la table de l'innovation

Bilan d'impact

« Réseaux sociaux : Ce qu'on ne te montre pas »

5 éditions ● 2026 ● Du 16 mai au 7 novembre 2026

Éducation ● Prévention ● Impact sociétal ● Recherche-intervention NeuroTriForma®

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

RSE RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE

ISO14001 CERTIFIED VINÇOTTE

EMAS MANAGEMENT ENVIRONNEMENTAL VÉRIFIÉ BE-RW-000052

UNE INITIATIVE RENDUE POSSIBLE PAR 19 ACTEURS ENGAGÉS....2
EXECUTIVE SUMMARY....3
BILAN DU DISPOSITIF & DE SON ÉVOLUTION....4
BILAN D'IMPACT : LES RÉSULTATS CONSOLIDÉS....9
ANNEXE 1 - COLLECTE DES DONNÉES....21

© e-net. group, novembre 26, tous droits réservés.
Ce bilan est mis à disposition à des fins d'information et de transparence.
Toute reproduction, citation ou utilisation est autorisée sous réserve de mention de la source.
Toute utilisation dénaturant le contenu ou portant atteinte à l'intégrité du document est interdite.

e-net. compliance

IA transparente. Contenus identifiables. Confiance préservée.
Ce bilan d'impact a été rédigé et enrichi avec l'assistance de l'intelligence artificielle, au sein de l'écosystème **AERIA**, sous **supervision humaine**. L'analyse, l'interprétation et les conclusions reposent sur les données collectées dans le cadre des tables de l'innovation et des travaux de **recherche-intervention NeuroTriForma® du e-net. lab**. L'utilisation de l'intelligence artificielle est identifiée dans une démarche de transparence, conformément aux principes de l'**AI Act** et aux recommandations européennes applicables.

AI

UNE INITIATIVE RENDUE POSSIBLE PAR 19 ACTEURS ENGAGÉS

La saison **2025-2026 de l'appel à l'innovation** rassemble **19 acteurs économiques** qui ont choisi de contribuer au financement de projets d'innovation et d'actions à impact sociétal.

e-net. group et le e-net. lab remercient les 19 acteurs de l'appel à l'innovation pour leur soutien et leur contribution à cette démarche.

Clinique Saint-Luc Bouge · Declerc Mobilité · Fintro Groupe BNP Paribas Proche et pro. — Agence Fintro NAMUR, Massart & co SNC, RPM 0479.525.933, massart@fintro.be · Notaires Declairfayt · Deliver-e · berhin · SaveTax · Borne Selfie Namur · Chassis & Patrimoine · Créations et Paysage · EC Equita Construction · Ets Terwagne · Jean-François Feraille Carrelages & Chapes · Gauthier Bardage - Isolation - Plateforme - Zinguerie · Graines - Semences · il borgalino · La Baraque à frites · Opticrombag · Skydive Cerfontaine

Financement du dispositif éducatif : 80 % par e-net. group ● 20 % par les 19 Acteurs
Participation des familles : prise en charge du catering, de la salle et de certains frais liés à leur participation.

Derrière chaque atelier, un engagement collectif

Au-delà de son financement, la table de l'innovation repose sur l'engagement humain de nombreuses personnes qui donnent de leur temps, mobilisent leurs compétences ou mettent leurs moyens à disposition pour permettre à ces ateliers d'exister et de se développer. Une reconnaissance particulière revient à **Sylvain Willems**, coach de la **R.U.S. Assesse**, et **Geoffrey Bertholet**, délégué de la R.U.S. Assesse, dont l'initiative a contribué à faire naître le **premier atelier du 16 mai 2026** et, avec lui, la dynamique qui s'est progressivement développée au fil des éditions. Nos remerciements vont également à **Ludovic Vanackere et aux équipes de l'Atelier de Bossimé**, pour leur accueil, leur implication et toute l'organisation nécessaire pour faire de ces rencontres une expérience à la fois pédagogique, familiale et conviviale.
Denis Mathen, gouverneur de la Province de Namur, accompagne également cette démarche en adressant son message vidéo aux enfants et à leurs parents et en apposant sa signature sur chaque **brevet de lucidité numérique**. Lors de la deuxième édition, **Frédéric Veraghaenne**, directeur du Centre National de Football de Tubize et manager des Diables Rouges (2018–2022), a également consacré de son temps à venir remettre personnellement ces brevets aux jeunes participants.
Merci également à **Eden Hazard** et **Thomas Meunier**, dont les parcours, les témoignages et les valeurs permettent de créer des passerelles entre l'univers du football que connaissent les jeunes et les apprentissages liés à la lucidité numérique.
Derrière les ateliers se trouve aussi tout un **travail de l'ombre**. **Sacha Peiffer, Lucas Dufossez, Amandine Boulanger, Audrey Delfosse, Fabienne Marteau, Jean-Philippe Guisse** et **Antoine Installé**, au sein des équipes d'**e-net.**, contribuent chacun à leur manière à la préparation, à l'organisation, aux supports, à la communication et au bon déroulement du dispositif. Enfin, l'expérience prend vie auprès des enfants et de leurs parents grâce à ses deux **co-animateurs** : **Simon Arquin**, coordinateur de projets éducatifs en robotique et automation auprès des jeunes, et **Nicolas Pourbaix**, expert-formateur et auteur de la collection *Se dépasser avec l'IA*. Ensemble, ils assurent l'animation des ateliers et accompagnent les jeunes dans la découverte et l'appropriation progressive des principes de la **lucidité numérique**.

À toutes celles et ceux qui contribuent, devant ou derrière les projecteurs, à rendre ces expériences possibles : merci.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

EXECUTIVE SUMMARY



Du **16 mai au 7 novembre 2026**, cinq éditions de la **table de l'innovation by e-net. & Bossimé « Réseaux sociaux : Ce qu'on ne te montre pas »** ont réuni **164 participants** (86 enfants âgés principalement de 11 à 13 ans et 78 parents ou adultes de confiance). Fondée sur l'approche pédagogique NeuroTriForma®, l'expérience poursuit un objectif : aider les jeunes à développer une **meilleure maîtrise de leur cerveau face aux réseaux sociaux**, autour de cinq compétences : protéger son identité, comprendre la captation de l'attention, comprendre les algorithmes, adopter une posture active et protéger son cerveau.

Des premiers résultats particulièrement encourageants

Depuis la deuxième édition, un protocole d'auto-positionnement avant/après permet d'observer l'évolution autodéclarée des cinq compétences. La moyenne consolidée passe de **6,17/10 avant l'atelier à 8,67/10 après l'atelier**, soit environ **+2,49 points**. Les principales progressions déclarées concernent la protection du cerveau (+3,28) et l'adoption d'une posture active (+2,80), tandis que la compréhension des algorithmes atteint le niveau final le plus élevé (9,19/10).

Les indicateurs complémentaires convergent vers une appréciation favorable de l'expérience. Parmi les enfants ayant exprimé une intention de changement, **64,9 % répondent « Oui », 33,8 % « Un peu » et 1,4 % « Non »**. La compréhension perçue est positive chez **100 % des 86 répondants**, tandis que **98,8 %** des réponses agrégées relatives à l'utilité quotidienne se situent dans les deux niveaux d'appréciation les plus élevés. L'expérience obtient parallèlement un **CSTA de 99,18 % chez les enfants et de 99,74 % chez les parents**, ainsi qu'une recommandation moyenne de **9,06/10 et 9,56/10** respectivement.

De l'atelier ponctuel à un apprentissage prolongé

Au-delà des résultats immédiats, ces cinq éditions illustrent la logique de **recherche-intervention du e-net. lab** : chaque limite identifiée contribue à faire évoluer le dispositif. L'absence de mesure initiale lors du premier atelier a conduit à introduire, dès le 4 juillet 2026, l'auto-positionnement avant/après. La difficulté à documenter la persistance des apprentissages a ensuite conduit, le 22 août 2026, à déployer un parcours longitudinal d'environ deux mois.

Celui-ci comprend quatre **missions de lucidité NeuroTriForma®**, organisées de J+5 à J+65, pour accompagner la consolidation, l'observation critique, la décision et le transfert. Deux **pactes NeuroTriForma®** prolongent cette évolution vers l'autonomie numérique. Depuis le 7 novembre, une nouvelle ressource intergénérationnelle, **« Une découverte par jour pour sortir de sa bulle »**, invite les enfants, avec leurs parents, à explorer des contenus diversifiés et à formuler trois questions de réflexion pour stimuler leur curiosité.

Une tendance favorable, mais une prudence scientifique indispensable

Ces résultats constituent des **observations encourageantes**, mais ne permettent pas encore de conclure à un changement durable des comportements. Les mesures demeurent principalement déclaratives, le protocole avant/après concerne quatre éditions sur cinq et les résultats du suivi longitudinal comme de la nouvelle activité familiale restent indéterminés. L'enjeu scientifique consiste à déterminer ce que les enfants **retiennent dans le temps, savent mobiliser dans des situations nouvelles et transforment effectivement dans leurs pratiques numériques**.

Dans cette perspective, le bilan d'impact recommande d'exploiter le protocole longitudinal, d'objectiver les compétences et de documenter le rôle de l'accompagnement parental. Le rapport a été transmis le **10 septembre 2026 à Annick Castiaux, rectrice de l'UNamur**, pour orientation vers les interlocuteurs compétents. Cette première démarche ouvre la possibilité d'un **partenariat universitaire** visant à croiser l'expérience de terrain du **e-net. lab** avec des compétences scientifiques complémentaires, sans préjuger de sa formalisation.

> En cinq éditions, l'enjeu s'est progressivement élargi : ne plus seulement demander si les jeunes ont apprécié et compris l'intervention, mais chercher à observer ce qu'ils retiennent, ce qu'ils transfèrent et comment ils développent une **curiosité plus indépendante face au numérique**.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

BILAN DU DISPOSITIF & DE SON ÉVOLUTION

La **table de l'innovation by e-net. & Bossimé** « **Réseaux sociaux : Ce qu'on ne te montre pas** » est une expérience éducative immersive destinée idéalement aux jeunes de **11 à 13 ans** et à leurs parents.





Fondée sur l'approche pédagogique **NeuroTriForma®**, elle poursuit un objectif précis : développer chez les jeunes la compétence **« Maîtriser son cerveau face aux réseaux sociaux »** en s'appuyant sur cinq règles d'or favorisant un usage plus lucide, plus responsable et plus équilibré du numérique.



Pour renforcer l'engagement des enfants, l'atelier mobilise leurs centres d'intérêt, notamment le sport, et s'appuie sur des modèles inspirants tels qu'**Eden Hazard** et **Thomas Meunier**.

Dans cette dynamique, l'atelier s'appuie également sur une **intervention vidéo de Denis Mathen, gouverneur de la Province de Namur**, spécialement adressée aux jeunes participants et à leurs parents. Son message inscrit la démarche dans une perspective plus large de **prévention, de citoyenneté numérique et de responsabilité individuelle**. Il y souligne l'importance d'apprendre à utiliser les outils numériques avec **discernement, esprit critique et maîtrise de soi**, tout en faisant le lien avec les valeurs du sport : effort, persévérance, dépassement de soi et capacité à faire les bons choix. Cette prise de parole contribue ainsi à donner une portée institutionnelle et citoyenne aux apprentissages abordés pendant l'atelier.



À l'issue de l'expérience, les jeunes qui le souhaitent peuvent signer une **charte de responsabilité numérique**, marquant leur engagement personnel. Cette démarche est reconnue par la remise d'un **Brevet de Lucidité Numérique**, co-signé par l'expert-formateur et le **gouverneur de la Province de Namur**.

Lors du **deuxième atelier**, organisé dans le contexte de la **Coupe du monde**, les **Brevets de Lucidité Numérique** ont été remis aux jeunes participants par **Frédéric Veraghaenne**, directeur du Centre National de Football de Tubize et ancien manager des Diables Rouges de **2018 à 2022**. Sa présence a créé un lien particulièrement fort entre les apprentissages de l'atelier, l'univers du football et les valeurs de responsabilité portées par le dispositif. Elle a également été **très appréciée par les parents**, renforçant la dimension symbolique et mémorable de cette remise de brevet.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.





Premier atelier du 16 mai 2026 (VIDEO)

Enseignements d'un atelier d'éveil avec de jeunes footballeurs à Floreffe (Namur)
www.e-net-lab.eu/page/e-net-lab-experiences-rencontres-publiques-reseaux-sociaux-algorithmes-jeunes-foot-floreffe-2026.html

Les parents participent à l'ensemble de l'atelier aux côtés de leurs enfants. Leur présence favorise les échanges, renforce les apprentissages et facilite la mise en œuvre de nouvelles habitudes au sein de la famille. L'ambition est d'aller au-delà de la simple sensibilisation en suscitant une évolution durable des comportements et des usages numériques.

L'expérience intègre également une dimension de découverte de la **gastronomie durable**, grâce au partenariat avec **Bossimé**, permettant aux familles de vivre une expérience cohérente autour des enjeux de responsabilité, de santé et de développement durable.



Cette initiative s'inscrit dans la saison **l'appel à l'innovation** et dans les travaux de **recherche-intervention menés par le e-net. lab**. Chaque édition constitue une intervention pédagogique dont les effets sont observés à l'aide de différents indicateurs : auto-positionnements, compréhension perçue, intentions de changement, utilité, satisfaction, recommandation et, progressivement, mesures différées dans le temps.

La particularité de cette démarche est que **les enseignements issus d'une édition contribuent directement à faire évoluer le protocole de l'édition suivante**. Entre le premier atelier du **16 mai 2026** et le cinquième atelier du **7 novembre 2026**, le dispositif d'évaluation et d'accompagnement a ainsi été progressivement renforcé.

Lors de la première édition, organisée le **16 mai 2026**, l'analyse reposait principalement sur les sujets ayant suscité l'intérêt des enfants, leur intention de faire évoluer leurs comportements, leur compréhension et leur utilité perçues ainsi que les indicateurs de satisfaction et de recommandation. L'absence d'auto-positionnement avant/après avait été identifiée comme une limite méthodologique importante, ne permettant pas de mesurer directement l'évolution perçue des cinq compétences NeuroTriForma®.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

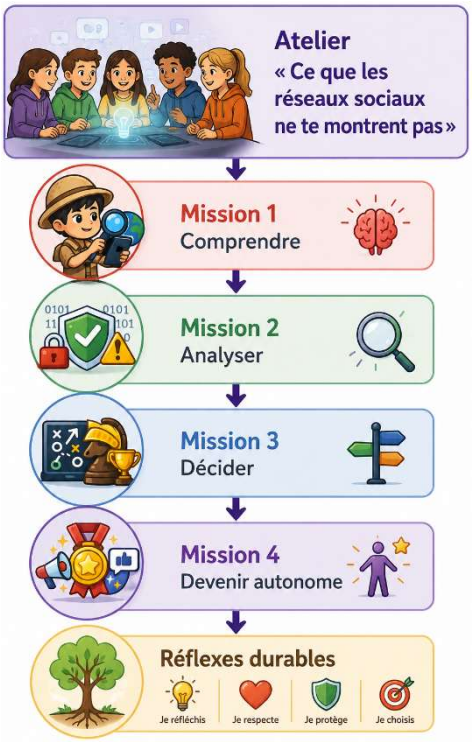
À partir de la deuxième édition, organisée le **4 juillet 2026**, le **e-net. lab** a donc intégré un **protocole d'auto-positionnement avant et après l'atelier**. Celui-ci permet désormais d'observer l'évolution perçue des enfants sur chacune des cinq compétences : protéger son identité, comprendre la captation de l'attention, comprendre les algorithmes, adopter une posture active et protéger son cerveau. Cette évolution du protocole a permis de disposer, pour la première fois, d'une mesure structurée de la progression déclarée entre le début et la fin de l'expérience. Les enseignements de cette deuxième édition ont néanmoins fait apparaître une nouvelle limite : les données étaient encore principalement recueillies **immédiatement après l'atelier**. Elles permettaient d'observer une progression perçue, une intention de changement et une forte adhésion à l'expérience, mais pas de déterminer si les apprentissages étaient maintenus plusieurs semaines plus tard ni s'ils se traduisaient progressivement dans les comportements quotidiens. Le rapport recommandait dès lors l'introduction de mesures différées et d'un suivi longitudinal.

Pour la troisième édition du **22 août 2026**, le protocole NeuroTriForma® a donc franchi une nouvelle étape avec l'introduction d'un **parcours longitudinal d'apprentissage et d'observation** prolongeant l'expérience pendant environ deux mois :

Atelier ⇨ apprentissage initial ⇨ missions espacées ⇨ consolidation ⇨ transfert ⇨ autonomie ⇨ pacte

Quatre **Missions de Lucidité NeuroTriForma®** sont proposées successivement :

1. **Explorateur numérique. J+5 à J+10** : consolider les connaissances relatives aux algorithmes, à l'attention, à l'identité numérique, aux bulles informationnelles et au fonctionnement des plateformes.
2. **Protecteur numérique. J+15 à J+25** : développer la capacité d'observation et d'identification des risques, manipulations, faux profils et mécanismes cachés.
3. **Stratège numérique. J+35 à J+45** : mobiliser les apprentissages pour choisir une réponse appropriée face à différentes situations numériques.
4. **Ambassadeur de la Lucidité. J+55 à J+65** : transférer les apprentissages dans des situations nouvelles liées aux réseaux sociaux, aux jeux vidéo, aux messageries, aux intelligences artificielles ou aux influenceurs, et être capable de les transmettre à d'autres.



Le protocole évolue ainsi progressivement de la **connaissance** vers l'**observation critique**, puis vers la **prise de décision**, le **transfert** et, à terme, l'**autonomie**.

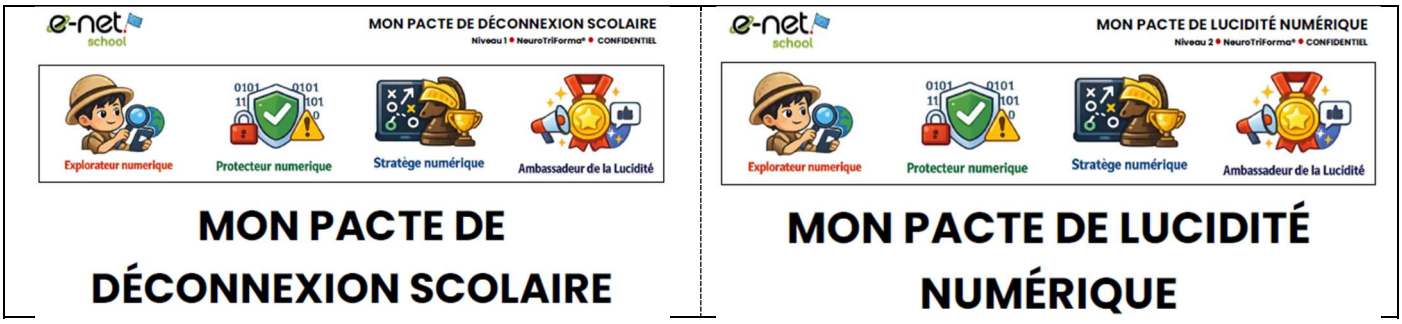
Cette évolution renforce également la place des parents. Un **document pédagogique de référence** accompagne désormais les missions afin de permettre aux adultes de confiance de comprendre les réponses attendues, les compétences évaluées et les explications associées. Le parent ne participe donc plus uniquement à l'expérience initiale : il peut devenir un **acteur de la consolidation des apprentissages** dans la vie quotidienne. Cette orientation prolonge l'une des hypothèses issues des recherches précédentes, selon laquelle l'implication simultanée des parents pourrait favoriser le transfert des apprentissages au-delà de l'atelier.

La réussite des quatre missions donne ensuite accès à une nouvelle étape pédagogique : le choix entre deux **Pactes NeuroTriForma®**, correspondant à deux modalités différentes d'apprentissage de l'autonomie numérique.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Le **pacte de déconnexion scolaire - Niveau 1** propose d'apprendre progressivement l'autonomie **par le cadre et les habitudes**, notamment à travers une organisation plus structurée des usages numériques pendant les jours scolaires.

Le **pacte d'autonomie numérique - Niveau 2** propose d'apprendre l'autonomie **par l'expérimentation d'une liberté plus importante et par la responsabilisation**, à condition de préserver les responsabilités scolaires, le sommeil, l'équilibre de vie et la capacité à maîtriser ses usages.



Ces deux pactes ne constituent pas une hiérarchie de réussite : ils représentent **deux chemins pédagogiques vers un même objectif d'autonomie numérique responsable**, adaptés à des situations et à des niveaux de maturité différents.



À partir de la cinquième édition, organisée le **7 novembre 2026**, le dispositif NeuroTriForma® franchit une nouvelle étape avec l'introduction d'un outil pédagogique familial : **« Une découverte par jour pour sortir de sa bulle »**. Issu des recommandations des précédentes éditions visant à renforcer l'accompagnement parental, cet outil propose aux familles une sélection de **15 créateurs et médias aux univers diversifiés**, accompagnée de trois questions simples : « Qu'ai-je découvert aujourd'hui ? », « Qu'est-ce qui m'a le plus étonné ? » et « Qu'est-ce que cela me donne envie d'explorer ? ». Son ambition est de prolonger les apprentissages au-delà de l'atelier en encourageant les jeunes à **sortir de leur bulle algorithmique, découvrir des sujets qu'ils n'auraient pas spontanément recherchés et développer leur curiosité et leur autonomie intellectuelle**. Cette évolution traduit une volonté de dépasser la seule prévention des risques pour accompagner une utilisation plus active, consciente et enrichissante du numérique. Ses effets pédagogiques spécifiques restent à évaluer. Les six dimensions de la curiosité qui sont travaillées :

EXPLORER	COMPRENDRE	S'OUVRIR	QUESTIONNER	IMAGINER	EXPÉRIMENTER
					

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

La période couverte par ce rapport, du **16 mai** au **7 novembre 2026**, illustre ainsi le fonctionnement même d'une démarche de recherche-intervention : **intervenir, observer, mesurer, apprendre, améliorer puis réintervenir**. En cinq éditions, le dispositif a progressivement évolué d'une mesure de perception immédiate vers un protocole associant auto-positionnements, suivi longitudinal et accompagnement familial de la curiosité et de l'autonomie numérique.

Cette progression méthodologique ne vise pas à démontrer prématurément un effet durable du dispositif. Elle cherche au contraire à créer progressivement les conditions permettant de mieux distinguer **ce que les enfants comprennent immédiatement**, **ce qu'ils retiennent**, **ce qu'ils savent transférer** et, à terme, **ce qu'ils modifient effectivement dans leurs comportements numériques**.

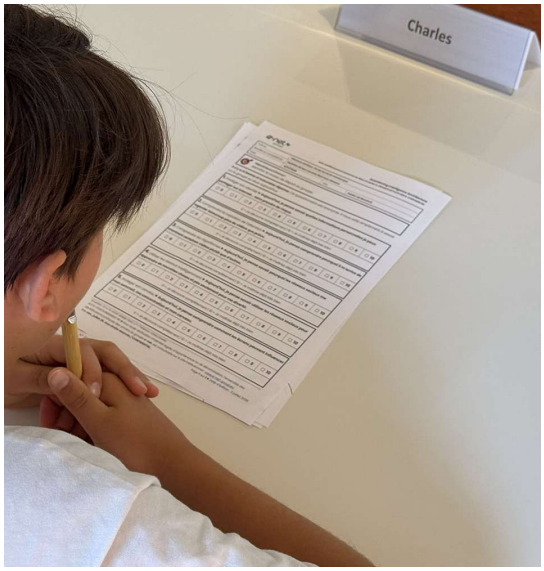
Le volet pédagogique, l'animation de l'atelier et les travaux de recherche du **e-net. lab** sont cofinancés par les partenaires de **l'appel à l'innovation** et **e-net. group avec une participation des familles**. Les familles prennent quant à elles en charge l'expérience gastronomique durable proposée par **Bossimé**, incluant le lunch, la mise à disposition des espaces et l'ensemble de l'organisation logistique du lieu.

Nos remerciements s'adressent à la **Clinique Saint-Luc Bouge**, **Declerc Mobilité**, **Fintro Namur**, **Notaires Declairfayt**, **Deliver-e**, **Berhin**, **SaveTax**, **Jean-François Feraille**, **Gauthier Faymonville**, **Il Borgalino**, **Equita Construction**, **Optic Crombag**, **Borne Selfie Namur**, **La Baraque à Frites**, **Créations et Paysage**, **Skydive Cerfontaine**, **Ets Terwagne**, **Châssis & Patrimoine** ainsi que **Graines-Semences** pour leur engagement en faveur de l'éducation, de l'innovation et de la jeunesse.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

BILAN D'IMPACT : LES RÉSULTATS CONSOLIDÉS

la table de l'innovation by **e-net.** & Bossimé « Réseaux sociaux : Ce qu'on ne te montre pas » est une expérience éducative destinée prioritairement aux jeunes de 11 à 13 ans et à leurs parents. Fondée sur l'approche pédagogique **NeuroTriForma®**, elle vise à développer cinq compétences constitutives d'une meilleure maîtrise de son cerveau face aux réseaux sociaux : protéger son identité, comprendre la captation de l'attention, comprendre les algorithmes, adopter une posture active et protéger son cerveau.



Les cinq éditions analysées s'inscrivent dans une démarche de **recherche-intervention du e-net. lab** : les données recueillies servent simultanément à évaluer l'expérience et à faire évoluer progressivement le dispositif. Le présent rapport consolide les données disponibles sur les trois ateliers, tout en tenant compte de l'évolution du protocole : l'auto-positionnement avant/après n'a été introduit qu'à partir de la deuxième édition.

Méthodologie	☐ **Recherche-action** (Action avec des participants pour résoudre un problème concret. ☒ **Recherche-intervention** (Intervention visant à mesurer ses effets, puis on améliore progressivement le dispositif grâce aux données recueillies) ☐ **Recherche-expérimentation** (Protocole expérimental plus strict comme des groupes témoins, randomisation, etc.)		
Thème	**Réseaux sociaux : Ce qu'on ne te montre pas avec l'approche pédagogique NeuroTriForma®**		
Montée en compétence	**Maîtrise de ton cerveau face aux réseaux**		
Date	**Du 16/05/2026 au 7/11/2026**	Nbr d'ateliers	**5 ateliers 'table de l'innovation'**
Passion	☒ **Football** | ☐ **Basket** | ☐ **Equitation** | ☐ **Danse** | ☐ **Autres : Néant.**		
Nbr d'enfants	**86 enfants de 11 à 13 ans** (Principalement scolarisé en province de Namur)		
Nbr de parents	**78 parents / adultes de confiance** (Citoyen principalement de la province de Namur)		

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

AXE 1 - Évaluation de la montée en compétence

L'évaluation repose sur les quatre dernières éditions, le protocole d'auto-positionnement avant/après n'ayant été introduit que le 4 juillet 2026. Les résultats présentés concernent donc les éditions des 4 juillet, 22 août, 26 septembre et 7 novembre 2026, et non l'ensemble des 86 enfants accueillis depuis le lancement du dispositif.

Sur les cinq compétences, la moyenne consolidée passe de **6,17/10 avant l'atelier à 8,67/10 après l'atelier**, soit une progression moyenne déclarée d'environ **+2,49 points sur 10**, correspondant à une évolution relative de 40,4 % du score initial.

Compétence	Avant	Après	Évolution
Protéger son identité	6,40	8,17	**+1,77**
Comprendre la captation de l'attention	6,25	8,49	**+2,24**
Comprendre les algorithmes	6,81	9,19	**+2,38**
Adopter une posture active	5,92	8,72	**+2,80**
Protéger son cerveau	5,49	8,77	**+3,28**
Moyenne	**6,17**	**8,67**	**+2,49**

Les moyennes et leur évolution sont calculées sur les cinq valeurs disponibles, avant arrondi. Ces indicateurs décrivent une évolution des compétences perçues, non une mesure objective des performances.

A. Protéger son identité de 6,40 à 8,17/10

La protection de l'identité présente une progression de **+1,77 point**, soit l'évolution la plus modérée des cinq compétences.
Le niveau initial relativement élevé suggère que les enfants disposent déjà de certaines connaissances ou représentations concernant la protection de leurs informations personnelles. L'évolution observée indique néanmoins un renforcement déclaré de leur capacité à identifier les informations sensibles et à mieux protéger leur identité numérique. Une hypothèse pourrait être qu'une familiarité initiale plus importante réduit la marge de progression sur cette compétence.
Pour approfondir cette dimension, des situations pratiques permettraient de déterminer si les enfants savent effectivement reconnaître les risques associés à la publication d'informations personnelles.

B. Comprendre la captation de l'attention de 6,25 à 8,49/10

Cette compétence progresse de **+2,24 points**. À l'issue de l'expérience, les participants déclarent mieux comprendre les mécanismes qui incitent à prolonger leur consultation des réseaux sociaux et connaître davantage de moyens pour reprendre le contrôle de leur attention.
Cette évolution est particulièrement pertinente au regard de l'objectif de lucidité numérique. Elle suggère une meilleure reconnaissance de l'attention comme une ressource personnelle susceptible d'être influencée par les plateformes. Les résultats ne permettent toutefois pas d'établir que les participants ont modifié leur temps d'écran ou leurs habitudes de consultation.
La consolidation de cette compétence pourrait être étudiée à travers des observations différées portant sur les choix numériques réalisés dans la vie quotidienne

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

C. Comprendre les algorithmes de 6,81 à 9,19/10

Avec une progression de **+2,38 points**, cette compétence atteint le niveau final le plus élevé des cinq dimensions : **9,19/10**.
La compréhension des algorithmes recueille également 46 votes parmi les sujets préférés des enfants, se classant en deuxième position.
Cette convergence suggère que le fonctionnement des recommandations numériques constitue un objet d'intérêt important pour cette tranche d'âge. Les participants semblent particulièrement réceptifs à l'idée de comprendre pourquoi différentes personnes ne voient pas les mêmes contenus.
Le score final élevé peut toutefois laisser apparaître un effet de plafond dans les auto-évaluations. Des exercices pratiques seraient utiles pour vérifier la capacité réelle des enfants à expliquer les mécanismes de personnalisation et de formation des bulles algorithmiques.

D. Adopter une posture active de 5,92 à 8,72/10

La capacité déclarée à utiliser les réseaux sociaux pour apprendre, découvrir et progresser augmente de **+2,80 points**, soit la deuxième progression la plus importante.
Cette évolution pourrait traduire une transformation de la représentation que les enfants se font des usages numériques : les réseaux ne seraient plus exclusivement perçus comme des espaces de divertissement, mais également comme des ressources mobilisables volontairement pour développer leurs connaissances.
Cette dimension constitue un enjeu pédagogique particulier : **passer d'une consommation principalement guidée par les recommandations à une exploration davantage choisie et réfléchie**.
Elle trouve un prolongement dans la ressource familiale « Une découverte par jour pour sortir de sa bulle », introduite lors de l'édition du 7 novembre 2026. Les effets spécifiques de ce nouvel outil restent à évaluer.

E. Protéger son cerveau de 5,49 à 8,77/10

Cette compétence présente simultanément le niveau initial le plus faible et la progression la plus importante : **+3,28 points**.
Les enfants déclarent mieux comprendre les relations entre les usages numériques, le sommeil, l'attention et la concentration, ainsi que les habitudes pouvant contribuer à préserver leur équilibre.
Le thème « Protéger son cerveau et son sommeil » recueille également le plus grand nombre de votes parmi les cinq sujets proposés, avec 49 sélections.
Cette double observation — forte progression déclarée et intérêt élevé — suggère que la protection du cerveau constitue une dimension particulièrement pertinente du dispositif pédagogique.
Elle mérite d'être approfondie par des activités permettant aux enfants de reconnaître leurs propres habitudes et d'identifier des actions concrètes susceptibles d'améliorer leur équilibre numérique.

Synthèse de la montée en compétence

Les cinq compétences présentent une évolution positive des auto-positionnements, sans exception. Les progressions les plus importantes concernent la protection du cerveau (+3,28) et l'adoption d'une posture active (+2,80), tandis que la compréhension des algorithmes atteint le score final le plus élevé (9,19/10).
La consolidation des cinq éditions fait ainsi apparaître des résultats favorables et cohérents avec les objectifs pédagogiques de NeuroTriForma®.
Ces résultats doivent néanmoins être interprétés comme des **progressions de compétences perçues**. Ils ne permettent pas de conclure à une acquisition objective des connaissances, à leur persistance dans le temps ou à leur traduction effective dans les pratiques numériques.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

AXE 2 - Évaluation de l'impact comportemental

Les sujets ayant suscité le plus d'intérêt

L'analyse des thématiques préférées permet d'identifier les sujets qui retiennent le plus l'attention des enfants et d'orienter les améliorations du dispositif pédagogique.

Classement	Thématique	Votes
1.	Protéger son cerveau et son sommeil	**49**
2.	Comprendre les algorithmes	**46**
3.	Se protéger sur Internet	**44**
4.	Découvrir et apprendre plus	**41**
5.	Comprendre sa bulle sociale	**37**

La protection du cerveau et du sommeil arrive désormais en première position, devant la compréhension des algorithmes. Les cinq thématiques bénéficient néanmoins d'un intérêt substantiel.

Ces données suggèrent une sensibilité particulière aux conséquences concrètes des usages numériques et aux mécanismes qui influencent l'expérience quotidienne.

La bulle sociale reste le sujet le moins sélectionné, sans que cela permette de conclure à une compréhension insuffisante. Cette observation pourrait justifier un renforcement des activités illustrant concrètement la diversité des contenus auxquels chacun est exposé.

La découverte volontaire de nouveaux sujets constitue précisément une piste pédagogique intéressante pour rendre cette notion plus tangible.

L'intention de changement

L'intention de changement constitue un premier indicateur du potentiel d'évolution des habitudes numériques après l'intervention. Sur 85 réponses ou modalités comptabilisées :

Réponse	Nombre	Part sur 85
Oui	48	56,5 %
Un peu	25	29,4 %
Non	1	1,2 %
Pas de réponse	11	12,9 %

Parmi les **74 enfants ayant exprimé une position**, 64,9 % répondent « Oui », 33,8 % « Un peu » et 1,4 % « Non ».
Au total, **98,6 % des réponses exprimées sont favorables à une évolution, au moins partielle, des habitudes numériques**.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Ce résultat constitue un signal encourageant. La proportion de réponses « Un peu » rappelle cependant que l'intention de changement peut s'accompagner d'un besoin de temps, d'expérimentation ou de soutien.

La présence d'une réponse négative et de 11 absences de réponse doit également être conservée dans l'analyse : elle invite à ne pas assimiler l'ensemble des participants à un groupe uniformément convaincu.

Ces données mesurent une intention déclarée, et non des comportements effectivement modifiés.

La compréhension perçue

Sur 86 réponses recueillies, **63 enfants (73,3 %) se déclarent « Extrêmement d'accord »** avec l'affirmation selon laquelle ils comprennent mieux le fonctionnement des réseaux sociaux.

Les 23 autres enfants (26,7 %) répondent « D'accord ». Aucune réponse négative ou intermédiaire n'est enregistrée.

Ainsi, **100 % des répondants expriment une compréhension perçue positive**.

Ce résultat converge avec les niveaux finaux élevés des auto-positionnements, particulièrement concernant les algorithmes.

Il suggère que les contenus abordés sont perçus comme accessibles et compréhensibles par les participants.

Cependant, une compréhension fortement déclarée ne garantit pas la capacité à expliquer correctement un mécanisme ou à mobiliser ses connaissances dans une situation nouvelle.

Des exercices standardisés permettraient de mieux distinguer la compréhension ressentie de la maîtrise effective.

L'utilité perçue

Les données consolidées relatives à l'utilité quotidienne totalisent 82 unités de réponses agrégées :

- 44,5 correspondent à « Extrêmement d'accord » ;
- 36,5 correspondent à « D'accord » ;
- 1 correspond à « Moyennement d'accord » ;
- aucune à « Pas d'accord ».

Les valeurs fractionnaires figurent dans la collecte agrégée et ne doivent pas être interprétées comme des nombres individuels d'enfants.

Ainsi, **98,8 % des unités de réponses agrégées se situent dans les deux modalités les plus favorables**.

Ces résultats suggèrent que les participants perçoivent les apprentissages comme utiles pour leurs usages numériques quotidiens.

Cette appréciation constitue un préalable intéressant à la mobilisation volontaire des connaissances, sans toutefois permettre de confirmer leur transfert effectif.

La ressource familiale introduite le 7 novembre 2026 pourrait contribuer à explorer cette dimension en encourageant les jeunes à réinvestir les apprentissages dans une activité de découverte volontaire.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Synthèse de l'impact comportemental

Les indicateurs convergent vers un potentiel favorable de transformation des comportements : compréhension perçue unanimement positive, utilité largement reconnue et intentions majoritairement orientées vers une évolution des habitudes.

Ces résultats ne permettent cependant pas d'affirmer que les comportements numériques ont durablement changé.

L'enjeu des prochaines étapes de recherche consiste à observer si les connaissances déclarées et les intentions exprimées se traduisent progressivement par davantage d'autonomie, de discernement et de choix volontaires dans les usages numériques.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

AXE 3 - Évaluation de l'expérience vécue

Analyse de la satisfaction (Customer Satisfaction Index)

Le CSTA permet d'apprécier la qualité perçue de l'expérience par les enfants et leurs parents ou adultes de confiance.
Sur l'ensemble des cinq éditions, les résultats consolidés atteignent :

Population	CSTA
Enfants	**99,18 %**
Parents / adultes de confiance	**99,74 %**

Les deux populations présentent une satisfaction particulièrement élevée, avec un écart limité de **0,56 point de pourcentage** en faveur des parents.

Ces résultats suggèrent une forte adhésion à l'expérience, tant de la part du public directement concerné par les apprentissages que des adultes accompagnateurs. Cette convergence constitue un indicateur favorable de la qualité perçue du dispositif. Toutefois, le CSTA ne permet pas d'identifier isolément les composantes qui contribuent à cette satisfaction : contenus pédagogiques, animation, activités proposées, environnement, organisation ou expérience familiale.

Analyse de la recommandation (Net Promoter Score) [1]

Les données consolidées présentent les notes moyennes de recommandation suivantes :

Population	NPS
Enfants	**9,06/10**
Parents / adultes de confiance	**9,56/10**

L'écart est de **0,50 point sur 10**, en faveur des parents. Les deux populations expriment donc une forte propension déclarée à recommander l'expérience.

Une hypothèse pourrait être que les parents reconnaissent une valeur éducative particulière au dispositif, complémentaire à l'appréciation immédiate de l'expérience vécue par les enfants.

Cette interprétation reste à confirmer, les données disponibles ne permettant pas d'identifier les motivations individuelles de recommandation.

Synthèse de l'expérience vécue
Les cinq éditions présentent une qualité expérientielle déclarée particulièrement favorable, avec des niveaux de satisfaction supérieurs à 99 % et des notes moyennes de recommandation supérieures à 9/10.
La convergence des appréciations des enfants et des parents constitue un résultat important pour un dispositif éducatif reposant sur une expérience partagée.
Elle suggère que le format est favorablement accueilli par les deux publics, sans permettre de démontrer que cette satisfaction contribue directement à l'acquisition des compétences ou à la transformation durable des habitudes numériques.

[1] **Précision méthodologique :** les notes présentées sont des moyennes sur 10, traditionnellement désignées « NPS » dans le recueil. Elles ne correspondent pas au calcul conventionnel du Net Promoter Score, qui nécessite de distinguer promoteurs, passifs et détracteurs. Le terme « note moyenne de recommandation » est donc privilégié dans l'analyse scientifique.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

AXE 4 - Production de connaissances

L'analyse consolidée des cinq éditions permet de dégager cinq enseignements utiles à l'évolution du dispositif NeuroTriForma®.

Enseignement 1 : La protection du cerveau constitue un sujet particulièrement mobilisateur

Avec 49 votes, cette thématique devient la plus sélectionnée. Elle présente parallèlement la plus forte progression d'auto-positionnement (+3,28 points).

Cette convergence suggère un intérêt particulier pour les conséquences des usages numériques sur le sommeil, l'attention et la concentration.

Enseignement 2 : Comprendre les mécanismes invisibles reste une priorité

La compréhension des algorithmes recueille 46 votes et atteint le niveau final déclaré le plus élevé (9,19/10).

Ces résultats semblent confirmer l'intérêt pédagogique d'expliquer les mécanismes de personnalisation des contenus et de recommandation.

Enseignement 3 : La posture active constitue une dimension prometteuse

Avec une progression de +2,80 points, l'utilisation volontaire des réseaux pour apprendre et découvrir représente la deuxième évolution la plus importante.

Cette observation soutient l'intérêt d'une pédagogie dépassant la seule prévention des risques pour développer une relation plus active au numérique.

Enseignement 4 : La curiosité peut devenir un levier pédagogique complémentaire

Le thème « Découvrir et apprendre plus » recueille 41 votes, tandis que la compréhension de la bulle sociale reste le sujet le moins sélectionné.

Ces résultats ont contribué à orienter la démarche vers une exploration volontaire de contenus diversifiés, concrétisée par l'introduction d'une nouvelle ressource familiale le 7 novembre.

L'effet de cette activité sur la curiosité et l'autonomie reste à documenter.

Enseignement 5 : Comprendre et vouloir changer ne signifie pas encore agir durablement

La compréhension et l'utilité perçues sont élevées, et la majorité des répondants envisage une évolution de ses habitudes.

Ces observations constituent une base favorable pour poursuivre les travaux, mais elles renforcent la nécessité d'étudier la consolidation, le transfert et la persistance des apprentissages.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Enseignements pour la recherche-intervention

Les résultats recueillis alimentent les travaux de recherche-intervention du **e-net. lab**. Cette partie distingue les observations issues des données, les interprétations qu'elles permettent de formuler avec prudence ainsi que les hypothèses qui pourront être approfondies lors des prochaines éditions.

Les cinq éditions permettent surtout d'observer une **évolution progressive du protocole NeuroTriForma®**, caractéristique d'une logique de recherche-intervention.

Observation scientifique n°1 : De la perception immédiate à la progression perçue

Limite identifiée : lors de la première édition du 16 mai 2026, aucun auto-positionnement initial ne permettait de comparer les compétences avant et après l'atelier.

Évolution appliquée : à partir du 4 juillet 2026, le **e-net. lab** a introduit un protocole structuré d'auto-positionnement avant/après sur les cinq compétences NeuroTriForma®.

Cette amélioration permet désormais de documenter une progression déclarée. La consolidation des quatre éditions concernées fait apparaître une évolution moyenne de 6,17 à 8,67/10.

Observation scientifique n°2 : De la mesure immédiate à la perspective longitudinale

Limite identifiée : les données recueillies immédiatement après l'atelier ne permettent pas de déterminer si les apprentissages persistent ou se traduisent dans les pratiques quotidiennes.

Évolution appliquée : lors de l'édition du 22 août 2026, un parcours longitudinal d'environ deux mois a été introduit, comprenant quatre Missions de Lucidité NeuroTriForma® et deux Pactes destinés à accompagner l'autonomie numérique.
Le protocole prévoit une progression de la consolidation des connaissances vers l'observation critique, la prise de décision et le transfert.

Situation actuelle : l'exploitation scientifique de ces mesures différées constitue un chantier à approfondir dans le cadre des échanges envisagés avec l'UNamur. Les données disponibles ne permettent pas encore d'en présenter les résultats.

Observation scientifique n°3 : Du rôle d'accompagnateur à la stimulation de la curiosité familiale

Limite identifiée : l'implication des parents pourrait favoriser le transfert des apprentissages, mais son rôle effectif reste insuffisamment documenté.

Évolution appliquée : depuis l'édition du 7 novembre 2026, les parents reçoivent une nouvelle ressource pédagogique : **« Une découverte par jour pour sortir de sa bulle »**.
Conçue comme une ressource familiale pour éveiller la curiosité, explorer le monde et devenir acteur de ses découvertes, elle invite les jeunes à découvrir volontairement des contenus diversifiés et à répondre à trois questions :

1. Qu'ai-je découvert aujourd'hui ?
2. Qu'est-ce qui m'a le plus étonné ?
3. Qu'est-ce que cela me donne envie d'explorer ?

Cette nouvelle activité vise à prolonger l'apprentissage au-delà de l'atelier, en associant découverte, réflexion personnelle et accompagnement familial.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Hypothèse de recherche : une pratique régulière de découverte volontaire, accompagnée par un adulte de confiance, pourrait contribuer à développer la curiosité, la diversification des contenus consultés et l'autonomie intellectuelle.

La mise à disposition de l'outil constitue une amélioration documentée du dispositif ; ses effets spécifiques restent à mesurer.

Observation scientifique n°4 : Vers un renforcement de la robustesse méthodologique

Limite identifiée : les auto-positionnements renseignent sur la perception des compétences mais ne permettent pas d'objectiver leur maîtrise effective.

Évolution envisagée : intégrer progressivement des situations-problèmes, des questions standardisées et des mesures différées permettant d'apprécier la capacité réelle des enfants à comprendre, raisonner et décider.
Ces développements pourraient être étudiés dans le cadre d'une collaboration méthodologique avec l'UNamur.
À ce stade, ils constituent des perspectives de recherche et non des améliorations déjà validées.

Observation scientifique n°5 : Une démarche d'ouverture académique engagée

Étape réalisée : le 10 septembre 2026, le **e-net. lab** a transmis le rapport d'impact à Annick Castiaux, rectrice de l'UNamur, afin qu'il puisse être orienté vers les interlocuteurs académiques compétents.
Les échanges envisagés concernent notamment Julie Henry, sur les dimensions STEAM, et **Alain Decrop**.

Cette démarche ouvre une perspective de rapprochement entre l'expérience de terrain du **e-net. lab** et les expertises scientifiques universitaires.

Situation actuelle : la transmission du rapport constitue une première étape concrète, mais ne doit pas être assimilée à la formalisation d'un partenariat académique.
L'objectif reste d'examiner les possibilités d'un travail commun portant notamment sur le suivi longitudinal, l'objectivation des compétences et le rôle de l'accompagnement parental.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Recommandations

Les recommandations formulées ci-dessous s'appuient exclusivement sur les résultats observés lors de cette édition. Elles visent à renforcer la qualité du dispositif pédagogique, à améliorer le protocole de recherche-intervention et à optimiser l'expérience proposée aux futurs participants.

Priorité élevée - Exploiter le protocole longitudinal

Recommandation précédente : mesurer systématiquement la réalisation et les résultats des quatre Missions de Lucidité afin d'étudier la consolidation, le transfert et la persistance des apprentissages.

État d'avancement : protocole introduit ; exploitation scientifique à approfondir avec l'UNamur.

Prochaine étape : définir les indicateurs de suivi, les modalités de collecte différée et les méthodes d'analyse permettant d'apprécier les apprentissages au-delà de l'intervention immédiate.

Priorité moyenne - Objectiver davantage les compétences

Recommandation précédente : compléter les auto-positionnements par des situations ou questions standardisées permettant de confronter compétences perçues et capacités effectives.

État d'avancement : approfondissement méthodologique envisagé avec l'UNamur.

Prochaine étape : concevoir des épreuves simples, reproductibles et adaptées aux 11–13 ans pour observer leur capacité à analyser des situations numériques concrètes.

Priorité faible - Étudier l'accompagnement parental

Recommandation précédente : documenter l'implication des adultes de confiance dans la consolidation et le transfert des apprentissages.

État d'avancement : amélioration pédagogique concrétisée le 7 novembre 2026 avec la création et la transmission de « Une découverte par jour pour sortir de sa bulle ».

Prochaine étape : documenter son utilisation effective par les familles, les découvertes réalisées par les enfants et les éventuelles évolutions de leurs pratiques de recherche et d'exploration.

Priorité élevée - Structurer un partenariat académique avec l'UNamur

Recommandation précédente : étudier la mise en place d'un partenariat entre **e-net. group** et l'UNamur pour renforcer la robustesse scientifique du protocole NeuroTriForma®.

État d'avancement : rapport transmis le 10 septembre 2026 à Annick Castiaux pour orientation vers les interlocuteurs compétents.

Prochaine étape : examiner les possibilités d'une collaboration structurée portant sur les méthodes d'évaluation, la mesure des compétences effectives, le suivi longitudinal et la reproductibilité du dispositif dans d'autres contextes éducatifs.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

Conclusion générale

L'analyse consolidée des **cinq Tables de l'Innovation organisées entre le 16 mai et le 7 novembre 2026**, réunissant 86 enfants et 78 parents ou adultes de confiance, fait apparaître plusieurs tendances favorables.

Les cinq compétences progressent dans les auto-positionnements, avec une moyenne passant de **6,17 à 8,67/10**.

Les résultats témoignent également d'une compréhension perçue élevée, d'une intention majoritairement favorable au changement et d'une appréciation particulièrement positive de l'expérience.

Ces observations demeurent exploratoires. Elles ne démontrent ni une acquisition objective des compétences ni une modification durable des comportements.

L'intérêt de cette démarche réside également dans **l'amélioration progressive du dispositif NeuroTriForma® à partir des enseignements recueillis**.

Après l'introduction des auto-positionnements et du parcours longitudinal, la cinquième édition marque une nouvelle évolution avec la ressource familiale « Une découverte par jour pour sortir de sa bulle ». Elle élargit la démarche à la curiosité, à l'exploration volontaire et à l'autonomie intellectuelle.

La poursuite des échanges avec l'UNamur pourrait contribuer à renforcer les méthodes de mesure et à documenter progressivement les effets pédagogiques de ces évolutions.

*Source primaire : données agrégées des cinq éditions transmises au **e-net.** **lab**. Analyse descriptive exploratoire, sans inférence causale.*

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

ANNEXE 1 - COLLECTE DES DONNÉES

1. Données collectées lors de l'auto-positionnement des enfants

1.1. Auto-positionnement de départ (Avant l'atelier) [2]

Objectif NeuroTriForma®
Identifier le niveau de perception des jeunes afin de mesurer leurs compétences de départ sur la maîtrise de leur cerveau face aux réseaux sociaux.

Cet auto-positionnement constitue le point de départ de notre démarche de recherche-intervention menée par le **e-net. lab**. Il permet aux jeunes d'évaluer eux-mêmes leur perception de leurs connaissances et de leurs pratiques avant l'atelier. Les réponses sont anonymes et utilisées uniquement à des fins pédagogiques et scientifiques. Elles permettent d'adapter l'animation au niveau du groupe et d'établir une référence objective pour mesurer la progression des compétences à l'issue de l'expérience.

Objectif NeuroTriForma®
Établir un point de départ permettant de mesurer les progrès réalisés à l'issue de l'atelier.

1.1.1. Protéger son identité

Aujourd'hui, je pense savoir quelles informations personnelles je peux partager sur Internet… sans prendre de risque.
Ce que cela signifie : Je comprends que certaines informations personnelles doivent rester privées, même sur Internet. Je sais reconnaître les situations où partager une information peut présenter un risque pour moi ou pour mes proches.

Positionnement des enfants

6,40/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je ne sais pas vraiment quelles informations je peux partager.
☐	2	Je fais attention, mais je ne sais pas toujours ce qui est risqué.
☐	4	Je connais quelques règles, mais j'hésite encore dans certaines situations.
☒	6	Je protège généralement bien mes informations personnelles.
☐	8	Je sais expliquer pourquoi certaines informations ne doivent pas être publiées.
☐	9	Je sais protéger mon identité et j'aide aussi les autres à éviter les risques.

[2] L'ajout d'un protocole auto-positionnement avant/après pour les enfants (les auto-positionnements permettant de mesurer l'évolution perçue des cinq compétences) s'est réalisé à partir de la seconde table de l'innovation. Cela signifie que l'enfants de la table de l'innovation du 16 mai 2026 ne font pas partie de l'échantillonnage analysé.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

1.1.2. Comprendre la captation de l'attention

Aujourd'hui, je pense comprendre pourquoi il m'arrive de regarder beaucoup plus de vidéos que prévu.
Ce que cela signifie : Je comprends que les réseaux sociaux utilisent différentes techniques pour retenir mon attention.
Je sais reconnaître les situations où je continue à regarder des contenus sans l'avoir vraiment décidé.

Positionnement des enfants

6,25/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je n'y avais jamais vraiment réfléchi.
☐	2	Je sais que cela existe, mais je ne comprends pas comment cela fonctionne.
☐	4	Je remarque parfois que je passe plus de temps que prévu.
☒	6	Je comprends plusieurs mécanismes qui attirent mon attention.
☐	8	Je sais reconnaître ces mécanismes et commencer à reprendre le contrôle.
☐	9	Je comprends très bien comment les plateformes cherchent à capter mon attention.

1.1.3. Comprendre les algorithmes

Aujourd'hui, je pense savoir pourquoi les réseaux sociaux me montrent certaines vidéos plutôt que d'autres.
Ce que cela signifie : Je comprends que chacun ne voit pas les mêmes contenus sur les réseaux sociaux.
Je sais que les algorithmes choisissent les vidéos en fonction de mes habitudes.

Positionnement des enfants

6,81/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je pensais que tout le monde voyait les mêmes vidéos.
☐	2	Je sais que les contenus changent selon les personnes, sans vraiment comprendre pourquoi.
☐	4	Je comprends que les algorithmes choisissent certains contenus.
☒	6	Je comprends que mes habitudes influencent ce que je vois.
☐	8	Je comprends comment une bulle de contenus peut se créer autour de moi.
☐	9	Je comprends très bien le fonctionnement général des recommandations des réseaux sociaux.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

1.1.4. Adopter une posture active (Utiliser les réseaux intelligemment)

Aujourd'hui, je pense savoir utiliser les réseaux sociaux pour apprendre de nouvelles choses et pas seulement pour me divertir.
Ce que cela signifie : Je sais utiliser les réseaux sociaux pour apprendre, progresser et découvrir de nouvelles choses.
Je ne me contente pas uniquement des contenus proposés automatiquement.

Positionnement des enfants

5,92/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	J'utilise presque uniquement les réseaux pour me divertir.
☐	2	Je découvre parfois des contenus utiles par hasard.
☒	4	Il m'arrive de chercher volontairement des contenus intéressants.
☐	6	J'utilise régulièrement les réseaux pour apprendre quelque chose.
☐	8	Je sais choisir les contenus qui peuvent réellement m'aider à progresser.
☐	9	J'utilise les réseaux comme un véritable outil d'apprentissage et de développement.

1.1.5. Protéger son cerveau

Aujourd'hui, je pense comprendre comment les écrans peuvent influencer mon sommeil, ma concentration et mon cerveau.
Ce que cela signifie : Je comprends que mon sommeil, ma concentration et mon énergie peuvent être influencés par mon utilisation des écrans.
Je connais des habitudes qui permettent de mieux protéger mon cerveau au quotidien.

Positionnement des enfants

5,49/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je ne pense pas que les écrans aient beaucoup d'influence sur moi.
☐	2	Je sais qu'ils peuvent avoir un impact, sans vraiment comprendre lequel.
☒	4	Je connais quelques conséquences sur le sommeil ou la concentration.
☐	6	Je comprends les principaux effets des écrans sur mon cerveau.
☐	8	Je connais plusieurs bonnes habitudes pour protéger mon attention et mon sommeil.
☐	9	Je sais protéger durablement mon cerveau grâce à des habitudes adaptées.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

1.2. Auto-positionnement final (Après l'atelier) [3]

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer la perception des compétences acquises par les jeunes à l'issue de l'atelier sur la maîtrise de leur cerveau face aux réseaux sociaux.

Cet auto-positionnement s'inscrit dans la continuité de la démarche de **recherche-intervention** du **e-net. lab**. Il permet d'évaluer la perception des compétences acquises à l'issue de l'atelier et de comparer les résultats avec ceux du questionnaire initial. Les données, recueillies de manière anonyme, contribuent à mesurer l'impact pédagogique de l'atelier et à améliorer en continu les méthodes de sensibilisation développées par le **e-net. lab**.

Finalité NeuroTriForma®
Comparer les résultats avec l'auto-positionnement initial afin de mesurer la progression pédagogique et l'impact de l'atelier.

1.2.1. Protéger son identité

Je sais maintenant reconnaître quelles informations je peux garder privées pour mieux protéger mon identité.
Ce que cela signifie : Je sais reconnaître quelles informations personnelles je peux garder privées. Je suis capable de mieux protéger mon identité lorsque j'utilise Internet et les réseaux sociaux.

Positionnement des enfants

8,17/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	J'ai encore besoin qu'on m'explique comment protéger mes informations.
☐	2	Je connais quelques règles, mais je ne suis pas encore sûr de moi.
☐	4	Je commence à reconnaître les informations qu'il vaut mieux garder privées.
☐	6	Je sais généralement protéger mon identité lorsque j'utilise Internet.
☒	8	Je sais expliquer à quelqu'un comment mieux protéger ses informations personnelles.
☐	9	Je pourrais apprendre à un copain ou à ma famille comment protéger son identité en ligne.

[3] L'ajout d'un protocole auto-positionnement avant/après pour les enfants (les auto-positionnements permettant de mesurer l'évolution perçue des cinq compétences) s'est réalisé à partir de la seconde table de l'innovation. Cela signifie que l'enfants de la table de l'innovation du 16 mai 2026 ne font pas partie de l'échantillonnage analysé.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

1.2.2. Comprendre la captation de l'attention

Je comprends maintenant comment les réseaux sociaux essaient de retenir mon attention et je connais des moyens pour reprendre le contrôle.
Ce que cela signifie : Je comprends les techniques utilisées par les réseaux sociaux pour retenir mon attention.
Je connais plusieurs façons de reprendre le contrôle de mon temps d'écran.

Positionnement des enfants

8,49/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je comprends encore difficilement comment les réseaux captent mon attention.
☐	2	Je connais quelques explications, mais je ne sais pas encore quoi faire.
☐	4	Je comprends plusieurs mécanismes qui me font rester plus longtemps sur les réseaux.
☐	6	Je connais des astuces pour reprendre le contrôle de mon temps d'écran.
☒	8	Je peux expliquer pourquoi les réseaux cherchent à retenir notre attention.
☐	9	Je pourrais apprendre à d'autres comment reprendre le contrôle face aux réseaux sociaux.

1.2.3. Comprendre les algorithmes

Je comprends maintenant pourquoi chacun ne voit pas les mêmes vidéos et comment les algorithmes créent une bulle autour de moi.
Ce que cela signifie : Je comprends comment les algorithmes choisissent les contenus que je vois. Je sais pourquoi chacun peut voir des vidéos différentes.

Positionnement des enfants

9,19/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je ne comprends pas encore vraiment comment les algorithmes fonctionnent.
☐	2	Je sais qu'ils existent, mais j'ai encore des difficultés à les expliquer.
☐	4	Je comprends qu'ils choisissent les contenus selon nos habitudes.
☐	6	Je comprends comment une bulle de contenus se construit progressivement.
☐	8	Je peux expliquer pourquoi deux personnes ne voient pas les mêmes vidéos.
☒	9	Je pourrais expliquer simplement à un copain comment fonctionnent les recommandations des réseaux sociaux.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

1.2.4. Adopter une posture active (Utiliser les réseaux intelligemment)

Je sais maintenant utiliser les réseaux sociaux pour découvrir, apprendre et progresser dans ce qui m'intéresse.
Ce que cela signifie : Je sais utiliser les réseaux sociaux pour apprendre, découvrir et progresser. Je fais davantage mes propres choix au lieu de regarder uniquement ce qui m'est proposé.

Positionnement des enfants

8,72/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je ne sais pas encore vraiment utiliser les réseaux pour apprendre.
☐	2	J'essaie parfois, mais j'ai encore besoin d'aide.
☐	4	Je commence à rechercher volontairement des contenus utiles.
☐	6	J'utilise régulièrement les réseaux pour progresser dans ce qui m'intéresse.
☒	8	Je sais choisir les contenus qui m'aident réellement à apprendre.
☐	9	Je pourrais montrer à un copain comment utiliser les réseaux pour apprendre et progresser.

1.2.5. Protéger son cerveau

Je sais maintenant quelles habitudes peuvent m'aider à mieux protéger mon cerveau, mon sommeil et ma concentration.
Ce que cela signifie : Je comprends comment les écrans influencent mon cerveau, mon sommeil et ma concentration.
Je connais des habitudes qui peuvent m'aider à rester en forme et à mieux me concentrer.

Positionnement des enfants

8,77/10

	Niveau	Interprétation
☐	1	Je ne sais pas encore quelles habitudes protègent mon cerveau.
☐	2	Je connais quelques conseils, mais je ne sais pas encore bien les appliquer.
☐	4	Je comprends les principaux effets des écrans sur mon cerveau.
☐	6	Je connais plusieurs habitudes pour protéger mon sommeil et ma concentration.
☒	8	Je peux expliquer pourquoi ces habitudes sont importantes pour mon cerveau.
☐	9	Je pourrais apprendre à un copain ou à ma famille comment protéger leur cerveau, leur sommeil et leur concentration.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

2. Les sujets préférés des enfants

Objectif NeuroTriForma®
Identifier les thématiques qui ont le plus suscité l'intérêt des participants.

Cette question permet d'identifier les thèmes que les enfants ont trouvés les plus intéressants au cours de l'atelier. Les réponses contribuent à mieux comprendre les centres d'intérêt du groupe et les contenus qui génèrent le plus d'engagement. Elles sont utilisées dans le cadre de la démarche de recherche-intervention du **e-net. lab** afin d'améliorer en continu les contenus pédagogiques proposés.

Objectif NeuroTriForma®
Identifier les contenus pédagogiques les plus engageants afin d'adapter les prochaines éditions de l'atelier.

Nombre de votes	Interprétation
44	**Se protéger sur Internet** - Ce que cela signifie : Apprendre à protéger ses informations personnelles et reconnaître les situations qui peuvent présenter un risque sur Internet ou les réseaux sociaux.
46	**Comprendre les algorithmes** - Ce que cela signifie : Découvrir comment les réseaux sociaux choisissent les vidéos et les publications qui apparaissent sur ton écran en fonction de tes habitudes.
37	**Comprendre sa bulle sociale** - Ce que cela signifie : Comprendre que chacun voit des contenus différents et apprendre à ne pas rester enfermé dans une seule façon de voir les choses.
41	**Découvrir et apprendre plus** - Ce que cela signifie : Utiliser les réseaux sociaux pour découvrir de nouvelles passions, apprendre de nouvelles choses et progresser dans ce qui t'intéresse.
49	**Protéger son cerveau et son sommeil** - Ce que cela signifie : Comprendre comment les écrans peuvent influencer ton attention, ton énergie, ta concentration et ton sommeil, et apprendre à les utiliser de manière plus équilibrée.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

3. Intention d'évolution des comportements chez les enfants

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer l'intention des enfants de faire évoluer leurs habitudes numériques après l'atelier.

Cette question vise à mesurer si l'atelier suscite une volonté de changement chez les participants. Elle permet d'évaluer si les messages abordés conduisent à une réflexion personnelle et à l'envie d'adopter de nouvelles pratiques. Les réponses constituent un premier indicateur de l'impact potentiel de l'atelier sur les comportements futurs.

Objectif NeuroTriForma®
Mesurer le potentiel de transformation des comportements à la suite de l'atelier.

Nombre de votes	Interprétation
48	**Oui** - Ce que cela signifie : Je pense que cet atelier va vraiment changer certaines de mes habitudes lorsque j'utiliserai les réseaux sociaux.
25	**Un peu** - Ce que cela signifie : Je pense que cela pourra m'aider, mais j'aurai encore besoin de temps et de pratique pour changer mes habitudes.
1	**Non** - Ce que cela signifie : Je ne pense pas que cet atelier changera ma façon d'utiliser les réseaux sociaux.
11	**Pas de réponse** - Ce que cela signifie : Je ne sais pas encore si cet atelier changera quelque chose pour moi.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

4. Niveau de compréhension perçu du fonctionnement des réseaux sociaux [4]

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer le niveau de compréhension perçu du fonctionnement des réseaux sociaux.

Cette question permet d'apprécier dans quelle mesure les participants estiment mieux comprendre le fonctionnement des réseaux sociaux après l'atelier. Elle évalue leur perception de la compréhension acquise concernant les algorithmes, la personnalisation des contenus et les mécanismes de captation de l'attention. Les résultats alimentent l'analyse de l'efficacité pédagogique du dispositif.

Objectif NeuroTriForma®
Mesurer la perception des connaissances acquises sur le fonctionnement des réseaux sociaux.

Nombre de votes	Interprétation
0	**Pas d'accord** - Ce que cela signifie : Je ne pense pas encore avoir compris comment les réseaux sociaux fonctionnent.
0	**Moyennement d'accord** - Ce que cela signifie : J'ai compris certaines choses, mais j'ai encore besoin d'explications pour bien comprendre l'ensemble.
23	**D'accord** - Ce que cela signifie : Je pense avoir bien compris le fonctionnement des réseaux sociaux et les principales idées expliquées pendant l'atelier.
63	**Extrêmement d'accord** - Ce que cela signifie : Je comprends très bien comment fonctionnent les réseaux sociaux et je pourrais l'expliquer simplement à un copain ou à un membre de ma famille.

[4] La différence entre le total des participants et le total des votes correspond aux enfants n'ayant pas répondu.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

5. Utilité perçue de l'atelier (la table de l'innovation) [5]

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer l'utilité perçue de l'atelier pour la vie quotidienne des enfants.

Cette question vise à mesurer dans quelle mesure les participants pensent que les apprentissages réalisés pourront leur être utiles dans leur vie de tous les jours. Elle permet d'évaluer la pertinence des contenus proposés et leur capacité à être transférés dans les usages numériques quotidiens. Les résultats contribuent à améliorer la qualité et l'impact du dispositif pédagogique.

Objectif NeuroTriForma®
Mesurer l'utilité perçue et la transférabilité des apprentissages dans la vie quotidienne.

Nombre de votes	Interprétation
0	**Pas d'accord** - Ce que cela signifie : Je ne pense pas que cet atelier m'aidera beaucoup dans ma vie de tous les jours.
1	**Moyennement d'accord** - Ce que cela signifie : Je pense que certaines choses pourront m'aider, mais j'aurai encore besoin de temps pour les utiliser.
36,5	**D'accord** - Ce que cela signifie : Je pense que ce que j'ai appris me sera utile pour utiliser les réseaux sociaux de manière plus réfléchie et plus sûre.
44,5	**Extrêmement d'accord** - Ce que cela signifie : Je pense que cet atelier va vraiment m'aider dans ma vie de tous les jours et que je pourrai utiliser ce que j'ai appris pendant longtemps.

[5] La différence entre le total des participants et le total des votes correspond aux enfants n'ayant pas répondu.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

6. Customer Satisfaction Index (CSTA)

Objectif NeuroTriForma®
Mesurer le niveau global de satisfaction des participants à l'égard de la table de l'innovation.

Le Customer Satisfaction Index (CSTA) évalue le niveau de satisfaction ressenti à l'issue de l'atelier. Contrairement au NPS, qui mesure la recommandation, le CSTA permet d'apprécier la qualité perçue de l'expérience vécue. Dans la démarche de recherche-intervention du **e-net. lab**, cet indicateur contribue à évaluer la pertinence des contenus, de l'animation et de l'organisation afin d'améliorer continuellement le dispositif pédagogique.

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer la qualité perçue de l'expérience pédagogique et identifier les leviers d'amélioration continue.

6.1. CSTA Enfants

Un **CSTA élevé** (+ de 90 %) ou **très élevé** (+ de 98%) indique que les enfants ont apprécié l'atelier, se sont sentis impliqués et ont perçu les contenus comme intéressants et adaptés à leur âge. Il constitue un indicateur favorable de l'engagement pédagogique et de l'expérience vécue.

CSTA des parents à l'issue de ces tables de l'innovation

99,18 %

6.2. CSTA Parents

Un **CSTA élevé** (+ de 90 %) ou **très élevé** (+ de 98%) traduit une forte satisfaction des parents concernant la qualité de l'atelier, son organisation et son intérêt éducatif. Il suggère que le dispositif répond aux attentes des familles et renforce leur confiance dans la démarche pédagogique proposée.

CSTA des parents à l'issue de ces tables de l'innovation

99,74 %

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.

7. Net Promoter Score (NPS) [6]

Objectif NeuroTriForma®
Mesurer la propension des participants à recommander la table de l'innovation à leur entourage.

Le Net Promoter Score (NPS) est un indicateur internationalement reconnu permettant d'évaluer le niveau de recommandation d'une expérience. Dans le cadre de la démarche de recherche-intervention du **e-net. lab**, il constitue un indicateur de confiance, d'engagement et de satisfaction globale. Il permet d'apprécier dans quelle mesure les participants estiment que l'atelier mérite d'être recommandé à d'autres enfants et à d'autres familles. Les résultats viennent compléter les indicateurs pédagogiques afin d'évaluer la qualité globale du dispositif.

Objectif NeuroTriForma®
Évaluer le potentiel de recommandation et l'adhésion globale à l'expérience vécue.

7.1. NPS Enfants

Un **NPS élevé** (+ de 8 sur 10) ou **très élevé** (+ de 9 sur 10) indique que les enfants ont vécu une expérience suffisamment marquante pour souhaiter la recommander à leurs amis. Il suggère également que les contenus, les activités et la pédagogie ont suscité un fort engagement et une perception positive de l'atelier.

NPS des parents à l'issue de ces tables de l'innovation

9,06/10

7.2. NPS Parents

Un **NPS élevé** (+ de 8 sur 10) ou **très élevé** (+ de 9 sur 10) traduit un niveau de confiance important des parents envers la qualité de l'atelier et sa pertinence éducative. Il suggère que l'expérience répond à leurs attentes et qu'ils sont susceptibles de la recommander à d'autres familles ou établissements.

NPS des parents à l'issue de ces tables de l'innovation

9,56/10

[6] Note méthodologique - Les résultats présentés sous l'appellation Net Promoter Score (NPS) correspondent ici à des notes moyennes de recommandation sur 10, et non au NPS conventionnel, calculé par différence entre le pourcentage de promoteurs et celui des détracteurs (échelle de -100 à +100). Cette distinction est prise en compte dans l'interprétation scientifique des résultats. Les valeurs permettent d'apprécier la propension déclarée à recommander l'expérience, sans constituer un NPS au sens strict.

© e-net., novembre 26, tous droits réservés.