à une partie toujours croissante de la population, donnant ainsi à chacun des moyens puissants (démocratisation des médias) ; leur utilisation est également, pour la plupart, de plus en plus aisée, ce qui en facilite évidemment l'expansion.
- **Plus puissant, plus grand** : les possibilités des outils technologies de l'information et de la communication TICs (appareils et logiciels) vont constamment en s'accroissant, permettant un maximum d'effet, « d'output ».
- **La multicanale** : les TICs utilisent trois canaux à savoir le canal textuel, le canal image et le canal son. Le dernier étant moins répandu.

- **Le canal textuel** : Informations concernant l'utilisation du cederom ou du site, type expositif, narratif, article, texte littéraire.
- **Le canal image** : fixe, animée, de synthèse, icônes.
- **Le canal sonore** : musique, chansons, paroles (dialogue, monologue, instructions concernant l'utilisation du cederom ou site). (Ngassi-Ngakegni Ghynel Et Sakande Souleyman, 2010)

4. Les différents types des TICs :

Selon l'OCDE, le secteur des technologies de l'information et de la communication TICs est la somme de trois secteurs : le secteur informatique, le secteur électronique et le secteur des télécommunications.

On distingue donc les catégories suivantes relatives au secteur des TICs :

- **Le secteur informatique** dans lequel on a : machines de bureau, ordinateur personnels, grands ordinateurs, serveurs, matériels de réseaux, périphériques, cartes etc.
- **Le secteur électronique** dans lequel on a : composants électroniques, semi-conducteurs, circuits imprimés, équipements de l'électronique grand public (téléviseurs, récepteurs radio, lecteurs de disques, magnétoscopes), instruments de mesure, instruments de navigation, ordinateurs, productique etc.
- **Le secteur des télécommunications** dans lequel on a : équipements professionnels de transmission, commutateurs, relais, terminaux destinés aux usagers, câbles, fibres optiques etc.). Idem

5. Les TICs en éducation:

Les technologies ont été une nécessité dans les écoles. Au fur et à mesure que la société s'améliore, de nouvelles connaissances et différents outils émergent pour faciliter le processus d'apprentissage. Selon Neto (2017), les modernisations numériques constantes ont une grande influence sur la société. Leur inclusion dans le processus d'appropriation des connaissances est essentielle. L'éducation dans le monde d'aujourd'hui a tendance à être technologique, elle nécessite donc la compréhension et l'interprétation des enseignants et des élèves. L'utilisation de la technologie dans l'environnement scolaire provoque plusieurs sentiments par rapport à l'attitude des enseignants face à de nouveaux défis, que ce soit la satisfaction de participer à une réalité technologique ou l'anxiété de faire face à de nouveaux changements. L'inclusion

numérique dans l'éducation est importante car, en plus d'aborder les moyens d'interaction des connaissances, elle facilite et motive le processus d'apprentissage, qui nécessite des moyens inventifs et l'échange de connaissances, assurant la participation active des élèves aux activités scolaires. Valente (1999) affirme que l'exercice pédagogique devrait impliquer l'élève, l'enseignant, les ressources disponibles, y compris les technologies numériques, et toutes les interactions qui sont établies dans le milieu scolaire. Pour que le développement de l'apprentissage des élèves dans le système éducatif ait lieu, il est nécessaire qu'il existe une bonne relation éducative avec les ressources technologiques. Il ne suffit pas d'avoir les ressources, elles doivent être bien utilisées pour produire un apprentissage cohérent et organisé. L'école est un lieu de resignification des contenus, favorisant l'interaction et l' rapprochement des liens avec la communauté. Ainsi, on peut comprendre la réalité des élèves et chercher des stratégies d'intervention en insérant des technologies dans le processus d'apprentissage. Étant donné que le scénario actuel est caractérisé par l'ère numérique, l'école ne peut manquer de répondre aux exigences actuelles, qui nécessitent des ustensiles numériques, au profit du travail effectué en classe. Comme le souligne César (2020), les stratégies des pouvoirs publics doivent utiliser des actions visant à réduire le risque d'inégalités éducatives. Par conséquent, l'accès et une bonne planification de l'inclusion numérique dans le système éducatif permettent le contact avec différentes cultures, le partage et la multiplication des connaissances. Nous devons créer une société plus juste où tout le monde a accès à l'information. Par conséquent, il est important que l'école crée des moyens d'inclure les technologies et que tous les élèves puissent participer à la construction des connaissances technologiques. (Dijandira Francisca Ferreira Da. Oliveira, 2022, P.69 À 78).

6. Les inconvénients de la technologie en éducation :

Il est normal que chaque évolution rapide des méthodes d'enseignement suscite le débat. Et certaines personnes pointent des inconvénients supposés à l'irruption de la technologie dans le monde de l'éducation. Certains sont fondés, mais la plupart peuvent être évités en faisant le bon choix des méthodes et des outils.

➤ La technologie en classe peut être une distraction :

La notion d'écran est souvent associée à un effet de distraction. C'est vrai que les enfants sont vite magnétisés par l'image et tous les outils numériques modernes. Mais d'un autre côté, faire le choix d'une solution de gestion de classe comme Room offre des possibilités importantes à

l'enseignant. Celui-ci dispose d'une tablette maîtresse, à partir de laquelle il sélectionne le contenu consulté par les élèves. Il peut aussi éteindre toutes les tablettes des élèves lorsqu'il a besoin de récupérer leur attention.

Il peut aussi allumer instantanément la tablette à une page précise d'un manuel scolaire ou sur un exercice précis, évitant ainsi les pertes de temps inévitables lorsque tous les élèves cherchent la bonne page d'un livre dans une confusion souvent importante

On voit ici qu'un système numérique dédié à l'enseignement permet un contrôle important et ne tombe pas dans l'écueil d'une distraction qui serait inévitable avec un système passif.

➤ **La technologie peut déconnecter des interactions sociales :**

Les outils numériques sont souvent perçus comme des appareils qui peuvent isoler et couper des interactions classiques de la vie en société. Dans le cadre de l'enseignement, la technologie est un outil et non pas un but en soi.

Il appartient à l'enseignant de créer les conditions pour que les travaux réalisés soient source d'interaction sociale : travaux de groupes, présentations orales, etc. De plus, une tablette éducative est seulement un support de travail et elle ne doit pas faire pour autant disparaître les activités classiques.

➤ **Les élèves n'ont pas un accès égal aux ressources technologiques :**

C'est un fait que toutes les familles n'ont pas les mêmes accès au matériel informatique récent et n'offrent pas le même accompagnement de l'enfant dans ses premiers pas dans le monde numérique. Mais c'est justement à cause de ces inégalités que l'école doit mettre en place des outils dédiés et disponibles pour chaque élève. La technologie en classe permet donc de gommer en partie les inégalités inévitables entre les familles.

➤ **Les ressources en lignes peuvent être non fiables, voire dangereuses :**

Il est vrai que pour un enfant, Internet peut présenter de vrais dangers, mais aussi des informations erronées ou approximatives. Le travail de l'enseignant est justement de l'accompagner dans ses recherches, de lui donner des méthodes pour évaluer les contenus trouvés et des clés pour mieux appréhender les travers du web. De plus, il existe des solutions pour sécuriser la navigation Internet des élèves et garantir le respect de leurs données personnelles dans le cadre du RGPD.

7. Les avantages de la technologie en éducation :

➤ Une meilleure participation des élèves :

Les outils de travail en ligne permettent de faire participer tous les élèves, même ceux qui sont parmi les plus timides et qui n'osent jamais lever le doigt pour donner une réponse. L'emploi, par exemple, de la tablette individuelle permet à chacun de donner une réponse aux questions et aux exercices. Ces outils permettent de favoriser la pédagogie différenciée.

De plus, les outils technologiques, par leur capacité ludique et interactive, favorisent un meilleur engagement et une attention plus concentrée qui débouchent sur une participation bien meilleure qu'avec les méthodes traditionnelles.

➤ Des ressources (presque) infinies :

Grâce à la technologie et à l'accès Internet, les ressources deviennent illimitées. Une classe n'est plus restreinte à sa seule bibliothèque personnelle et physique mais elle peut accéder à l'ensemble des livres numériques. De même, un élève n'est plus limité à un seul manuel scolaire dans une discipline donnée, mais il peut travailler avec une variété infinie de livres scolaires et recueils d'exercices.

Cet accès à des ressources immenses se fait de manière instantanée et à tout moment de la journée. L'élève a constamment accès, via sa tablette, à ses manuels et ses outils de travail.

Un apprentissage personnalisé

Les outils technologiques modernes d'enseignement favorisent un apprentissage individualisé et plus adapté au rythme de chaque élève. Celui-ci a la possibilité de recommencer un grand nombre de fois chaque exercice, de revenir sur une notion mal comprise, et il n'est plus prisonnier du rythme global de la classe. Les élèves les plus rapides peuvent aussi y trouver un intérêt majeur, n'étant plus freinés par les élèves qui rencontrent quelques difficultés.

Enfin, les outils numériques permettent à l'enseignant de concevoir des exercices ou des tâches individualisées de manière plus simple et plus rapide, pour adapter le rythme d'apprentissage aux facultés de chacun ou par groupes et niveaux.

➤ Des tâches automatisées :

La gestion d'une classe comporte souvent des tâches répétitives et peu intéressantes pour l'enseignant. Les outils numériques d'enseignement qui comportent des outils de gestion de la classe permettent de gagner un temps important dans le suivi, l'analyse statistique et le reporting pour l'enseignant. Il a donc plus de temps à consacrer à la création d'exercices, la préparation de ses cours, ou à l'élaboration d'autres activités pédagogiques.

Un apprentissage précieux de compétences utiles dans un monde technologique, le monde actuel est déjà tourné vers la technologie et le numérique, qui devient de plus en plus mobile. Il est donc précieux que les enfants soient préparés au monde qu'ils trouveront à l'âge adulte et acquièrent, dès le jeune âge, des méthodes pour se servir de manière adéquate des outils numériques modernes. L'acquisition de ces compétences est même devenue essentielle pour avoir tous les atouts nécessaires pour le monde professionnel de demain. (IDRUDE 2019).

8. La crise sanitaire et l'éducation :

Au printemps 2020, le confinement provoqué par la COVID-19 a conduit à la fermeture des établissements scolaires français, au maintien à domicile des acteurs scolaires et à la mise en place d'une continuité pédagogique. Dès lors et soudainement, de nombreux enseignants ont eu à maintenir leur activité professionnelle via les Technologies de l'Information et de la Communication (TICs) tout en gérant simultanément leur vie privée. C'est dans ce contexte que l'enquête intitulée « Expériences et Ressentis du Confinement et de la Continuité Pédagogique » (ERCCP) a été menée. La présente étude qui en découle avait pour objectif de questionner l'activité enseignante médiatisée par les TICs ainsi que le lien entre ces outils et l'asanté au travail. En appui sur un corpus qualitatif recueilli auprès de 394 enseignants, les analyses mettent notamment en exergue : l'expérience fréquente de la juxtaposition d'outils numériques sans mise en cohérence préliminaire, la nécessité de faire appel à sa propre subjectivité pour gérer un quotidien professionnel inédit, les inégalités matérielles et techniques pour mener à bien la continuité pédagogique ou encore l'émergence de risques psychosociaux face à cette situation singulière

Un état d'urgence sanitaire a été instauré en France au début du printemps 2020 et ce jusqu'au 10 juillet. Lors de son Adresse aux Français (16 mars), le Président de la République, Emmanuel Macron, énonçait le déclenchement d'une période inédite de confinement de la population, autrement dit de tous citoyens, travailleurs et enfants. Les établissements scolaires comptaient parmi les premières institutions concernées par une fermeture immédiate, amarrant d'un côté les familles à la garde d'enfants à domicile, et, d'un autre, les enseignants à l'injonction

soudaine d'une pratique pédagogique à distance. Si l'ensemble des professions a connu un bouleversement dans la manière de faire travail dans cet entretemps suspendu que représente la période de confinement, les métiers de l'éducation apparaissent comme les plus soumis au passage massif au télétravail.

En effet, le domaine de l'éducation a particulièrement été touché par ces réorganisations puisque les autorités de tutelles ont décidé la mise en œuvre d'une continuité pédagogique. Cette continuité était « destinée à s'assurer que les élèves poursuivent des activités scolaires leur permettant de progresser dans leurs apprentissages, de maintenir les acquis déjà développés depuis le début de l'année (consolidation, enrichissements, exercices...) et d'acquérir des compétences nouvelles lorsque les modalités d'apprentissage à distance le permettent » (Menj, 2020). Garantir une forme de pérennité éducative à distance auprès des élèves résonnait alors comme une injonction faite au corps enseignant à se mobiliser, via le truchement de dispositifs numériques nomades. Si classiquement, dans l'enseignement, l'inscription d'activités de travail au sein du domicile familial fait partie du quotidien³ (préparation des cours, corrections de copies, etc.), l'intégration des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans l'accompagnement pédagogique restait modeste. Une véritable temporalité expérimentale d'un enseignement exclusivement à distance était ainsi de mise (Moulin, 2020), impliquant un fort engagement de la subjectivité des enseignants

Faire entrer l'école dans l'ère du numérique est depuis plusieurs années un des leviers majeurs de la politique éducative en France. Plusieurs plans⁴ se sont succédés, des organismes spécialisés dans le numérique éducatif et des projets ont vu le jour. Les derniers en date renvoient aux expérimentations mettant les possibilités de l'intelligence artificielle au service de l'efficacité pédagogique (Menj, 2018). La littérature portant sur la nécessité d'opérer un changement du système éducatif en mobilisant les potentialités du numérique est abondante et remonte à plusieurs décennies (Guir, 2002). Entre mythes et réalités (Amadiou et Tricot, 2020), le numérique éducatif demeure un objet de controverses et peine à trouver sa place. Le rapport de la cour des comptes de juillet 2019⁵ pointe l'absence de stratégie pour la transformation numérique de l'éducation, et souligne l'existence d'une offre de ressources numériques touffue, sans mise en cohérence.

La période du confinement due à la Covid-19, obligeant les enseignants à assurer une certaine continuité pédagogique, rendue possible grâce à l'équipement en TIC, donne à voir comme « un laboratoire pour repenser l'école à l'ère du numérique » (Cerisier, 2020). Or, la réalité du

système éducatif français face à la transformation digitale semble être invisibilité. La continuité pédagogique consiste, pour l'essentiel, en un inventaire des moyens numériques susceptibles d'être mobilisés, mais rien ne semble dit ou prescrit concernant les modalités de les intégrer et la façon d'y préparer les enseignants. (fairouz boudoukhan- lima et all, 2022).

A l'ère du numérique, de la mondialisation dont on ne peut plus se soustraire, le développement des pays ne peut se faire sans les technologies de l'information et de la communication (TICs), devenues un outil incontournable, plus particulièrement dans le domaine de l'éducation. En effet, il n'est secret pour personne qu'elles jouent un rôle important dans la formation des apprenants dans la mesure où il serait difficile d'imaginer un système éducatif de qualité sans usage et intégration des TICs. En fait, leur usage en salle de classe peut modifier la forme et le mode des échanges entre les enseignants et leurs élèves. Elles « donnent l'occasion de repenser et de délocaliser, dans l'espace et dans le temps, les échanges entre les enseignants et les élèves, et favorisent ainsi de nouvelles avenues pour les activités d'apprentissage ou de formation ». (Karsenti, et Komis, 2007, p.179)

Les TICs peuvent être utilisés en éducation à des fins très diversifiées. En fait, elles permettent, en tant qu'outils pédagogiques, l'élargissement du savoir et le partage des connaissances, et favorisent l'accès à l'enseignement. Actuellement, le gouvernement marocain, convaincu de l'importance de l'intégration des TICs en éducation et en vue d'améliorer la qualité des apprentissages a adopté un programme visant la généralisation de ces technologies dans l'enseignement public.

L'importance de l'intégration des TICs dans les systèmes éducatifs est internationalement reconnue. Toutefois, pour bénéficier des atouts transformateurs que peut offrir une intégration efficace des TICs dans un système éducatif, plusieurs conditions de base sont requises. C'est en ce sens que la présente recherche avait pour objectif de vérifier dans quelle mesure les facteurs culturels et les attitudes des enseignants constituent des entraves qui empêchent le recours aux technologies de l'information et de la communication comme moyen d'apprentissage. (Maghreb HAL ,2019).

Section 03 :
L'addiction aux écrans

Section 03 : l'addiction aux écrans :**1. Définition de l'addiction :**

L'addiction s'agit d'un phénomène grandissant en société qui touche toutes les catégories d'âges, et nous précisons qu'il est question d'addiction comportementale, ainsi on peut commencer à parler de l'addiction lorsqu'une conduite envahit toute la vie du sujet, au point de l'empêcher de vivre.

L'hyper-connexion isole les individus, elle les enferme dans un monde parallèle mais détaché de la réalité, à l'instar des autres formes d'addiction (drogue, tabac, alcool) , elle joue le rôle d'un aimant qui les attire à se connecter dès qu'ils s'approchent d'un écran, en leur faisant croire que la connexion peut résoudre tous les soucis qu'ils ont, et aussi d'apaiser leurs souffrances de différentes natures, de ce comportement émane l'addiction qui est une recherche de satisfaction qui amène le sujet à focaliser peu à peu son existence sur un comportement en réduisant ses capacités à jouir de la vie. (Morel et Coueron, 2008, p.29)

2. L'origine du concept :

Le concept d'addiction est ancien, il a été développé au profit des conduites de dépendance depuis les années 1970 aux Etats-Unis et plus particulièrement par Goodman (1990). En revanche des comportements addictifs ont été rapportés bien auparavant. C'est ainsi que plus de 3000 ans avant J.-C., a été décrit un usage addictif de la coca au Pérou et au Chili (John Libbey Eurotext 2013. P. 1-15). Le mot addiction, vieux terme juridique français, provenant du latin (*ad-dicere*), signifiant « contrainte par corps », désignait au Moyen-âge : « ceux qui ne pouvaient s'acquitter de leur dette, et étaient soumis à la disposition du plaignant par le juge ». Jusqu'à la fin du XIXe siècle le terme addiction était employé pour décrire : « la force des habitudes des personnes ». Ce n'est qu'au début du XXe siècle que le corps médical a repris la notion d'addiction pour l'utilisation des stupéfiants et plus particulièrement l'héroïne. (Pierre Taquet, 2014). En effet, ce terme fut utilisé par les auteurs anglo-saxons à partir des années 1950 pour caractériser les dépendances. Dans les années 1960, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) parle de dépendance physique et/ou psychique pour aborder la consommation de substances psychoactives. La dépendance est définie alors comme « une pulsion psychique à absorber ou chasser une sensation de malaise ». Les premières descriptions cliniques de l'addiction sont dues à trois auteurs Américains, Peele et Brodsky en 1977 et Orford en 1978. Peele et Brodsky établissaient une corrélation entre dépendance aux drogues et dépendance à une personne. Selon eux, c'est d'une expérience que l'on devient dépendant et non d'une

substance (Peele S, Brodsky A. 1975. P 284-5). La personne devient assujettie à l'expérience qu'elle a vécue et souhaite la reproduire. Par cette réflexion, Peele différencie la dépendance psychologique liée à un syndrome biologique (ou dépendance pharmacologique), de la dépendance psychologique liée à l'expérience de l'individu. Les premiers critères de l'addiction sont dus à Orford. L'addiction se décomposerait en plusieurs compulsions (à prendre le produit, à s'engager dans le comportement), maintien du comportement malgré ses conséquences négatives, obsession du produit ou du comportement, culpabilité au décours de l'action, enfin symptômes de sevrage en cas d'interruption brutale. (Orford J, 73 (1978) 359-61). Le psychiatre Goodman a publié en 1990, des critères du trouble addictif, critères très proches des critères DSM (Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux) de la dépendance et qui font aujourd'hui autorité. L'addiction, selon Goodman, est une condition selon laquelle un comportement susceptible de donner du plaisir et de soulager des affects pénibles est utilisé d'une manière qui donne lieu à deux symptômes clés : d'une part l'échec répété de contrôler ce comportement, et d'autre part de poursuite ce comportement malgré ses conséquences négatives. (Goodman A. 1990,85. p.1403-8). Par la suite, d'autres travaux ont repris les critères de Goodman. On y retrouve l'ajout des notions de « craving » (ou perte de contrôle) avant de réaliser le comportement, compulsion, et poursuite du comportement malgré les conséquences négatives.

Pour la première fois, le terme addiction est intégré en 2013 dans le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux-V (ou DSM-V), (Elsevier Masson, 2015. P 631-774). Mais n'est pas encore un diagnostic en raison « d'une définition encore incertaine et de sa connotation potentiellement négative ». Les addictions ont été regroupées dans le domaine des « troubles d'utilisation de substance ». Avant cela, le terme « dépendance » était le seul officiellement utilisé, uniquement pour l'utilisation des substances psychoactives et ses conséquences. (Boisseau, 2018, p.25/26).

3. Le cas de l'Algérie :

L'histoire des algériens et les écrans remonte aux années 70, lorsque l'écran de la télévision fait éruption dans les foyers, simplement la mono-chaine et la pauvreté des programmes ont protégé la société de l'addiction, les premières addictions remontent à l'intégration des paraboles qui offrent un accès à plusieurs chaines, et qui poussent plusieurs algériens à acquérir plusieurs téléviseurs. Et encore pire, l'arrivée d'internet va accélérer la distanciation entre les membres et infliger des dégâts irréversibles sur la famille et la société.

Parler d'addiction en Algérie commence à devenir un débat d'actualité, du fait que la sonnette d'alarme n'est pas assez tirée par les psychologues, parents et sociologues concernant l'usage abusif des écrans connectés.

La situation de la société algérienne n'est pas exceptionnelle, elle est similaire à celles vécues par les autres sociétés, car aujourd'hui l'Algérie se trouve dans la phase de la fascination et vénération pour les nouvelles technologies de l'information et la communication. Elle montre la prééminence de la tendance technophile, en effet les algériens ont un enclin manifeste pour les nouvelles technologies, particulièrement les smartphones connectés.

Les technophobes dans leurs études du monde de l'internet, beaucoup de chercheur vont se révéler davantage technophobes que technophiles, malgré la contribution du numérique au progrès de la société des différents domaines, et ce du fait que l'usage excessif des nouvelles technologies de l'information et de la communication constitue un danger invisible dans démarche mais aux conséquence dévastatrices sur l'individu et la société.

Le problème qui retient aujourd'hui l'attention des chercheurs est celui de l'addiction (hyper connexion) dont souffrent plusieurs catégories d'individus au sein des sociétés qui sont trop attachées au net, beaucoup d'individus vivent en immersion totale dans le monde virtuel conçu sur des bases artificielles pour substituer au monde réel au point de se détacher entièrement de ce dernier. En général sont absorbés par la réalité virtuelle.

Chez les jeunes adolescents qui traversent la phase la plus délicate et la plus décisive de leur vie, les dangers de l'internet sont multiples, en premier lieu du fait que cette catégorie fait partie de la génération de digitale native, il est évident que les jeunes adolescents sont très friands du net au point de changer leurs habitudes sociales. En second lieu, nul besoin de rappeler que, les adolescents se connectent de plus en plus via les réseaux sociaux et autres plateformes, ainsi l'internet devenant le moyen de communication préféré des jeunes, ce qui conduit à une nouvelle forme de rapport interpersonnels : les relations virtuelles que les jeunes apprécient pour leur discrétion. (GUENFISSI, 2019, p.18).

4. L'utilisation des écrans :

- **Internet** ouvre un champ des possibles infinis et constitue une chance pour les jeunes d'aujourd'hui. Mais ce vaste espace de partage et d'informations les expose également à de nouveaux pièges et dangers face auxquels ils sont parfois démunis : radicalisation, tentative d'escroquerie, cyber harcèlement, rencontre dangereuse avec des pédophiles.

La toile est devenue en quelques années un espace d'insécurité grandissante au sein de laquelle les parents doivent jouer un rôle de guides et de protecteurs. Ce rôle est toutefois d'autant plus difficile qu'eux-mêmes n'ont souvent pas été confrontés à ces risques lorsqu'ils étaient jeunes.

- Lorsqu'ils sont bien utilisés, **les réseaux sociaux** peuvent constituer un véritable espace de socialisation et d'expérimentation. Ils rendent les échanges plus faciles que dans la vie réelle et constituent une aide pour les personnes ayant des difficultés relationnelles, permettent de gagner en confiance, de renforcer son estime de soi. En bref, ils peuvent être une expérience positive pour les jeunes lorsqu'ils reproduisent ce qui se passe dans les cours de récréation. En revanche, la pratique de ces réseaux devient néfaste lorsque que le jeune ne cherche pas tant l'échange avec ses amis que la valorisation à l'extrême.

Un autre danger réside dans le fait que toute information postée sur les réseaux sociaux n'est pas sans risque et peut générer bon nombre de problèmes si elle a été diffusée sans précautions : risques de mauvaises rencontres, information utilisée de façon malveillante, impossibilité d'effacer la trace d'un message que l'on pourrait regretter...

- **Les jeux vidéo** constituent une des activités sur écrans les plus répandues à l'adolescence, notamment chez les garçons. Très décriée, cette activité n'est pourtant pas dénuée d'avantages : elle alimente, voire stimule les échanges avec les autres, elle enrichit certaines compétences cognitives comme la spatialisation en 3D, développe notre capacité de déduction, notre aptitude à prendre des décisions rapides et à effectuer plusieurs tâches en même temps... Dans la très grande majorité des cas, le jeu vidéo offre au joueur la possibilité de se détendre sans avoir d'impact négatif sur sa vie ou sa santé. Mais pour certains, notamment vulnérables au plan psychologique, une pratique excessive des jeux vidéo peut devenir problématique et entraîner isolement et mal-être.

Les jeux de rôle massivement multi-joueurs sont de ce point de vue les jeux les plus « à risque » car ils rassemblent tout ce qui est attractif dans un jeu : la découverte, l'aventure, le défi, le combat et le jeu en groupe.

Ce sont ces jeux qui sont le plus souvent à l'origine d'une pratique excessive, voire pathologique, et conduisent des parents et leurs enfants à consulter. (Dr Gérald, et all2021).

5. Les signaux d'alerte d'une addiction :

L'identification d'une problématique d'addiction aux écrans, considérée comme une addiction comportementale, se base sur la symptomatologie spécifique aux dépendances. Il s'agit donc de reconnaître chez le jeune une perte de contrôle face à son usage des écrans mais également une réelle souffrance émotionnelle face à cet usage. De ce fait, parallèlement aux critères symptomatologiques de la dépendance, l'addiction aux écrans est suspectée lorsque :

- les heures passées sur les écrans augmentent considérablement dans le temps ;
- le jeune ressent et exprime des émotions négatives telles que de la colère et de l'anxiété lorsqu'il est confronté à l'arrêt brutal de l'utilisation des écrans ;
- le jeune n'arrive pas à maîtriser ou stopper seul son utilisation des écrans ;
- le jeune abandonne certaines activités sociales, tâches scolaires et autres activités ludiques pour la poursuite de ses activités numériques ;
- le jeune maintient son utilisation des écrans malgré les conséquences négatives que celle-ci engendre. Le plus souvent, une baisse des résultats scolaires, un repli sur soi et des difficultés de sommeil sont constatées chez l'adolescent. Chez les enfants, il s'agit principalement de troubles du comportement, de difficultés de langage et de difficultés de concentration. (Streeel,2018, P.15-16).

6. Comment réduire les risques des adolescents :

1- Transformez les temps d'écrans en privilège :

Ces dernières années, la banalisation du numérique a fait basculer le temps passé devant les écrans en « dû » plutôt qu'en privilège. Si vous avez grandi avec seulement quelques chaînes de télévision, vous vous êtes sûrement sentis chanceux d'avoir pu regarder les cartoons du samedi matin. Désormais, l'omniprésence des écrans dans notre ère numérique met plus de pression sur les parents pour décider quand leur enfant peut ou ne peut pas les utiliser.

Ainsi, faites bien comprendre que le temps d'écran est un privilège qui doit être mérité. Au début, cela peut être difficile. Mais apprendre à attendre la satisfaction de l'écran et à contrôler ses pulsions sont des leçons qui profiteront à vos enfants très longtemps. Expliquez également clairement que le privilège de l'écran peut être retiré à n'importe quel moment.

2- Donnez l'exemple des habitudes saines

Dire à votre ado d'éteindre son ordinateur pendant que vous êtes assis devant la télé ne va probablement pas être très efficace. En effet, les ados vont faire ce que vous faites plutôt que ce que vous dites. Donnez l'exemple et limitez votre propre temps d'écran.

Montrez à votre enfant que vous préférez lire le journal plutôt que lire des articles sur Google. Montrez-lui que vous avez appris à traiter la technologie comme un privilège.

3- Découragez le multitâche

La plupart des adolescents pensent qu'ils sont très bons à faire plusieurs choses à la fois. C'est pourquoi ils essayent d'envoyer des sms pendant qu'ils font leurs devoirs ou d'utiliser les réseaux sociaux pendant qu'ils parlent au téléphone. Vous connaissez sans doute très bien les excuses qu'ils donnent pour justifier leur comportement.

Dissuadez vos enfants de faire deux choses à la fois. Parlez-lui de la façon dont le multitâche peut en fait gêner leur efficacité. Mettez en place des compromis, comme par exemple, éteindre son téléphone 1h à 2h par soir lorsqu'il fait ses devoirs !

4- Établissez des règles claires concernant la technologie

La plupart des adolescents ne sont pas assez matures pour avoir le plein contrôle de leur matériel technologique. Créer des règles va garder votre ado en sécurité et l'aider à faire les bons choix avec le numérique. De bonnes règles peuvent inclure, par exemple, d'instaurer une heure définie pour éteindre tous les écrans la nuit, et enlever ces écrans des chambres.

5- Encouragez les activités physiques

Encouragez votre ado à faire de l'exercice. Aller se promener, faire du vélo ou du skateboard, pratiquer un sport collectif ou même faire des travaux d'entretien peut garantir l'activité physique dont votre ado a besoin. Réfléchissez à des activités que vous pouvez apprécier en famille pour que cela ressemble moins à un exercice.

6- Éduquez votre enfant au numérique

Discutez régulièrement des différents aspects des médias. Parlez du fait que la publicité essaye souvent de convaincre les jeunes. Que c'est la raison pour laquelle certains produits vont les rendre plus attirants ou plus populaires. Parlez des dangers de l'exposition à la violence et aidez vos enfants à devenir des spectateurs informés.

7- N'autorisez pas de technologies pendant le repas

Éteignez votre télé pendant les repas et n'autorisez pas les sms ou internet pendant que vous mangez. A la place, profitez de cette opportunité pour parler de votre journée. Les bienfaits des dîners en famille sur la vie des enfants sont de plus en plus reconnus. Ne laissez pas les écrans priver votre famille de ces moments précieux.

8- Mettez en place des journées sans écrans

Il peut être utile d'avoir une journée sans écrans de temps en temps. Vous pouvez même envisager une détox numérique plus conséquente – par exemple une pause d'une semaine deux fois par an. C'est le moyen idéal pour s'assurer que chacun a toujours assez d'activités en dehors du numérique.

9- Prévoyez des activités en famille sans technologies

Impliquez tout le monde dans des activités sans technologies. Que vous jouiez à des jeux de société ou que vous partiez en randonnée familiale, indiquez clairement qu'il n'y aura aucune technologie utilisée.

10- Organisez des réunions en famille pour discuter du trop d'écran

Prévoyez des réunions en famille pour discuter du trop d'écran. Autorisez votre ado à apporter sa contribution dans la création des règles. Travaillez ensemble sur le problème et sa solution. Montrez clairement que vous voulez que tout le monde dans la famille développe une relation saine avec le numérique. Si vous n'avez jamais fait de réunion familiale, il y a de bonnes ressources en ligne, par exemple sur le fait de s'assurer que chaque membre de la famille a l'opportunité de partager son opinion. La communication est un élément clé dans le dialogue amorcé avec votre adolescent. (Albain, 2018).

Chapitre III :
Le cadre pratique de la
recherche

1. Présentation du terrain d'enquête :

Pour commencer, nous allons définir le lycée **BOUKHEZZAR Achour** 200/800 qui se situe à **Bouhamza**, dans la daïra de **Seddouk**, la wilaya de **Bejaïa**, créé le 09/09/2016 sur une superficie 2699m² dont ils ont appliqué le système de demi-interne, son numéro d'enregistrement national est de 06064.

Cet établissement contient 16 salles, 04 laboratoires et 06 sanitaires. L'administration a 10 bureaux (direction, sécurité, gestion économique, conseil en gestion), aussi une cour de récréation et d'activités sportives, cantine (300 repas).

Ce lycée comprend 08 administrateurs, 28 enseignants, 13 travailleurs (ouvriers), dans lequel nous comptons 36 postes (directeur, surveillant général, superviseur principale de l'éducation, l'annexe principale des laboratoires, aide administrative, l'écrivain, aide à sauvegarder les données, magasinier, concierge, ...).

Il accueille aujourd'hui 282 élèves dont 113 des premières années, 83 des deuxièmes et 86 sont des troisièmes années terminales.

Pour les premières années y'a deux troncs communs : science et technologie, les lettres. Les sciences 72 élèves, les lettres 41 élèves.

Les deuxièmes année 83 élèves pour toutes les sections (22 lettre et philo, 14 langue étrangère, 20 sciences expérimentales, 10 mathématique, 10 gestion et économie, « génie mécanique, électrique et génie civil 0 élève », pour les génies des procédés 07 élèves.

Pour les troisièmes année 86 élèves : 20 des lettres et philo, 13 dans les langues étrangères, 24 sciences expérimentales, 07 des mathématiques, 12 gestion et économie et 10 pour les génies des procédés.

2. Analyse des données et interprétations des résultats :

Tableau 01 : La répartition des enquêtés selon le sexe :

	Fréquence	Pourcentage
Féminin	34	56,7%
Masculin	26	43,3%
Total	60	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition des enquêtés selon le sexe, notre échantillon se compose de 60 personnes. On a eu trente-quatre (34) du sexe féminin et vingt-six (26) du sexe masculin. On constate que la présence de sexe féminin est plus élevée avec un taux de 56,7%, par rapport à la présence de sexe masculin d'après le pourcentage que nous montre le tableau avec un taux de 43,3%.

Tableau 02 : La répartition des enquêtés selon l'âge :

	Fréquence	Pourcentage
14/15 ans	9	15,0%
16/17ans	26	43,3%
18/19ans	25	41,7%
Total	60	100%

Ce tableau représente la répartition des enquêtés selon l'âge.

La catégorie d'âge la plus élevée est celle de (16-17 ans) avec un pourcentage de 43,3%, ensuite la catégorie d'âge (18-19 ans) avec un taux de 41,7% enfin la dernière catégorie d'âge (14-15 ans) avec un taux de 15%. Donc la catégorie entre (16-17 ans) est la plus dominante d'après les données mentionnées dans le tableau.

Tableau 03 : La répartition des enquêtés selon le niveau scolaire :

	Fréquence	Pourcentage
première année secondaire	20	33,30%
deuxième année secondaire	20	33,30%
troisième année secondaire	20	33,30%
Total	60	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition des enquêtés selon les trois niveaux scolaires on a soixante (60) enquêtés, les trois catégories sont dégagées avec un taux de 33,3% pour chaque catégorie.

Tableau 04 : La répartition des enquêtés selon le type d'appareil à écrans utilisés :

	Fréquence	Pourcentage
Télévision	21	35%
Smartphone	54	90%
Tablette	16	26,67%
ordinateur fixe	14	23 ,33%
ordinateur portable	23	38,33%
console de jeux video	13	21 ,66%
Totale	*	*

***Nb :** le total est supérieur à l'échantillon, parce qu'il s'agit d'une question à choix multiples. Le tableau ci-dessus représente la répartition des enquêtés selon le type des appareils à écran utilisées, on a six (6) types d'appareils à écrans (télévision, portable, tablette, ordinateur fixe, ordinateur portable, console de jeux vidéo). La télévision avec un taux de 35%, portable 90%, tablette 26.6%, ordinateur fixe 23,3%, ordinateur portable 38,3%, console de jeux vidéo 21.6%. Nous déduisons que le taux le plus élevé de type d'écrans utilisé c'est le Smartphone avec un taux de 90%, donc la majorité des enquêtés l'utilisent le plus, Parce que dans ces temps modernes ; les technologies de l'information et de la communication sont adoptées par les jeunes les adolescents beaucoup plus , ils préfèrent le Smartphone par rapport aux autres appareils à écran, c'est ce qui leurs permet d'aller sur internet et télécharger des applications, faire des recherches, et aussi il leurs facilitent la communication dans divers espaces. Il permet à n'importe qui, ou qu'il soit, de joindre ses connaissances et de rester en contact en permanence avec le monde entier et c'est pour cela les jeunes lycéens préfèrent le Smartphone par rapport à d'autres écrans.

Tableaux 05 : L'acquisition d'internet par les enquêtés.

	fréquence	Pourcentage
wifi de la maison	40	66,67
les données mobiles (3g/4g)	20	33,33
Total	60	100

Le tableau ci-dessus indique le taux d'acquisition de l'internet a la maison, 66,67% est le taux de ceux qui possèdent le wifi, et le taux de 33.33% sont ceux qui se référant aux donnés mobiles. Le taux le plus élevé est de 66.67% il représente ceux qui ont le wifi à la maison dans ce cas- là nous pouvons déduire que la présence de l'internet chez les jeunes adolescents est quasiment permanente, donc ils ont la possibilité d'être actif sur les différentes plateformes des réseaux sociaux de façon permanente, mais pas seulement, Tout les périphériques utiles au quotidien, comme une imprimante, peuvent être connectés et commandés par le wifi ce qui permet d'être partagés et d'être à la disposition de tous.

Tableau 06 : L'utilisation de Smartphone au lycée par les enquêtés.

	Fréquence	Pourcentage
Sans réponse	5	8,3%
Oui	42	70%
Non	13	21,7%
Total	60	100%

Le tableau ci-dessus représente le nombre d'enquêtés qui prennent leurs Smartphone au lycée. Les données recueillies dans ce tableau indiquent que 70% est le taux des enquêtés qui prennent leur Smartphone au lycée, Et 21,7% le taux des enquêtés qui ne le portent pas, 8,3 % ils étaient neutre face à cette question. D'après les résultats obtenus le taux le plus élevés c'est 70% des enquêtés qui le prennent au lycée.

Le Smartphone est devenu un moyen incontournable de socialisation et d'informatisation pour les jeunes adolescents qui en font un usage considérable. La majorité des élèves prend leur Smartphone aux établissements. Toutefois les programmes et les examens affirment toujours que l'obtention d'un Smartphone est devenu un outil nécessaire pour la réalisation des travaux dirigés, des recherches, des résumés, des calculs mathématique...etc. Spécifiquement ceux qui préparent leur baccalauréat, ils estiment que ce dernier est un privilège pour s'auto-informer et réaliser des études supplémentaires. Cependant le port des élèves de leurs Smartphones peut être d'une grande importance dans le milieu scolaire, il peut porter une aide considérable à leurs études.

Tableau 07 : L'âge d'utilisation des appareils électronique à écran par les enquêtés :

	Fréquence	Pourcentage
moins de 12ans	12	20%
de 12ans à 15ans	20	33,3%
de 15ans à 18 ans	24	40%
plus 18ans	4	6,7%
Total	60	100%

D'après les données de ce tableau ci-dessus, représente l'âge des enquêtés qui commence l'utilisation des appareils électronique à écrans.

La catégorie d'âge (moins de 12ans) avec un taux de 20%, ensuite vient la catégorie d'âge entre (12-15ans) 33,3%, pour la catégorie d'âge (15-18ans) avec un pourcentage de 40%, et la dernière plus de 18ans avec un pourcentage 6,7%.

D'après ces résultats obtenus le taux des catégories d'âge la plus élevée c'est (15ans à 18 ans) 40%, l'utilisation des écrans par les enquêtés de (15 ans à 18 ans) est un fait incontournable de la société actuelle, à cet âge il commence leurs activités sur les écrans et sur l'internet

Ils échangent avec leurs amis en se connectant à des messageries ou aux réseaux sociaux, ils s'en servent aussi pour s'informer ou pour jouer en ligne, faire des recherches, et consulter l'actualité, écouter la musique...etc. Les jeunes adolescents constituent la tranche d'âge la plus connecté, leur curiosité les pousse à découvrir ce monde numérique.

Tableau 8 : Les motifs d'utilisation des appareils à écrans avancés par les enquêtés.

	Fréquence	Pourcentage
pour des jeux vidéos	18	30%
pour des recherches	27	45%
pour les réseaux sociaux	42	70%
pour des discussions	43	71,66%
pour s'informer sur l'actualité	13	21,66%
pour écouter la musique	34	56,66%
pour regarder des films et /ou des séries	30	50%
pour la lecture	16	26,66%
Totale	*	*

***Nb :** Le total est supérieur à l'échantillon, par ce qu'il s'agit d'une question à choix multiples.

Le tableau ci- dessous représente les motifs d'utilisation des appareils à écrans par des enquêtés, d'après les résultats recueillis sur le terrain nous constatons que la majorité des enquêtés avec un taux de 71,66% utilisent les appareils électroniques à écrans pour des discussions et même 70% l'utilisent pour les réseaux sociaux, 56,66% pour écouter la musique. Ensuite 50% pour regarder des films et ou des séries, 45% pour faire des recherches, 30% pour des jeux vidéo, 26.66% l'utilise pour la lecture et 21,66% pour s'informer sur l'actualité.

Nous déduisons que le taux le plus élevé des enquêtés qui utilisent les appareils à écrans c'est (71,66%) pour se discuter et communiquer et 70% l'utilisent pour les réseaux sociaux, Parce que Aujourd'hui les réseaux sociaux sont devenus indispensable, surtout avec l'arrivée des nouvelles technologies de l'information et de la communication, ces derniers ont pris de l'ampleur et prennent petit à petit de la place dans la vie des adolescents cela explique parfaitement que son utilité qui varie d'une personne à l'autre : « De manière générale, l'idée est d'utiliser son réseau pour communiquer avec ses contacts. Autrement dit : fédérer sa communauté d'amis et garder le contact, échanger avec sa famille, entretenir de bonnes relations professionnelles, etc. » (Selmandjee Et Degranges, 2018, p.13).

Tableau 9 : Les conséquences d'utilisation excessive des appareils à écrans.

	Fréquence	Pourcentage
trouble de la vue	26	43,33%
maux de tête	35	58,33%
problème de concentration	20	33,33%
trouble de sommeil	21	35%
trouble de comportement alimentaire	4	6,66%
troubles psychologique	11	18,33%
douleurs physiques	7	11,66%
Aucuns	6	10%
Totale	*	*

***Nb :** Le total est supérieur à l'échantillon, par ce qu'il s'agit d'une question à choix multiples.

Le tableau ci-dessus représente les conséquences d'utilisation excessive des appareils à écrans. D'après les résultats obtenus nous constatons que le taux des enquêtés qui souffre des troubles de la vue est de 43,33%, pour les maux de tête 58,33%, pour les problèmes de concentration avec un taux de 33,33%, pour les troubles de sommeil c'est 35%, les troubles de comportement alimentaire 6,66%, pour les troubles psychologiques avec un taux 18,36%, les douleurs physiques avec un taux de 11,66%, et pour ceux qui n'ont aucuns problèmes c'est 10%.

Nous déduisons que l'utilisation excessive des écrans peut causer plusieurs problèmes de santé pour un jeune adolescent, dans les résultats que nous avons obtenus, le taux le plus haut des conséquences sur la santé représente les maux de tête de 58,33%, car le temps passé devant l'écran s'accroît de plus en plus chez les lycéens avec l'arrivée des réseaux sociaux comme l'indique le tableau numéro 17.

Les élèves continuent à être assis devant un écran, qu'il soit d'une télévision, d'une tablette, d'un Smartphone, ordinateur ça cause des impacts néfastes de la lumière superficielle des écrans, une fatigue visuelle, des yeux qui chauffent ou qui picotent, une perte d'attention ou de concentration, manque de sommeil...etc. Sont des risques qui suscitent les maux de tête et les migraines. Plusieurs recherches scientifiques récentes alertent l'effet de l'utilisation des réseaux sociaux sur la santé de l'adolescent et sur le cerveau.

Tableau 10 : La consommation des appareils à écrans selon le sexe.

	Féminin		masculin		Total	
	F	P%	F	P%	F	P%
1-2heures	4	6,66%	0	0%	4	6,66%
3-5heures	15	25%	6	10%	21	35%
5-7heures	7	11,66%	3	5%	10	16,66%
plus de 7h	8	13,33%	17	28,33%	25	41,66%
total	34	56,65%	26	43,33%	60	100%

Le tableau ci-dessus représente la consommation des appareils à écran selon le sexe.

Nous constatons que le taux le plus élevé c'est 28,33% des enquêtés de sexe masculin qui passent plus de 7 heures par jours devant les écrans, et un taux de 25% pour la deuxième catégorie de sexe féminin passent 3-5heures.

La moindre prégnance les plus consommateur d'écrans parmi les adolescentes peut s'expliquer par des contraintes temporelles de loisirs plus importantes chez les filles qui s'impliquent davantage dans leur scolarité et déclarent plus souvent que leurs camarades masculins avoir trop de devoirs et manquer de temps pour leurs loisirs. Le temps dédié aux écrans serait ainsi limité par le temps consacré aux devoirs, ainsi qu'aux loisirs scolairement rentables, comme la lecture.

D'une manière générale, les activités reposant sur une forte composante technique (photographie, vidéo, informatique, etc.) sont moins investies par les filles, même si celles-ci ont aujourd'hui plus largement pris leur part au sein des publics les plus technophiles et tendent ainsi à féminiser certaines pratiques qui étaient jusqu'alors quasi réservées à la gent masculine.

Tableau 11 : Les critiques des parents par rapport à l'âge d'utilisation des écrans par leurs enfants.

L'âge La Fréquence	14-15ans		16-17ans		18-19ans		Total	
	F	P	F	P	F	P	F	P%
tout le temps	17	28,33%	10	16,67%	8	13,33%	35	58,33%
quelque fois	15	25%	5	8,33%	5	8,34%	25	41,67%
Jamais	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	32	53,33%	15	25%	13	21,67%	60	100%

Le tableau ci-dessus représente les critiques des parents par rapport à trois catégories d'âges (14-15ans), (16-17ans) et (18-19ans).

Nous constatons que le taux de la catégorie d'âge (14-15 ans) représente 28,3% qui sont tout le temps critiqué par leurs parents, et 25% des enquêtés sont moins critiqué par leurs parents, et 0 cas pour jamais.

Pour la deuxième catégorie (16-17 ans) 16,7% qui sont tout le temps critiqué de la part de leurs parents, 8,33% des enquêtés qui reçoivent des critiques par leurs parents en quelque fois, puis y'a aucun cas qui n'a jamais reçu de critique.

Pour la dernière catégorie (18-19 ans,) 13,34% qui reçoivent tout le temps des critiques à cause d'une utilisation excessive des écrans, 8,33% moins critiqué.

D'après ces résultats obtenus, le taux le plus élevé c'est la catégorie d'âge (14-15 ans) avec un pourcentage 28,3% ont tout le temps des critiques. Les adolescents sont de plus en plus équipés d'un Smartphone et par des écrans connectés, et c'est pour cela les parents s'inquiètent et se sentent démunis face à la place que prennent de plus en plus les écrans dans la vie de leurs enfants, en effet cela pas pour les éloigner des écrans mais bien plus de les guider dans leur pratique, pour qu'ils empruntent le chemin d'un usage raisonnable.

Tableau 12 : Le sentiment d'un enquêté après avoir resté plusieurs heures devant un écran :

	Fréquence	Pourcentage
dans un état normal	14	23,33%
très nerveux	19	31,66%
Fatigué	44	73,33%
Somnolent	14	23,33%
Surexcité	0	0%
Vaseux	0	0%
Totale	*	*

***Nb :** Le total est supérieur à l'échantillon, par ce qu'il s'agit d'une question à choix multiples. Le tableau ci-dessus représente le sentiment après avoir plusieurs heures devant un écran.

Les enquêtés qui sont dans un état normal ayant un pourcentage 23,33, pour les très nerveux avec un taux de 31,66%, et pour qui sont fatigué 73,33%, les somnolent avec un pourcentage de 23,33%, et en dernier les surexcité et vaseux ont zéro pourcentage. D'après les résultats obtenus le taux le plus élevé est de 73,33% pour ceux qui sont fatigué après avoir plusieurs heures devant l'écran.

On déduit d'après les résultats obtenus dans le tableau que les heures consommées devant un écran cause beaucoup plus de la fatigue le cas de 73,33% des répondants, en effet une utilisation prolongée des écrans peut causer de la fatigue, selon une croyance répandue, la lumière bleue des écrans serait responsable de la fatigue oculaire. 31,66% des répondants jugent qu'un excès d'utilisation des écrans provoque de la nervosité, en effet la surconsommation des écrans est un danger qui menace la santé mentale des jeunes adolescents, en particulier des troubles de l'humeur (anxiété, dépression, saut d'humeur...)

L'écran peut aller plus loin avec ses effets indésirables comme la somnolence, en effet avoir un écran a sa porter la nuit (télévision, ordinateur, Smartphone...) peut être source de manque de sommeil, resté éveillé à des heures tardives devant un écran cause de la fatigue, en vrai c'est important de dormir suffisamment d'heures la nuit pour ne pas souffrir de somnolence durant la journée, c'est pourquoi il n'est pas recommandé de regarder son téléphone ou sa tablette la nuit.

Tableau13: Le degré d'attraction des écrans par les enquêtés selon le sexe.

Sexe Echelle	Féminin		Masculin		Total	
	F	P%	F	P%	F	P%
1 sur 10	0	0%	0	0	0	4,99
2 sur 10	0	0%	0	0%	0	3,34
3 sur 10	0	0%	0	0%	0	10
4 sur 10	0	0%	0	0%	0	11,67
5 sur 10	2	3,33%	1	1,67%	3	5
6 sur 10	5	8,33%	3	5%	8	6,66
7 sur 10	6	10%	2	3,33%	8	18,34
8 sur 10	7	11,67%	5	8,33%	12	10
9 sur 10	6	10%	6	10%	12	13,33
10 sur 10	8	13,33%	9	15%	17	16,67
Total	34	56,67%	26	43,33%	60	100%

Le tableau ci-dessus représente le degré d'attraction des écrans chez les lycéens sur une échelle de 1 à 10 selon les deux sexes féminins et masculins. Nous constatons que le taux le plus élevé c'est 15% qui représente les enquêtés de sexe masculin qui sont attirés par les écrans sur l'échelle 10 sur 10. Selon le sexe féminin le taux le plus élevé c'est 13,33% sur l'échelle de 10 sur 10.

Nous déduisons que le sexe masculin est le plus attiré, par contre les filles sont moins attirées par les écrans, car elles ont d'autres occupations surtout à l'âge d'adolescence, elles sont plus occupées à faire de la cuisine, à aider leurs mamans dans les tâches ménagères, apprendre de nouvelles recettes de cuisines, à tricoter...etc. contrairement aux garçons, ils trouvent leur plaisir avec les écrans que tout autres choses, jouer avec des amis en ligne, l'âge d'adolescence pour le sexe masculin généralement se résume aux jeux, études, sport c'est pour cela qu'ils se réfèrent aux écrans.

Tableau 14 : La souffrance d'une scoliose suite à l'utilisation intensive du Smartphone.

	Fréquence	Pourcentage
Oui	31	51,7%
Non	29	48 ,3%
Total	60	100%

Nb: La scoliose : est une déviation permanente de la colonne vertébrale.

Le tableau ci-dessus montre la souffrance de scoliose suite à l'utilisation intensive du téléphone portable.

On constate à travers les résultats obtenus dans ce tableau le taux de 51,7% souffre de la scoliose après l'utilisation intensive du téléphone portable, contrairement pour le taux 48,3% qui ne souffre pas. Nous déduisons que le taux le plus élevé est 51,7% pour ceux qui souffrent.

Lorsque de l'utilisation des Smartphones, souvent la tête baissée vers l'écran, menton orienté vers la poitrine et le cou en flexion. Cette position peut aggraver les problèmes de dos, de métabolisme et peut entraîner des troubles musculons-squelettiques. Il ne s'agit, en effet, pas d'une posture normale. Le point de la tête augmente avec l'inclinaison, et le positionnement des bras, coudes, mains et doigts compte aussi tout ça peut causer une scoliose.

Tableau 15 : Le réseau social le plus utilisé par les enquêtés.

Réseaux sociaux	Fréquence	Pourcentage
Facebook	42	70%
Messenger	41	68,33%
Snapchat	32	53,33%
Instagram	47	78,33%
YouTube	35	58,33%
Tender	0	0%
Twitter	8	13,33%
Twitch	0	0%
Linkdin	0	0%
Tiktok	44	73,33%
Total	*	*

***Nb :** Le total est supérieur à l'échantillon, par ce qu'il s'agit d'une question à choix multiples. Le tableau ci-dessus montre l'usage des réseaux sociaux par les enquêtés. Le taux de 78,33% est pour ceux qui utilisent Instagram, et 73,33% ce qui ont un tiktok, ensuite un compte Facebook avec un taux de 70%.

Nous pouvons alors déduire dans les résultats obtenus que l'Instagram d'un taux de 78.33% est le réseau le plus utilisé par les enquêtés, il leurs permet de communiquer avec leurs proches et leurs amis, se détendre ou avoir des nouvelles de leurs contacts, il offre aussi une possibilité de s'ouvrir au monde extérieur et de multiplier les relations, il privilégie les images et les vidéos. Tiktok qui est une plateforme récemment débarquer, elle a pris de la place dans la vie de nos jeunes aujourd'hui ce que le tableau a indiqué avec un taux de 73.33%, ce réseau permet aux jeunes de se divertir, partager du contenu et des vidéos à leurs guises. Etre membre dans l'un des réseaux sociaux c'est être en interaction avec le monde extérieur de façon permanente. Facebook est d'un taux assez considérable de 70% c'est également un réseau pour diffuser son contenu et accroître sa communauté. Les trois plateformes sont les plus utilisés chez les adolescents par rapport aux autres réseaux sociaux (Messenger, Snapchat, YouTube...etc.

Tableau 16 : La fréquence d'utilisation des réseaux sociaux.

	fréquence	Pourcentage
Souvent	37	61,67%
Parfois	20	33,33%
Rarement	3	5%
Total	60	100%

Les résultats démontrent que la fréquence de ceux qui utilisent souvent les réseaux sociaux représente 61,67%, et ceux qui l'utilisent parfois est de 33,33%, et 5% pour les enquêtés qui l'utilisent rarement.

On constate que la majorité de notre échantillon utilisent souvent les réseaux sociaux avec un taux plus élevé (61,66%). Cela explique que les réseaux sociaux ont pris de l'ampleur et s'installent de manière permanente dans la vie quotidienne des jeunes lycéens, ils les apprécient particulièrement, car ils aiment faire partie d'une communauté virtuelle, ça leur permet de communiquer avec les proches, des amis, des personnes qui habitent à distance, de se divertir, jouer, s'informer et être informé, avec les réseaux sociaux les jeunes lycéens peuvent échanger entre eux des informations concernant leurs études, s'entraider dans les travaux dirigés avec la création des groupes comme les groupes sur Messenger, ils peuvent également s'ouvrir sur le monde, sur d'autres cultures et diffuser des informations rapidement. Cependant les réseaux sociaux sont devenus une partie intégrante de la vie de nos jeunes ça leur apporte beaucoup de bénéfices.

Tableau17 : L'utilisation des écrans pour la réalisation des devoirs à la maison et la comparaison selon les trois niveaux scolaires.

Niveau L'avis des enquêtés	1ere année secondaire		2eme année secondaire		3eme année secondaire		total	
	F	P%	F	P%	F	P%	F	P%
Oui	17	28,33%	17	28,33%	19	31,67%	53	88,33%
Non	3	5%	3	5%	1	1,66%	7	11,66%
Total	20	33,33%	20	33,33%	20	33,33%	60	100%

Le tableaux ci-dessus représente l'utilisation des écrans pour la réalisation des devoirs à la maison selon les trois niveaux (1ere année, 2 eme année,3 eme année) , d'abord on a un taux de 28,33% de la première année secondaire qui utilisent les écrans pour la réalisation de leur devoirs et 5% du même niveau qui ne les utilisent pas , ensuite la deuxième année avec un même pourcentage 28,33% pour les enquêtés qui utilisent les écrans pour réaliser leurs devoirs à la maison, et 5% pour les non utiliser, en dernière la troisième année avec un taux de 31,67% qui les utilisent, et un taux de 1,67% pour qui ne les utilisent pas.

Nous constatons à partir de ces résultats que l'utilisation des écrans pour la réalisation des devoirs à la maison est utiles pour les trois niveaux, le taux le plus élevé est 31,67 pour les élèves de troisièmes années, les écrans et l'internet aide l'élève pour échanger des informations utiles pour les cours et les examens et les travaux à la maison ils contribuent à l'amélioration des compétences de l'élève.

Tableau 18 : La fréquence d'utilisation du Smartphone au lycée.

	Fréquence	Pourcentage
Souvent	22	38,4
quelque fois	21	35
Jamais	16	26,7
Total	60	100

Le tableau ci-dessus représente la fréquence d'utilisation du Smartphone au lycée.

On constate que le taux des enquêtés qui utilise souvent leur Smartphone au lycée est 38,4%, et un taux de 35% qui l'utilise en quelque fois, et pour ceux qui ne l'utilise jamais avec un taux de 26,7%.

On peut déduire d'après les résultats obtenus dans le tableau que l'usage du Smartphone au lycée représente un pourcentage de 38.4% qu'il l'utilise souvent, dans ces temps modernes le port du Smartphone par les jeunes adolescents est devenu une évidence, puisque ils trouvent que ce dernier a plusieurs avantages, le téléphone mobile est le principal outil multimédia dont disposent les adolescents, le tout premier avantage est qu'il permet de rester en communication avec les proches, en dehors de ça permet aussi de suivre l'actualité sur les réseaux sociaux et avoir l'œil sur le monde extérieur, c'est un moyen pour se divertir, prendre et envoyer des photos, prendre ou envoyer des vidéos et jouer et il est aussi un support pour écouter de la musique lors de la récréation, le téléphone mobile fait donc partie intégrante de la vie des adolescents dans leurs temps de loisirs.

Et un taux de 35% rappelle que les jeunes lycéens utilisent le téléphone portable quelques fois, parce que dans la majorité des cas les établissements interdisent l'utilisation du téléphone au milieu scolaire, notamment les parents à l'heure où l'on parle d'interdire le portable en classe, les parents s'inquiètent de plus en plus pour leurs ados et de l'usage du téléphone portable. Des risques sont liés à l'usage du téléphone comme Harcèlement, sextage contenu violent ou choquant... il peut aussi être une source de déconcentration pour les études. C'est pour cela que les parents veillent sur leurs enfants à ce qu'il n'y ait pas d'excès d'utilisation de téléphone portable surtout au lycée ou en classe comme le cas de 26.7% des répondants qui n'ont jamais utilisé le téléphone portable dans leurs établissements.

Tableau 19 : Le degré de l'importance des appareils électronique dans les études des enquêtés.

	Fréquence	Pourcentage
1/10	0	0
2/10	0	0
3/10	0	0
4/10	3	5,0
5/10	5	8,3
6/10	9	15,0
7/10	13	21,7
8/10	6	10
9/10	6	10
10/10	18	30
Total	60	100,0

Le tableaux ci-dessous représente une échelle de 1 à 10 l'importance des appareils électronique à écrans dans les études,

D'après ces résultats obtenus, on déduit que le taux le plus élevé de l'avis des enquêtés dans cette échelle de 1 à 10 de l'importance des écrans sur leurs scolarités c'est 10sur 10 avec un pourcentage de 30%.

Ceci nous permet de conclure que la plupart de nos enquêtés trouvent que les écrans sont d'une grande importance et peuvent devenir un outil indispensable pour leur scolarité, ces derniers améliore la performance scolaire des adolescents, enrichies leurs connaissances et les aides à entretenir des relations positives avec leurs enseignants et leurs camarades.

Tableau 20 : L'impact d'utilisation du Smartphone sur résultats scolaires.

	Fréquence	Pourcentage
Oui	38	63,3
Non	22	36,7
Total	60	100,0

D'après ce tableau ci-dessus, nous constatons que le taux le plus élevé est 63,3% des enquêtés qui ont une baisse résultats scolaires, et 36,7% des enquêtés qui n'ont pas une baisse résultats suite à l'acquisition d'un Smartphone.

« Les chercheurs de la London School of Economics (Royaume-Unis) ont étudié les résultats scolaires de 130 000 élèves de 91 établissements de Birmingham, Londres, Leicester et Manchester pour établir le lien entre utilisation du Smartphone au lycée et résultats scolaires. Parmi les élèves, certains étaient scolarisés dans des établissements qui ont interdit les Smartphones et d'autres dans les lycées où son utilisation était autorisée.

Les conclusions de cette étude ont montré que l'interdiction du Smartphone favorise de meilleurs résultats scolaires. En effet, si le portable reste éteint ou enfermé dans le casier, les notes augmentent. Les chercheurs ont aussi constaté que cet effet est encore plus important pluschez les « moins bons élèves ». En cause, la perte de concentration ». (Agathe Ma yer 2015).

Tableau 21 : L'effet de l'utilisation des écrans sur la scolarité.

Niveau L'effet	1ere année secondaire		2eme année secondaire		3eme année secondaire		Total	
	F	P%	F	P%	F	P%	F	P%
Positif	3	5%	6	10%	9	15%	18	30%
Négatif	15	25%	12	20%	8	13,33%	35	58,33%
Indifférent	2	3,33%	2	3,33%	3	5%	7	11,66%
Total	20	33,33%	20	33,33%	20	33,33%	60	100%

Dans le tableau ci-dessus on déduit l'effet de l'utilisation des écrans sur les enquêtés et selon les trois niveaux scolaires, cependant on comprend que les enquêtés estiment que l'utilisation des écrans a un effet plutôt négatif avec un taux de 58,33%, on remarque que le niveau des premières années a été le taux le plus élevé de 25% estimant que l'utilisation des écrans est d'un aspect négatif, et le niveau des deuxièmes années considère aussi que ces derniers sont négatif d'un taux de 20%. En effet l'utilisation des écrans peut engendrer des dégâts que ça soit sur le plan physique, psychologique ou social. La surexposition aux écrans provoque de nombreux effets néfastes chez les adolescents problèmes de concentration, manque de sommeil, risque d'addiction ; ces risques provoquent des difficultés d'apprentissage et de mauvaises performances scolaires et le développement attentionnelles de l'adolescent.

Les élèves qui obtiennent de faibles résultats sont plus susceptibles d'être distraits par la présence de téléphones mobiles, tandis que très performants peuvent se concentrer en classe indépendamment de la politique de la téléphonie mobile, de ce fait Pour améliorer les résultats scolaires des élèves, les établissements scolaires devraient interdire les téléphones portables.

Tableau 22 : L'utilisation des écrans et le souci de la scolarité des jeunes adolescents.

	Fréquence	Pourcentage
Souvent	19	31,7
Rarement	33	55,
Jamais	8	13,3
Total	60	100

Le tableau ci-dessus représente la pensée de l'enquêté sur leur devoir lors d'utilisation des écrans. On constate le taux de 31,7% des enquêtés qui pensent à leur devoir pendant leur occupation sur les écrans, et 55% qui pensent rarement, et pour ceux qui ne pensent jamais à leur devoir avec un taux de 13,3%.

D'après les résultats obtenus, on remarque un taux assez élevé de 55% de ceux qui pensent rarement à leurs devoirs et cours pendant l'utilisation des écrans, c'est un signe alarmant que l'usage de ses derniers ne fait que nuire la stabilité des études des jeunes, en les utilisant de façon pas saine, et excessive les jeunes ont tendance à oublier de faire leurs devoirs à la maison. Des dizaines études relatent une corrélation entre temps passé sur les écrans et baisse des capacités dans les études, en effet son utilisation avec excès mène à l'addiction ce qui entraîne une baisse de concentration et un dégoût pour les études.

Tableau 23 : L'intervention parentale par rapport à l'utilisation des écrans par leurs enfants.

	Fréquence	Pourcentage
Oui	31	51,7
Non	29	48,3
Total	60	100,0

Le tableau ci- dessus représente l'intervention parentale par rapport à l'utilisation des écrans par leurs enfants, nous constatons que le taux des enquêtés que leurs parents interfèrent avec l'utilisation des écrans est 51,7% et 48,3% qui n'interfèrent pas.

D'après les résultats obtenus dans ce tableau, nous constatons que le taux de 51.7% des enquêtés qui ont le contrôle de la part de leurs parents sur l'utilisation des écrans. En effet les enfants et les adolescents sont de plus en plus équipés en Smartphones et écrans connectés, on peut croire qu'il y a des parents désintéressé le cas de 48.3% des enquêtés, mais la plupart du temps se sont des sujets très discuté dans les familles, y a des parents qui mettent en place au moins une règle pour contrôler les usages numériques de leurs enfants (en temps, lieu, etc.).

Pour garder le contrôle, certains parents évoquent des solutions et procèdent à une confiscation totale, d'autres parents recours à des applications de contrôle parental. Ces services permettent de vérifier combien de temps un Smartphone ou une tablette est utilisé chaque jour, et quelles sont les applications qui y sont les plus utilisées.

En effet la solution pour limité l'utilisation des écrans varie d'un parent a un autre, l'essentiel c'est d'en prendre conscience des dégâts que peuvent engendrer les écrans et l'obligation d'y mettre des règles pour les restreindre.

Tableau 24 : L'avis des enquêtés par rapport à l'absence des écrans dans leurs vies quotidiennes.

Avis \ Sexe	Féminin		Masculin		Total	
	F	P%	F	P%	F	P%
Difficile	11	18,33%	9	15%	20	33,33%
Impossible	8	13,33%	14	23,33%	22	36,66%
Possible mais dans un temps limité	9	15%	2	3,33%	11	18,33%
Une bonne idée	6	10%	1	1,67%	7	11,67%
Total	34	56,66	26	43,33%	60	100%

Le tableau ci-dessus représente l'avis des enquêtés par rapport à l'absence des écrans dans leurs vies quotidiennes selon le sexe.

Nous constatons que la 1^{ère} catégorie de sexe féminin avec un taux 18,33% voit la vie sans écrans est difficile. Pour la deuxième catégorie de sexe masculin avec un taux de 23,33% voit l'absence des écrans dans leur vie quotidienne est impossible. Donc ici les deux catégories sont contre cette idée.

Les écrans et notre entourage dans une société où le numérique occupe une place de plus en plus centrale dans la vie quotidienne, l'idée de la vie sans écrans est difficile plus particulièrement à nos adolescents qui ne cessent pas de les utiliser, lorsqu'ils sont bien utilisés ces écrans constituent une formidable opportunité pour les jeunes de former leur esprit et leur intelligence, construire leur personnalités, développer leurs relations sociales, apprendre la décision rapide, développer leur sens de déduction...etc.

3. Vérification des hypothèses :

Selon notre étude effectuée sur « l'impact de l'addiction aux écrans sur la scolarité des jeunes lycéens » après avoir collecté les résultats chiffrés on est prévenu à dégager quelques données qui vont confirmer ou infirmer nos hypothèses qu'on a préalablement supposées.

Hypothèse N° 1 :

Après avoir collecté les informations sur le terrain, la 1ère hypothèse : « l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens peut provoquer plusieurs risques comme des troubles psychologiques, des problèmes de santé physique » est confirmée.

En effet, d'après les tableaux réalisés dans le premier axe, ils indiquent principalement que la première hypothèse ne peut qu'être confirmée car les statistiques obtenus ont pris en charge de dévoiler le nombre des enquêtés qui souffrent d'une pratique excessive des écrans, suite à des conséquences néfastes.

Les conséquences d'utilisation excessive des appareils à écrans et confirment fortement notre hypothèse, nous déduisons que l'addiction aux écrans chez les lycéens ont des troubles de santé physique comme les troubles de la vue, les maux de tête, trouble de sommeil, cependant des troubles psychologique la fatigue morale, la nervosité, la somnolence.

Certains de nos enquêtés souffrent aussi d'une scoliose suite à l'utilisation intensive de ces écrans, qui modifie la position corporelle des adolescents, qui manifestent des troubles croissants du cou et de la colonne vertébrale, cette pathologie est le résultat des nombreuses heures passées devant un écran, corps recroquevillé vers l'avant, tête baissée sur l'écran.

Hypothèse n°02 :

D'Après les résultats recueillis dans le deuxième axe, nous confirmons la deuxième hypothèse qui s'intitule « L'utilisation excessive des écrans par les jeunes lycéens exerce un impact sur leurs scolarités ». Oui les écrans ont un impact sur la scolarité des lycéens.

Les tableaux qu'on a réalisés et les résultats obtenus étaient en mesure d'analyser l'effet de l'utilisation des écrans sur nos enquêtés ; impact positif ou négatif.

Nous constatons que l'utilisation excessive des écrans évoque un impact négatif sur la scolarité des lycéens, pour les élèves qui obtiennent les résultats faibles sont plus susceptibles d'être distraits par la présence des écrans qui cause le manque de concentration sur leurs cours en entrant dans un monde totalement virtuel, et qui peut aussi engendrer des dégâts que ça soit sur le plan physique, psychologique ou social, ces risques provoquent des difficultés d'apprentissage, de mauvaises performances scolaires et le développement attentionnelles de l'élève, il ne peut pas se détacher et organiser leur temps sur la surconsommation de ces écrans et ça peut aussi l'empêcher même de faire la révision et la préparation pour leur examens et les travaux dirigés.

Nous disons qu'il existe une relation concordance entre une exposition excessive à l'écran et les difficultés dans le parcours scolaire.

4. Synthèse des résultats de la recherche :

Dans le cadre de notre recherche, nous avons opté pour la méthode quantitative pour une fin déjà discutée dans les hypothèses, cela nous a poussés à réaliser un questionnaire qui doit répondre à toutes les questions et cerner notre thème.

Notre échantillon est porté sur les lycéens de lycée **BOUKHEZZAR ACHOUR BOUHAMZA**, d'après un échantillonnage aléatoires stratifié. On a travaillé avec cette technique en s'appuyant sur les trois niveaux scolaires des lycéens en groupes homogènes.

A travers l'analyse de notre questionnaire par la méthode de tri par logiciel « **SPSS** », nous avons constaté que dans le premier axe de notre questionnaire on indique que la majorité des enquêtés utilisent les écrans excessivement et ça leur causer des troubles psychologiques, et santé physique.

Nous constatons que le type d'écrans le plus utiliser c'est le Smartphone qui est devenu un moyen incontournable pour les jeunes adolescents par rapport aux autres types d'écrans, ils l'utilisent de plus pour les réseaux sociaux, parce que avec l'arrivée des nouvelles technologies de l'information et de la communication qui ont pris de l'ampleur et une place dans la vie des adolescents, son utilité se diffère d'une personne à une autre, généralement ils les utilisent pour se communiquer avec ses proches, amis , familles, des nouvelles connaissances, de partager des vidéos, photos, sur leurs comptes « Instagram , tiktok, Facebook », consulter l'actualité...etc. notamment y'a des élèves qui les utilisent pour la réalisation de leur devoirs et travaux dirigé et faire des recherches sur leur cours.

On invoque que les lycéens passent la plupart de leur temps sur les écrans et ça peut aller plus loin avec ses effets indésirables, resté éveillé à des heures tardives devant un écran cause une fatigue visuelle, un manque de sommeil, des troubles de l'humeur comme (la dépression, l'angoisse, la nervosité...Etc.), ou des troubles physiques comme une déviation permanente de la colonne vertébrale la scoliose.

Concernant les résultats obtenus dans le deuxième axe de notre questionnaire, nous avons pu tirer que l'utilisation excessive des écrans provoque une addiction qui a un impact négatif sur la scolarité des lycéens dont les risques déjà constater dans le premier axe causent des difficultés d'apprentissage et de mauvais cursus scolaire et le développement attentionnelles d'un élève.

Conclusion

Conclusion

L'Objectif majeur de notre étude était d'expliquer dans un premier temps les recherches portant sur le numérique en éducation, et au second lieu les TIC et en dernier l'addiction aux écrans au vis-à-vis de la scolarité des jeunes lycéens. Et il nous semble que la présente recherche nous a apporté un éclairage à notre problématique principale à suivre : « **quel effet représente l'utilisation excessive écrans, et quels sont ses risques sur la scolarité des jeunes lycéens ?** ».

En effet il nous était utile de connaître et de cerner les points nécessaires pour démarrer une recherche scientifique et repartir sur des bases solides afin de concevoir une bonne démarche, nous avons employé la méthode quantitative pour étudier le phénomène « d'addiction aux écrans » afin de faire ressortir des données mesurables et les interpréter de façon à ce qu'elles soient faciles pour la compréhension des lecteurs. Et nous avons opté pour la technique d'un questionnaire.

Nous avons compris que les écrans dans une société où le numérique occupe une place de plus en plus centrale et indispensable dans la vie quotidienne des jeunes lycéens notamment dans le champ de l'éducation, ils apprécient particulièrement, car ils aiment faire partie d'une communauté virtuelle, ça leur permet de communiquer avec les proches, des amis, des personnes qui habitent à distance, des nouvelles connaissances, faire des recherches, prendre des photos, vidéos, écouter la musique...etc., l'usage intensif de ces outils numériques provoque plusieurs risques, des troubles psychologiques, des problèmes de santé physique ça cause des impacts de la lumière superficielle des écrans, une fatigue visuelle, physique et, une perte d'attention et de concentration, les maux de tête (migraines), en effet la surconsommation des écrans est un danger qui menace la santé mentale des jeunes adolescents, en particulier des troubles de l'humeur, (l'anxiété, la dépression, la fatigue mentale, la nervosité...etc.) en effet cette utilisation avec excès mène à l'addiction qui influence sur la scolarité des jeunes lycéens. Les résultats de notre recherche montrent quel aspect porte l'utilisation excessive des écrans sur la scolarité de ces derniers, soit positif ou négatif.

Conclusion

Le questionnaire qu'on a utilisé était en mesure de répondre à la question principale qui est « L'impact de l'addiction des écrans sur la scolarité des lycéens ». Les résultats étaient variés, en effet ils montrent que l'usage des écrans a un aspect négatif sur leur scolarité.

La majorité des enquêtés trouvent que l'utilisation des écrans ont un impact négatif pour leurs scolarités. Ils trouvent que ces derniers peuvent avoir une influence plutôt négative que ça soit sur le plan physique, psychologique ou social. L'utilisation excessive des écrans provoque de nombreux effets néfastes chez l'élève. Les résultats de cette recherche ont porté un éclairage assez important, en termes d'addiction aux écrans et le degré de leurs impacts sur la scolarité des lycéens, même si ça reste une recherche peu approfondie.

Enfin, ce sujet suscite encore des débats et l'intérêt de nombreux chercheurs à l'échelle internationale. Espérons alors que d'autres études viendront pour apporter plus de clarté.

La liste bibliographique

La liste bibliographique

Les ouvrages :

- AGID, Y. et all. (2019). *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans*. Paris, France ED : Sciencedirect.
- AKTOUF, Omar. (1987). *Métrologie des sciences sociales et approches qualitative des organisations*. Montréal : les presses de l'université de Québec. P27.
- Ibid. (1987). P73.
- Ibid. (1997). P90.
- ALBERICH, Geneviève, BÉZIAT Jacques, LEBRET Frédéric. (2011). *50 activités pour intégrer les TICE à l'école maternelle*. Toulouse.
- ALEXANDRE, Clause. (2018). *L'addiction à internet et facteurs associés chez les adolescents*. France, HAL. P31.
- Ibid. P29.
- ALBAIN. (2018). *Ados et écrans : 10 stratégies pour fixer les limites*. Paris.
- BAKO, Dramane. (2018). *Cours d'initiation au logiciel SPSS*. CRES : centre afrocaïn de recherche scientifique et de formation. P03.
- BOURDON Et All. (2018). *Résumé sur « numérique éducatif »*. France
- BOISSEAU, Charles Henri. (2018). *L'addiction aux écrans chez les enfants*. Picardie.
- CHLOELSA. (2014). *Avantages et inconvénients du numérique, une éducation numérique*. Paris.
- DIDIER, Dubasque. ((2019). *(Qu'est-ce que le « numérique » ?* Paris. P17 à 22.
- FAIROUZ-BOUDOUKHAN-Lima et all. (2022). *Sciences de l'information et de la communication*. France.
- GENFISSI, Hayatte. (2019). *« Etat des lieux de l'addiction aux écrans dans le monde et en Algérie*.
- GERALD, kierzek, et all. (2021). *Le bon usage des écrans : adolescent et écrans*. France.
- GOODMAN, A. (1990-85). *Addiction: définition and implications*. Bretagne, France. P1403-8.
- GRAWITZ, Madeline. (2000). *Lexique des sciences sociales*. France. 7 eme Edition dalloz. P351.
- GUILLAUME, Belfiore. (2001/2022). *Réseau social : qu'est-ce que c'est ?* France:_TCH.

La liste bibliographique

- GUILLAUME, Belfiore. (2018). *Réseau social : qu'est-ce que c'est ?* VAR, France. ED : futura tech.
- IDRUID. (2019). *L'utilisation du numérique en classe : avantages et inconvénients.*
- JEAN-FRANÇOIS, Bach et All. (2013). *L'enfant et les écrans.* France. P3.
- KALTON. (1983). *The benefits of stratification derive from the fact that the sample size in the strata are controlled by the samples, rather than being randomly determined by the sampling process.* P19.
- KARSENTI, Depover, Et Komis. (2007). *enseigner avec les technologies: favoriser les apprentissages, développer des compétences.* Québec. P179.
- MARTINE, Laronche. (2013). *Face aux écrans responsabiliser les enfants plutôt qu'interdire.* France : le monde.
- MAURICE, Angers. (1996). *initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines,* Edition CEC. P226.
- MAGHREB, Hal. (2019). *TIC et innovation pédagogique.* Maroc.
- MARINE, Streel. (2018). *Surexposition aux écrans Une nouvelle addiction juvénile.* Bruxelles : CPCP. P3.
- Ibid. P15-16.
- MICHAEL, Houben. (2018). *Écrans, jeux vidéo et scolarité.* Belgique. my sherpa.
- Ibid.
- MILDECA. (2020). *Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives. L'essentiel sur Les usages problématiques d'écrans.* France : le gouvernement.
- MOHAMMED, Mastafi. (2019). *Définitions des TIC(E).* P3-4.
- MOREL, A. Couteron. (2008). *Les conduites addictives (comprendre, prévenir, soigner).* Paris, France. P21.
- Nathalie. (2022). *L'importance de l'éducation du numérique : quels enjeux ?* France.
- NGASSI-Ngakegni Ghynel, M, Sakande Souleymane, M. (2010). *"Impact des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) sur le tissu productif des biens et services.* Maroc. P394.

La liste bibliographique

- NGONO. (2010). *Historique des tics*. France. P1.
- PASCAL, Minotte. (2009). *Les usages problématiques d'internet et des jeux vidéo : synthèse regard critique et recommandations*.
- SELMANDJEE et Degranges. (2018). *Les réseaux sociaux pour les nuls*, 3ème édition, p 13.
- SILVA, Dijandira Francisca Ferreira da, OLIVEIRA. (2022). *L'importance de l'inclusion numérique dans le système éducatif*. Ed. 02, Vol. 01, p 69 à 78.
- SOPHIA, Achab.(2015). *Usage problématique des nouvelles technologies, une nouvelle forme d'addiction ?* Université de Genève . P1.
- UNESCO. (2010). P130.
- UNESCO. (2021). *Les tics en éducation*.
- UNESCO. (2022.) Institut de statistique.
- UNESCO. (2022). *Technologies de l'information et de la communication (TIC)*. Institut de statistique de l'UNESC.
- Vitali-Rosati, M. (2014). *Pour une définition du "numérique"*. Montréal. Ed: numérique. P 63-75.

Les dictionnaires :

Dictionnaire le Robert. (1967).

Dictionnaire Larousse.

Les liens :

- <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-reseau-social-10255>
- <https://talentsdunumerique.com/le-numerique>
- <https://clictic.weebly.com/deacutefinition-des-tic.html>.
- [L'importance de l'éducation du numérique : quels enjeux ? \(instits.org\)](https://www.instituts.org/)

Annexe

Questionnaire

Le questionnaire : (l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens).

Préambule au questionnaire :

Etudiantes en sociologie de communication à l'université de BEJAIA, on réalise un mémoire de fin d'étude sur l'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens. Dans ce cadre, je vous remercie de bien vouloir consacrer quelques minutes pour répondre au questionnaire ci-joint.

IMPORTANT : ce questionnaire est strictement anonyme, ce qui signifie qu'il ne contient aucune information nominative à identifier la personne qui est y répond

Cette enquête a pour but de bien savoir si l'addiction aux écrans peut provoquer des risques psychologique, problème de santé physique pour les jeunes lycéens, est-ce que cette utilisation a un impact sur vos scolarités ?

❖ les données personnelles:

1/Le sexe:

- Féminin
- Masculin

2/L' age:

3/Le niveau scolaire:

- Première année.
- Deuxième année.
- Troisième année (terminal).

❖ **Le premier axe** (L'addiction aux écrans chez les jeunes lycéens peut provoquer plusieurs risques comme des troubles psychologiques, des problèmes de santé physique.

04/Quels appareils électroniques à écran avez-vous ?

- Télévision
- smartphone
- Tablette
- Ordinateur fixe
- Ordinateur portable
- Console de jeux vidéo

05/ Avez-vous une connexion internet permanente ?

- WIFI à la maison.
- Les données mobiles (3g/4g).

06/Avez-vous un smartphone ?

- Oui

Annexe

Non

07/A quel âge avez-vous commencé à utiliser les appareils électroniques ?

Moins de 12ans

De 12 à 15ans

De 15 à 18ans

Plus, de 18

08/ Pour quel motif utilisez-vous les appareils électroniques ?

Pour des jeux

Pour des recherches

Pour les réseaux sociaux

Pour des discussions

Pour s'informer sur l'actualité

Pour écouter la musique

Pour regarder des films et/ou séries

Pour la lecture

Autre réponse

.....

09/ souffrez-vous de l'un ou de plusieurs problèmes ci-dessous ?

Trouble de la vue

Maux de tête

Problem de concentration

Trouble du sommeil

Trouble du comportement alimentaire

Troubles psychologique

Douleurs physiques

Aucuns

Autres réponses

.....

10/ Combien d'heures par jour restez-vous en moyenne sur les appareils électroniques ?

1-2 heures

3-5 heures

5-7 heures

Plus de 7 heures

11/Recevez-vous des critiques de la part de vos parents lorsque vous utilisez trop les appareils électroniques ?

Tout le temps

Annexe

- Quelquefois
 - Jamais
 - Autre réponse :
-

12/ comment vous sentirez après avoir passée plusieurs heures devant un écran ?

- Dans un état normal
- Très nerveux
- Fatigué
- Somnolent
- Surexcité
- Vaseux

13/Sur une échelle de 1 à 10 à quel point êtes-vous attiré par les écrans ?

- 1/10
- 2/10
- 3/10
- 4/10
- 5/10
- 6/10
- 7/10
- 8/10
- 9/10
- 10/10

14/ souffrez-vous d'une scoliose (**la scoliose** : est une déviation permanente de la colonne vertébrale) suite à l'utilisation intensive du téléphone portable ?

- Oui
- Non

❖ **Le Deuxième axe** : L'utilisation excessive des écrans par les jeunes lycéens exerce un impact sur leurs scolarités.

15/ De quels réseaux-sociaux êtes-vous membre ?

- Facebook
- Messenger
- Snapchat
- Instagram

Annexe

- YouTube
- Tinder
- Twitter
- Twitch
- Linkdin
- Tiktok

Autre réponse

.....

16/A quelle fréquence utilisez-vous les réseaux sociaux ?

- Souvent
- Parfois
- Rarement

17/utilisez-vous les écrans pour la réalisation de vos devoirs à la maison ?

- Oui
- Non
-

18/ A quelle fréquences utilisez-vous votre portable au lycée ?

- Souvent
- Quelquefois
- Jamais

19/ Indique sur une échelle de 1 à 10 l'importance des appareils électroniques dans vos études.

- 1 sur 10
- 2 sur 10
- 3 sur 10
- 4 sur 10
- 5 sur 10
- 6 sur 10
- 7 sur 10
- 8 sur 10

Annexe

- 9 sur 10
- 10 sur 10

20/ Depuis l'acquisition de votre smartphone, avez-vous remarqué une baisse de vos résultats scolaires ?

- oui
- non

21/ A votre avis quel est l'effet de l'utilisation des écrans sur votre scolarité ?

- Negative
- Positive
- Indifferent

22/pensez-vous a vos devoirs et cours pendant l'utilisation des écrans ?

- Souvent
- Rarement
- Jamais

23/ Est ce que vos parents vous limitent le temps pendant l'utilisation des écrans ?

- Oui
- Non

24/ Comment voyez-vous la vie sans écrans ?

- Difficile
- Impossible
- Possible mais dans un temps limité
- Une bonne idée

Résumé :

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) présentent dans la vie quotidienne depuis plusieurs décennies. Elles représentent une partie importante de la vie contemporaine de chaque individu. Le développement rapide de ces nouvelles technologies exige des individus qu'ils actualisent constamment leurs compétences. Ces dernières jouent un rôle important pour faciliter l'apprentissage dans divers contextes de vie, notamment à la maison, à l'école, dans la communauté et sur le lieu de travail. La maîtrise des Tics est nécessaire pour participer activement à la société.

Les écrans occupent une place considérable dans la vie de chacun et plus particulièrement des jeunes adolescents. Le numérique a pris une importance croissante pour ce qui concerne l'éducation et la culture et, de façon plus générale, la vie de notre société. Les intérêts économiques et commerciaux sont en jeu, il est néanmoins apparu, au fil des années, que cette évolution avait aussi des effets délétères qui suscitent une grande inquiétude, si bien que le développement rapide de la présence des écrans dans nos vies et celle de nos enfants amène chacun à s'interroger autant sur les usages qu'il en fait que sur le temps qu'il y passe.

Mots clés : Addiction - le numérique – TIC- les réseaux sociaux numérique -jeunes adolescent.

Summary :

New information and communication technologies (ICT) have been present in daily life for several decades. They represent an important part of the contemporary life of each individual. The rapid development of these new technologies requires individuals to constantly update their skills. These play an important role in facilitating learning in a variety of life contexts, including home, school, community and workplace. The mastery of Tics is necessary to participate actively in society. Screens occupy a considerable place in everyone's life, especially young teenagers. Digital technology has become increasingly important for education and culture and, more generally, for the life of our society. Economic and commercial interests are at stake, but over the years it has become apparent that this development also has deleterious effects that are causing great concern, so that the rapid development of the presence of screens in our lives and that of our children leads everyone to wonder as much about the uses they make of it as about the time they spend on it.