

Sommaire

Les signets de couleurs précisent à quel(s) cycle(s) s'adressent les contenus ou activités proposés.

Cycle 1  Cycle 2  Cycle 3  3 cycles   

- 4 Préface
- 5 Présentation des auteurs
- 5 Remerciements




Introduction

Pour une éducation raisonnée aux écrans en partenariat avec les familles   



- 9 Présentation du projet
- 11 Calendrier du projet
- 11 Préambule : les ateliers en maternelle, cycle 2 et cycle 3

Partie 1

Projet de prévention et d'éducation raisonnée aux écrans : cycle 1 (MS-GS) 

- 12 Préambule : les activités proposées en cycle 1
- 13 Présentation du projet d'éducation raisonnée aux écrans aux élèves de MS-GS : le groupe de parole
- 13 Ateliers-parents (cycle 1)
- 14 Partenariat avec les familles : paroles de parents   
- 15 Séances proposées en cycle 1

Partie 2

Projet de prévention et d'éducation raisonnée aux écrans : cycle 2 (CP-CE1-CE2) et cycle 3 (CM1-CM2)  

- 23 Préambule : les activités proposées en cycle 2 et en cycle 3
- 24 Présentation du projet d'éducation raisonnée aux écrans aux élèves du cycle 2 et du cycle 3 : le groupe de parole
- 25 Ateliers-parents (cycle 2 et cycle 3)
- 26 Frise chronologique de l'évolution des outils numériques dans la société contemporaine et des mesures officielles pour l'éducation aux médias



27 Le Jeu des écrans

31 L'Étude du journal télévisé

39 Le Jeu des super-fictions



Partie 3

Actions en partenariat avec les familles   

- 46 Préambule
- 46 Activités pour le défi Semaine sans écrans
- 48 L'Abécédaire des écrans  
- 50 Quiz des écrans avec les parents
- 51 La gestion du temps d'écrans hebdomadaire

Partie 4

Soirée-débat avec les parents sur le thème de l'éducation raisonnée aux écrans   

- 52 Préambule
- 53 Questionnaire destiné aux parents
- 53 Éducation à l'image
- 59 Apprendre avec les écrans
- 62 Écrans et santé
- 64 Propositions d'aide aux enfants impactés par des images
- 64 Conseils aux parents face à la télévision et aux écrans
- 64 Contrôle parental et cyber-harcèlement  
- 66 Avis de chercheurs et professionnels de santé
- 67 Synthèse théorique autour des écrans

68 Conclusion

70 Bibliographie / sitographie sur le thème de l'éducation raisonnée aux écrans

78 **SOMMAIRE DES RESSOURCES NUMÉRIQUES**



Présentation du projet d'éducation raisonnée aux écrans aux élèves de MS et GS : le groupe de parole

Participants : cette séance peut être conduite avec tous les enfants d'une classe, MS et GS.			
Programmation : elle peut être proposée 1 à 2 fois durant une période scolaire.			
Lieu : dans la classe, en disposant les tables et chaises en demi-cercle afin que la parole puisse circuler librement.			
Matériel : - Album d'Alain Croson, <i>Allo ! Aldo !</i> , Gallimard Jeunesse, coll. « Aldo Giboulées », Paris, 2018. - Possibilité d'utiliser un bâton de parole.			
Étapes Durée	Consignes	Rôle de l'enseignant	Activité de l'élève
Étape 1 5 min	« Écoutez la lecture de l'histoire Allo ! Aldo ! »	Lire l'album d'Alain Croson, <i>Allo ! Aldo !</i>	Écouter.
Étape 2 10 min	« Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. »	- Rappeler aux enfants les règles de bienveillance, le respect des règles de prise de parole pour que chacun puisse librement s'exprimer. - Expliciter le lexique si besoin est. - Questionnements possibles sur le personnage : • « Qu'avez-vous retenu de cette histoire ? • Que dit Aldo ? Que fait-il ? • Quel est votre passage préféré ? »	- Répondre aux questions. - Observer.
Étape 3 5 min	« Cette année, nous allons apprendre à connaître les écrans afin de les utiliser au mieux quand vous serez plus grands. Il y aura des ateliers avec les papas et mamans à l'école, des livres seront prêtés pour la maison. »	Présentation du projet d'éducation aux écrans aux élèves.	- Écouter. - S'interroger.
Étape 4 5 min	« Dessinez ce que vous avez retenu. »		Dessiner.

Prolongements possibles : Poursuivre les groupes de parole tout au long de l'année scolaire, à une fréquence d'une fois par mois minimum, afin de dresser, avec les enfants, le bilan de ce qu'ils ont retenu des activités mises en place dans le cadre du projet : vocabulaire, lexique ou connaissances acquises. Utiliser les supports des livres et albums de jeunesse. Possibilité de « malle aux livres » afin de permettre aux enfants et familles de lire les albums.

Ateliers-parents (cycle 1)

Cette séance peut être conduite avec tous les enfants d'une classe, MS et GS. Elle peut être proposée plusieurs fois sur une année scolaire, sur un temps de la Semaine des parents à l'école, par exemple.

Lieu : classe, espace bibliothèque, dortoir, salle de motricité...

Durée : 2 heures, avec le Café des parents. Chaque atelier avec les enfants dure 15 minutes, chaque groupe d'enfants participe aux 4 ateliers.

Organisation : constitution de 4 groupes de 5 à 6 enfants, avec un ou plusieurs parents accompagnant

chaque groupe. La participation des membres du RASED ou du pôle-ressource est possible afin de gérer un atelier. Le rôle des parents est d'accompagner les enfants, de pouvoir observer, de participer également aux activités.

Premier temps : les ateliers

	Activité	Matériel
Atelier 1	Lecture d'albums	Albums jeunesse sur le thème des écrans (voir bibliographie p. 70)
Atelier 2	Jeux de société	Jeux de type coopératif Jeux à règles
Atelier 3	Jeu de « faire semblant »	Déguisements Dînette
Atelier 4	Relaxation	Tapis de mousse

Partie 2 Projet de prévention et d'éducation raisonnée aux écrans : cycle 2 (CP-CE1-CE2) et cycle 3 (CM1-CM2)

Préambule : les activités proposées en cycle 2 et en cycle 3

Cette section, à travers les groupes de parole, les ateliers-parents, le *Jeu des écrans* et l'*Étude du journal télévisé*, a pour objectif principal de donner aux enfants des outils pour décrypter les différents mondes visuels auxquels ils sont confrontés au quotidien.

Il s'agit, à partir du *Jeu des super-fictions*, de développer l'expression personnelle et créative des élèves ainsi que les compétences psychosociales telles que l'empathie, l'estime de soi...

Les différents sujets évoqués dans ce chapitre regroupent 5 axes :

- Dans le domaine des arts et de l'éducation à l'image, développer l'expression personnelle et créative de nos élèves : *Jeu des super-fictions*, *Portraits chinois des écrans*.
- Développer les compétences psychosociales telles que l'empathie : *Jeu des super-fictions*.
- Donner aux élèves des outils pour décoder et interpréter les différents univers visuels opérant dans leur sphère privée ou publique : *Jeu des écrans*, *Étude du journal télévisé*.
- Aider au développement de la maîtrise du langage oral et écrit, élément fondamental dans l'épanouissement de la personnalité de l'enfant, de sa réussite scolaire et de sa compréhension du monde : *Jeu des écrans*, *Jeu des super-fictions*, *Portraits chinois des écrans*.
- Proposer aux élèves des informations, des situations de réflexion pour éviter les pièges, les dangers que représentent certaines images ou certains sites : *Jeu des écrans*, *Étude du journal télévisé*.



Les activités peuvent se définir en 3 catégories :

- Jeux : *Jeu des écrans*, *Jeu des super-fictions*.
- Expression écrite et réflexion pour se connaître davantage vis-à-vis des écrans : *Portraits chinois des écrans*.
- Analyse et mise en situation de création d'images : *Étude du journal télévisé*.

Quiz des écrans avec les parents



Le *Quiz des écrans* avec les parents peut être proposé lors des ateliers-parents, durant la soirée-débat sur le thème de l'éducation raisonnée aux écrans, ou encore pour le défi Semaine sans écrans.

b) Imprimante / photocopieur couleur : vous pouvez imprimer l'ensemble des cartes sur des feuilles blanches : sur chaque carte, un encadré de couleur définit le thème auquel il appartient. Découpez les cartes-questions et plastifiez-les.

Préparation initiale du jeu

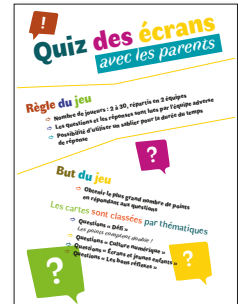
Fabrication des cartes-questions du *Quiz des écrans*

→ Voir Doc. 18 du CD-ROM

a) Imprimante / photocopieur noir et blanc : imprimez un exemplaire de chaque série de cartes sur une feuille de couleur identique à celle du thème :

- cartes jaunes : questions « Défi » ;
- cartes roses : questions « Culture numérique » ;
- cartes bleues : questions « Écrans et enfants » ;
- cartes vertes : questions « Les bons réflexes ».

Impression de l'affiche du *Quiz des écrans* avec les parents à reproduire au format A3



Ce document pourra être affiché durant la Semaine sans écrans pour inciter les familles à participer au quiz.

→ Voir Doc. 19 du CD-ROM

Règle du *Quiz des écrans*

■ Nombre de joueurs

2 à 30, répartis en 2 équipes.

■ But du jeu

Obtenir le plus grand nombre de points en répondant aux questions.

■ Matériel

→ Cartes-questions sur différents thèmes :

- cartes jaunes : questions « Défi » ;
- cartes roses : questions « Culture numérique » ;
- cartes bleues : questions « Écrans et enfants » ;
- cartes vertes : questions « Les bons réflexes ».

→ Possibilité d'utiliser un sablier pour la durée du temps de réponse.

■ Déroulement du jeu

- Mélangez les cartes et placez-les au centre de la table, faces cachées.
- L'équipe A (ou le joueur A) pioche une carte-question dans la réserve et la donne, sans la regarder, à l'équipe B. Celle-ci, détentrice de la bonne réponse indiquée sur la carte, interroge l'équipe A.
- À chaque bonne réponse validée, le joueur ou l'équipe remporte un point.
- Cartes jaunes : questions « Défi » : les points comptent double.
- Lorsque toutes les cartes sont lues, l'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.