

Projet expérimentation primaire : Les enfants devant les écrans



Écoles d'Agon-Coutainville
et de Clairesfontaines

RÉFÉRENTE DU PROJET

Amélie BANDZWOLEK,

Responsable pédagogique du pôle « Médias, éducation critique et engagement citoyen »

CEMÉA de Basse-Normandie

5 rue du Docteur Laënnec

14200 Hérouville-Saint-Clair

02.31.86.14.11

amelie.bandzwolek@cemea-bn.asso.fr

Manuel CORNALLI,

MATICE (Professeur des écoles en charge de la mission Numérique) de la circonscription de Coutances

Dsden50-matice2@ac-caen.fr

Sommaire

| | | |
|------|---|-----------|
| 1 | PRÉSENTATION DES CEMÉA DE BASSE-NORMANDIE..... | 3 |
| 1.1 | <i>Les CEMÉA, un mouvement impliqué dans des projets territoriaux pour une éducation critique et un engagement citoyen.....</i> | 5 |
| 1.2 | <i>Notre expérience en Basse-Normandie ces cinq dernières années:.....</i> | 7 |
| | INTRODUCTION | 8 |
| | Proposition pédagogique..... | 9 |
| 1. | <i>Mise en place de quatre étapes d'animation.....</i> | <i>10</i> |
| 2. | <i>La démarche en détail</i> | <i>11</i> |
| 2.1. | <i>Fiche Action - Étape 1 : Séance 1 et 2</i> | <i>11</i> |
| 2.2. | <i>Fiche Action - Étape 2 : Séance 1 et 2</i> | <i>15</i> |
| 2.3. | <i>Fiche Action - Étape 2 : Séance 3.....</i> | <i>21</i> |
| 2.4. | <i>Fiche Action - Étape 3 : Séance 1, 2, 3, 4.....</i> | <i>23</i> |
| 2.5. | <i>Fiche Action - Étape 4</i> | <i>24</i> |

1 PRÉSENTATION DES CEMÉA DE BASSE-NORMANDIE

Les **CEMÉA** (Centre d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Actives) une association laïque fondée en 1937 et reconnue d'utilité publique ayant pour objectif de diffuser les idées d'Éducation Populaire et d'Éducation Nouvelle dans une dimension nationale et internationale. C'est un mouvement de personnes qui ont choisi la formation comme levier pour agir au sein de la société, sur les différents terrains de l'action éducative, sociale et culturelle. Association d'Éducation Populaire souhaitant donc agir pour permettre à chaque individu, d'acquérir et de construire ses connaissances, afin de s'émanciper et d'être en capacité de fonder ses propres choix et actions, les CEMÉA se caractérisent par la mise en œuvre des idées et méthodes de l'Éducation Nouvelle. En effet, à travers leurs pratiques, ils souhaitent favoriser la construction de différents savoirs par l'action, en permettant à chaque individu d'être acteur de son développement dans des situations concrètes. La volonté est bien de permettre à chaque individu de pouvoir se construire, s'épanouir, se transformer et se conscientiser, afin d'être en capacité d'agir sur son environnement. Les CEMÉA concourent ainsi à la formation des individus dans une perspective éducatrice et émancipatrice.

Les CEMÉA se sont donnés cinq grands objectifs :

- Construire l'Éducation Nouvelle au XXIème siècle.
- Faire vivre l'éducation formelle et non-formelle, développer les pratiques culturelles et la lutte contre toutes les exclusions.
- Agir dans les institutions pour la jeunesse et l'Éducation Populaire.
- S'engager pour le développement durable et pour les solidarités nouvelles, entre les générations, en Europe et dans le monde.
- Consolider les centres de vacances et de loisirs et se mobiliser pour le droit aux vacances pour tous.

En Basse-Normandie, les CEMÉA interviennent sur différents grands champs d'activités :

- **L'organisation des temps libérés et des loisirs** par la mise en place de formations à l'animation volontaire et professionnelle (BAFA, BAFD, BPJEPS, DEJEPS.).
- **L'accompagnement des politiques éducatives en Basse-Normandie** par l'accompagnement d'acteurs et de territoires dans leurs projets et pratiques éducatives.
- **Dans et autour de l'École**, avec des projets adaptés à la diversité des publics, prenant en compte l'élève, les acteurs éducatifs et les politiques éducatives locales.
- **Dans le domaine de la culture**, par la promotion d'une éducation artistique de qualité en réaffirmant la dimension interculturelle de l'éducation, pour favoriser dès le plus jeune âge, une ouverture aux autres ; par des actions d'accompagnement culturel de jeunes autour de manifestations culturelles locales et nationales (Projet Culture dans les lycées, Festival d'Avignon, Festival du film de l'éducation à Evreux, Festival d'Aurillac.),
- **Dans le domaine des médias**, par un engagement pour l'éducation aux écrans en direction des acteurs éducatifs, des parents, adultes, jeunes et enfants.
- **Dans des actions éducatives et sociales** par la mise en place d'actions d'aide à l'insertion ou l'inclusion sociale et professionnelle.

- **Dans un cadre européen et international**, pour une éducation à l'interculturel.

Pour mener à bien leurs projets, les CEMÉA s'appuient sur leur projet régional d'actions et de développement 2011/2015, leurs militants, leur réseau et leur vie associative (groupes de pratiques, cafés pédagogiques, formations de formateurs, diverses expérimentations...). Les CEMÉA sont structurés afin de pouvoir jouer leur rôle ressource et co-construire des réponses pédagogiques adaptées aux besoins d'une personne, d'une équipe, d'une institution et d'un territoire.

Pour une
citoyenneté
européenne
et des solidarités
internationales

Loisirs, du temps
pour apprendre
l'autonomie
et s'émanciper

Le social,
accompagner
chacun dans
la construction de
ses projets de vie

Oser le culturel,
pour s'ouvrir
aux autres

L'éducation
nouvelle,
pour une école
qui n'oublie
personne

Les
médias

Éducation critique, et engagement citoyen



Un mouvement qui affiche ses valeurs



1.1 Les CEMÉA, un mouvement impliqué dans des projets territoriaux pour une éducation critique et un engagement citoyen

Former les citoyens à l'heure du numérique

La culture de l'information est devenue la forme privilégiée d'accès à ce qu'il convient d'appeler désormais « l'ère numérique ». Cette culture s'est complexifiée avec l'explosion des formes différenciées de l'information et une frénésie de communication à travers toutes les interfaces technologiques ou plates-formes logicielles.

L'enjeu d'une éducation

Les jeunes ont migré sur les réseaux sociaux où ils se retrouvent entre « amis » ou « pairs », échappant aux relations des adultes, éducateurs et médiateurs. Or, leurs pratiques sur les réseaux pour enrichissantes et ludiques qu'elles paraissent, ne s'inscrivent pas moins dans des confusions, problématiques en termes de liberté d'expression, de propriété intellectuelle, de vie privée. De plus, la fracture numérique se creuse, avec une minorité qui utilise la majorité de la bande passante à haut débit et développent des usages enrichis, alors que la majorité est sollicitée en permanence pour des usages consuméristes.

Des projets éducatifs à construire avec les jeunes

Paradoxalement, du fait du numérique, la culture de l'information a mené en partie, au paradigme de la participation, alors qu'elle avait pour but, pour les initiateurs, de susciter encore plus de consommation. Mais cette participation est souvent réduite à de l'auto-expression, sous des injonctions technico-commerciales permanentes. Or, elle permettrait toutes sortes de formes d'expression : artistique, politique, culturelle et sociale. Et aussi toutes sortes de formes d'engagement civique et citoyen.

Une éducation aux médias et une culture de l'information qui « fassent sens » pour le XXIème siècle, doivent prendre en compte le « citoyen numérique », dans ses pratiques culturelles et sociales, formelles et non-formelles, dans ses postures de E-citoyen, de spectateur, d'auteur-producteur, afin de lui permettre la maîtrise de cette société de l'information.

Depuis plus de 20 ans, le réseau national des CEMÉA, à travers leur département « nouvelles technologies de l'information et de la communication », leur mission nationale « Enfants, Écrans, Jeunes et Médias », et aujourd'hui leur pô le « Médias, éducation critique et citoyenneté » ont fait de l'éducation aux médias et à l'information leur priorité, ce qui se traduit par la reconnaissance de leur expertise à l'échelle nationale et européenne. Les CEMÉA sont agréés par les ministères de l'Éducation nationale, des Sports, de la Jeunesse, de l'Education Populaire et de la Vie associative, et partenaires des ministères de la Culture et de la Communication, des Familles..

1.2 Notre expérience en Basse-Normandie ces cinq dernières années:

- Nous intervenons :
 - ✓ auprès d'élèves post-3^{ème} dans un dispositif régional d'éducation aux écrans.
 - ✓ auprès d'élèves de 5^{ème} dans des actions locales.
 - ✓ auprès d'élèves de 6^{ème} et 5^{ème} dans des collèges.
- Nous organisons des « soirées familles » afin de proposer des espaces d'échanges sur les pratiques des jeunes sur Internet.
- Nous animons des dispositifs de formation en direction des acteurs éducatifs (formation d'enseignants, formations d'animateurs volontaires et professionnels, formation de formateurs au sein du réseau des CEMÉA).
- Nous avons participé à l'animation d'un colloque sur la socialisation juvénile à Paris.
- Nous structurons des propositions pédagogiques adaptées aux réalités des structures et des territoires (intervention dans des structures socio-éducatives, intervention auprès de structures petites enfance.).

C'est dans le cadre, de « l'usage consommation » que font les jeunes des médias, que l'approche de tous les éducateurs doit être pensée notamment en termes d'éducation, d'engagement citoyen, de participation, de protection de l'enfance et de prévention... L'école en est un des lieux essentiel. Mais cette approche doit s'inscrire également dans une réflexion sur l'ensemble des pratiques culturelles et de loisirs des jeunes.

INTRODUCTION

Les CEMÉA Basse-Normandie revendiquent une formation systématique aux médias, des enfants, des jeunes, des adultes et de tous les acteurs éducatifs. C'est auprès des lycéens et des collégiens qu'ils ont commencé leur action. Ils souhaitent étendre leur démarche en s'adressant aux enfants de primaire puisque les technologies numériques touchent aussi bien les petits que les grands.

Un enfant de 7 ans, un jeune de 13 ans et un adolescent de 16 ans n'ont pas les mêmes usages ni la même utilisation des écrans.

Il semble donc important de s'adresser aux plus jeunes étant donné qu'à cet âge, leur usage est en cours d'apprentissage. Il est donc nécessaire de les accompagner et de les aider à se poser les questions, à acquérir les réflexes liés à leur pratique, afin de privilégier une utilisation responsable.

C'est donc courant d'année scolaire 2015, que M. Florent ANDRE, responsable du pôle « Médias, éducation critique et engagement citoyen » au CEMÉA, décide de présenter un projet de sensibilisation aux écrans à M. MENVEUX, inspecteur de l'Éducation nationale de la circonscription de Coutances, lui aussi sensible à cette thématique.

Ainsi, de cette rencontre, naissent des idées et des envies communes à destination des élèves de primaire, notamment celle de travailler ensemble afin de concrétiser ce projet.

Des temps de travail sont donc organisés entre différents acteurs - professionnels pour réfléchir plus spécifiquement au public en créant un questionnaire à destination des parents d'élèves de CM2 et de CP pour connaître les pratiques de leurs enfants.

Suite à l'analyse de ces questionnaires, il apparaît que ce projet doit se diriger vers les élèves de CP sur leur utilisation de la télévision plus particulièrement. Une deuxième série de questionnaires a permis de le confirmer.

Enfin, grâce à ces questionnaires, nous avons pu déterminer les objectifs de ce projet, à savoir :

- **Sensibiliser les enfants à une utilisation des écrans adaptée à leur âge, plus particulièrement à celle de la télévision.**
- **Permettre aux enfants d'échanger sur les programmes télévisés et d'exprimer leur ressenti à ce sujet.**
- **Informers les enfants sur la signalétique jeunesse des programmes télévisés.**

Proposition pédagogique

Notre projet est d'engager un travail collectif réunissant plusieurs acteurs : Manuel Cornali, formateur Numérique de la circonscription, l'enseignant(e) de l'école d'Agon-Coutainville, l'enseignant(e) de l'école de Claire-Fontaine, et moi-même. Ainsi, les compétences de chacun permettent d'offrir un cadre à la fois rassurant et nouveau pour les élèves de CP.

Avec cette démarche, nous souhaitons proposer à ces enfants de s'exprimer au sujet des écrans et plus particulièrement de la télévision. Un outil numérique, où ils y passent du temps, mérite que nous les questionnions à ce sujet. Car, nous pouvons nous demander si, devant les images projetées, nous voyons et ressentons la même chose ? C'est pourquoi cette approche s'effectue dans la durée puisque selon les programmes regardés, les enfants n'auront pas la même vision, ils éprouveront peut-être même une émotion différente. Ils pourront au fur et à mesure, s'interroger sur la nature du programme regardé et ainsi créer leurs propres repères et s'approprier cet outil et non l'inverse.

Pour que ce projet perdure et se transmette à d'autres élèves, il a été choisi de créer une capsule vidéo d'informations¹ pour que celle-ci circule dans les classes et soit sujet de communication et d'échanges. Ainsi, les élèves ont accès à l'information à tout moment et peuvent manipuler la vidéo selon leurs besoins : répétition, pause, défilement.

Dans une pédagogie de type active, elle y trouve sa place. En effet, elles permettent aux élèves d'être acteurs de leur apprentissage. Comment? En construisant par eux-mêmes le savoir. Ils reformulent, réorganisent, réinterprètent ce qu'ils ont compris. Cela correspond aussi à la pyramide de Dale sur l'apprentissage : nous apprenons mieux ce que nous reformulons.

Les élèves vont donc travailler en groupe, ce qui va favoriser l'apprentissage du travail collaboratif, l'interaction avec un ou plusieurs pairs mais aussi le partage de différents points de vue. Pour cela, ils vont discuter le fond et réfléchir à sa présentation. La notion de compromis et de coopération seront mises en avant pour choisir l'information essentielle à mettre en exergue dans leur capsule, pour être présentée de la façon la plus claire possible.

En effet, cette création leur permet de gagner en confiance en produisant un résultat qui sera publié. Cela donne donc du sens à leur production : ils partagent leur travail, construisent une explication pour les autres, valorisent leur apprentissage. De ce fait, le rapport au savoir est modifié : ce n'est pas le maître qui l'apporte mais les élèves qui le construisent et le présentent.

¹ Une capsule vidéo d'informations est une séquence vidéo, généralement courte et scénarisée, permettant de développer une idée, une notion ou un thème. (<http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?article343>)
Le terme de "capsule" vient Québec où il désigne toute "production écrite, orale ou audiovisuelle qui traite, de manière condensée, d'un sujet ou d'un thème donné" (<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/capsule/12997>)

1. Mise en place de quatre étapes d'animation.

La première étape vise à interroger les enfants sur les écrans dans leur globalité. Ainsi, nous souhaitons engager des premiers échanges avec ces derniers sur leurs usages numériques et les inviter à d'autres séances qui auront pour objectifs de développer les compétences suivantes :

- Je sais ce que je peux faire avec les différents écrans.
- Je ne passe pas tout mon temps devant les écrans.
- Je sais reconnaître des programmes télévisés adaptés à mon âge.
- Je sais parler avec un adulte de ce que j'ai vu à la télévision.

Quatre étapes sont donc proposées:

- **1^{ère} étape :** Les représentations des enfants sur les écrans.
- **2^{ème} étape :** Mise en situation : devant un écran de télévision.
- **3^{ème} étape :** Mise en création : Capsule vidéo d'informations.
- **4^{ème} étape :** Les représentations des élèves : où en sont-elles ?

Via ces quatre étapes, nous aborderons :

- Le temps passé sur les écrans, plus spécifiquement sur la télévision.
- Les programmes télévisés : la publicité, le journal télévisé, les dessins animés, la télé-réalité, les séries, les films.
- La signalétique jeunesse à la télévision.
- Les ressentis de chacun.
- La capsule vidéo d'informations.

Pour que ces séances d'animation puissent avoir lieu dans de bonnes conditions, il est nécessaire :

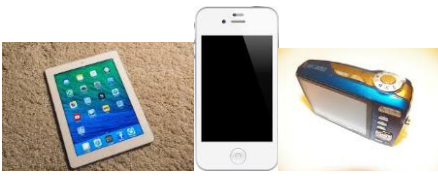

- Que l'enseignant de la classe ait sa place et participe à ce projet dans sa globalité
- Que les mêmes intervenants extérieurs soient les mêmes tout au long du projet.

2. La démarche en détail

2.1. Fiche Action - Étape 1 : Séance 1 et 2

| Étape 1 : Les représentations des élèves | |
|--|--|
| Compétence ciblée : Je sais ce que je peux faire avec les différents écrans | |
| <p>Déroulement :</p> <p>Temps : 50 mn pour la séance 1</p> <p>Menées par : L'enseignant/ Manuel Cornali/Amélie Bandzwolek</p> | <p>Introduction : Présentation du projet et des différents acteurs</p> <p style="text-align: center;"><u>1^{ère} séance:</u></p> <p>Objectif : Définir « les écrans » et leurs usages. Mode de travail : individuel/ en binôme/collectif Matériel : jeu de cartes « écran », post-it et trace écrite</p> <p>Déroulement :</p> <p>1^{ère} question : Pour vous, c'est quoi un écran ? (15mn)</p> <ul style="list-style-type: none">• En individuel, chaque élève a un jeu de cartes et doit choisir les cartes qui représentent des objets avec des écrans.• Par 2, les élèves discutent de leurs choix, confrontent et négocient leurs réponses.• En collectif, mise en commun : échange et discussion autour de leurs réponses afin de mettre tout le monde d'accord sur la notion d'écran. Création d'une affiche collective à mettre dans la classe. (Un écran, c'est...coller chaque objet sur l'affiche) <p>2^{ème} question : « Les écrans, à quoi ça sert ? » Avec chaque objet ayant un écran, je peux... (10mn)</p> <ul style="list-style-type: none">• Former des binômes.• Répartir les cartes représentant un objet avec un écran. Un groupe-un objet et des post-it.• Écrire sur des post-it différents ce qu'il est possible de faire avec un objet ayant un écran.• Une fois terminé, un des 2 élèves viendra coller dans la colonne correspondante ses post-it.• Mise en commun et mise en valeur de la pluralité des actions possibles et remplissage du tableau (vierge) préalablement tracé au tableau. |
| | <p style="text-align: center;"><u>2^{ème} séance :</u></p> <p>Objectif : Faire émerger les représentations individuelles des élèves</p> <p>PARTIE 1 - Compétence: Je ne passe pas tout mon temps devant les écrans.</p> <p>PARTIE 2 - Compétence : Je sais reconnaître des programmes télévisés adaptés à mon âge.</p> <p>PARTIE 3 - Compétence : Je sais parler avec un adulte de ce que j'ai vu à la télévision.</p> <p>Mode de travail : individuel Matériel : Fiche individuelle</p> <p>Déroulement : L'enseignant lira les questions une à une, les élèves répondent au questionnaire par écrit. Pour la question 2 de la partie 2, l'enseignant peut donner des exemples de télé réalité (Koh lanta, les Anges 8, Pacific Dream), de série (scènes de ménage, Violetta...), de documentaire (sur les animaux, reportages, voyages...)</p> <p><i>Le questionnaire est ensuite à scanner à Manuel et Amélie pour que l'on puisse les regarder avant la séance correspondante.</i></p> |

Trace écrite Étape 1- Séance 1







| Sur ces objets, il y a un écran | Sur ces objets, il n'y a pas d'écran |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

Un écran, c'est....

- Un écran : ça s'allume et ça s'éteint.
- Il faut le brancher ou utiliser des piles.
- Il y a des écrans qui sont tactiles (toucher avec le doigt).
- Il y a de l'électronique dans ces appareils.

A revoir sur la présentation

Avec chaque objet ayant un écran, je peux...

| | Ordinateur | Smartphone | Télévision | Appareil photo numérique | Tablette | Console de jeux vidéo (DS) |
|---------------------------|---|---|---|--|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |
| Aller sur internet | | | | | | |
| Jouer | | | | | | |
| Lire | | | | | | |
| Écrire | | | | | | |
| Regarder | | | | | | |
| Prendre des photos | | | | | | |
| Téléphoner | | | | | | |
| Travailler | | | | | | |

QUESTIONNAIRE – SÉANCE 2

PARTIE 1

1) Combien y a-t-il de télévisions dans ta maison ?

.....

2) Regardes-tu la télévision ?

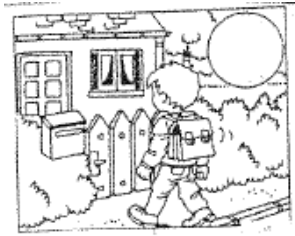
Oui

Non

3) À quel moment de la journée la regardes-tu? (Pour répondre, entoure les images).



Le matin



En rentrant de
l'école



En mangeant



Avant de dormir

4) Qu'est-ce que tu aimes faire quand tu n'es pas à l'école? (donne au moins 2 exemples)

.....

.....

5)

La télé, les écrans... (retravailler la mise en forme)

Ça fatigue les yeux

ou

Ça ne fatigue pas les yeux

J'aime toujours la/les regarder

ou

Parfois ça ne me plaît pas de la/les regarder

Ça m'empêche parfois de dormir

ou

Ça ne m'empêche pas de dormir

PARTIE 2

1) Penses-tu qu'à ton âge tu peux regarder :

- Tous les dessins animés
- Seulement certains dessins animés

2) Penses-tu qu'à ton âge tu peux regarder :

- Le journal télévisé
- Un film d'action
- Une émission de télé réalité
- Une série
- Un documentaire

3) Ce que tu vois à la télé,

- Ça te rend toujours heureux
- Parfois ça te rend triste
- Parfois ça te choque
- Parfois ça te fait peur

4) As-tu déjà vu ce signe à la télévision?



- Oui
- non

5) Si tu le vois, que t'indique-t-il?

- Je ne sais pas
- J'ai le droit de regarder car j'ai moins de 10 ans
- Je n'ai pas le droit de regarder car j'ai moins de 10 ans

PARTIE 3

1) Est-ce que tu as l'habitude de parler avec quelqu'un de ce que tu regardes à la télévision?

- Oui
- Non

Si oui, avec qui?

2) Si tu as vu quelque chose qui t'a choqué, qui t'a surpris ou qui t'a fait peur à la télévision, qu'est-ce que tu fais?

- Rien
- J'en parle avec mes amis ou mes frères et sœurs
- J'en parle avec mes parents ou avec un autre adulte

2.2. Fiche Action - Étape 2 : Séance 1 et 2

Étape 2 : Mise en situation : devant un écran de télévision.

Compétence ciblée : Je ne passe pas tout mon temps devant les écrans/ Je sais reconnaître des programmes télévisés adaptés à mon âge

1^{ère} séance: La fréquence d'utilisation des écrans

Objectif principal :

- avoir conscience de l'impact des écrans sur la santé
- varier ses activités

Objectifs langagiers :

- oral : répondre à une question, échanger, argumenter, donner son point de vue
- écrit : répondre à une question

Mode travail : groupe classe/binôme/collectif

Matériel : vidéo « Vinz et Lou », vidéo projecteur, captures d'écrans du dessin animé et affiche trace écrite (1^{ère} partie) (grande feuille)

Déroulement :

1. Retour sur leurs représentations : la fréquence d'utilisation des écrans (cf questionnaire Partie 1) (5 mn).
Discussion collective où l'intervenant a un rôle de distribution et de gestion de la parole des enfants (sans qu'il apporte son avis).
2. Visionner la vidéo avec les enfants (5 mn)
3. Compréhension : (10 mn)
 - a) Préparer au tableau 2 colonnes et demander aux enfants d'y coller les images des 2 personnages principaux et de leurs prénoms : Vinz, Lou.
 - b) Distribuer à chaque binôme les différentes captures de la vidéo. (Celles-ci leur permettront de répondre à la question puisqu'ils devront les positionner dans chaque colonne correspondante.)
Question: « Que font Vinz et Lou pendant leurs vacances? »
Répondre en collant les images + réponse écrite
 - c) Mise en commun
4. Discussion avec son binôme : «Que pensez-vous de ce que font Vinz et Lou? Que préférez-vous ? »
 - a) Reprise de la discussion en collectif.

Déroulement :

Temps : 50 mn
par séance

Menées par
L'enseignante et
Amélie
Bandzwolek

2^{ème} séance : La signalétique jeunesse des programmes télévisés

Objectif principal :

- savoir reconnaître des programmes télévisés adaptés à mon âge

Objectifs langagiers :

- oral : échanger, argumenter, donner son point de vue, exprimer ses émotions

Mode travail : collectif

Matériel : captures de programmes télévisés + signalétique, vidéo projecteur, affiche trace écrite (2^{ème} partie)










Déroulement :

Préalable : L'enseignant analyse les représentations des élèves (cf questionnaire Partie 2)









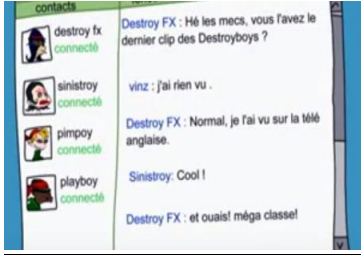
Jeu de la rivière : il y a la rivière au milieu et les enfants doivent la traverser (avec des obstacles) sans tomber. Ici, la question représente la rivière et à droite et à gauche, il y a les réponses possibles. Écrire au tableau les réponses à choisir pour un souci de mémorisation et d'organisation.

1. Faire de la place dans la salle de classe pour libérer un espace de déplacement. Sous le principe du jeu de la rivière, les enfants répondront aux questions en se déplaçant d'un côté ou de l'autre de la rivière.
Bien évidemment, au cours des questions, les enfants peuvent changer d'opinion et donc de côté.
2. Projeter une à une les différentes captures et poser les questions suivantes :
 - a) Question 1 : « As-tu vu à la télé tel programme ? »
Réponse : j'ai vu/Je n'ai pas vu.
 - b) Question 2 : « As-tu aimé ? pourquoi ? »
Réponse : oui j'ai aimé/Non, je n'ai pas aimé.
 - c) Question 3 (faire asseoir les enfants) : « Ce programme est-il adapté à votre âge ? (ou « à votre âge, pouvez-vous regarder ce programme ? »)
Pourquoi ? »
Réponse : oui/non
Échange et argumentation : les aider et les accompagner dans leur réflexion et dans l'expression de ses émotions (pourquoi, qu'as-tu vu ? qu'en as-tu pensé ? Qu'as-tu ressenti ?...).
Aide à l'expression des émotions par des affichettes représentant les principales émotions + leur expliquer le bien fait de les exprimer (mal au ventre...).
3. Connaissez-vous un repère/quelque chose qui permette de savoir si le programme est adapté ou non à votre âge ? Échanges sur la signalétique jeunesse : « La connaissez-vous ? Quand apparaît-elle ? Que signifie-t-elle ? »
4. Projeter la signalétique
5. Et les jeux vidéo? signalétique jeux vidéo
6. Créer une affiche « Je ne regarde pas tout à la télévision » (titre à déterminer avec les élèves)
 - Créer une affiche collective " Je ne passe pas tout mon temps devant la télévision" (titre à déterminer avec les élèves)

VINZ ET LOU – Images à découper

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>VINZ</p> |  | <p>LOU</p> |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  <p>contacts</p> <ul style="list-style-type: none">destroy fx connecté Destroy FX : Hé les mecs, vous l'avez le dernier clip des Destroyboys ?sinistry connecté vinz : j'ai rien vu .pimpoy connecté Destroy FX : Normal, je t'ai vu sur la télé anglaise.playboy connecté Sinistry: Cool !Destroy FX : et ouais! méga classe! | |

VINZ ET LOU – Images à découper

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>VINZ</p> |  | <p>LOU</p> |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  <p>contacts</p> <ul style="list-style-type: none">destroy fx connecté Destroy FX : Hé les mecs, vous l'avez le dernier clip des Destroyboys ?sinistry connecté vinz : j'ai rien vu .pimpoy connecté Destroy FX : Normal, je t'ai vu sur la télé anglaise.playboy connecté Sinistry: Cool !Destroy FX : et ouais! méga classe! | |

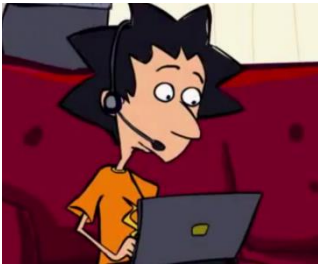
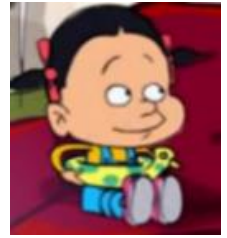
| | |
|--|--|
| | |
| <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

VINZ ET LOU – CORRECTION

VINZ



LOU



A remplir (je n'ai pas la vidéo)

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

Exemple : Je ne passe pas tout mon temps devant la télévision

À remplir avec les élèves, utiliser le lexique de l' élève.

Pistes :

- *Je dois varier mes activités pour être en bonne santé et bien grandir : jouer avec des jouets, jouer avec des amis, faire du sport, lire, passer du temps avec ma famille, écouter de la musique, regarder la télévision...*
- *Je dois faire attention à ne regarder qu' un petit peu la télévision*
- *Si je regarde trop la télé, je suis moins avec mes amis*
- *...*

Je ne regarde pas tout à la télévision

À remplir avec les élèves

Pistes :

- *Il y a des programmes qui ne sont pas pour moi, pas de mon âge car :*
 - *ils sont violents*
 - *ils parlent de choses de « grands »*
 - *ils me choquent, ils me font peur...*

Exemples ?

- *Le journal télévisé est fait pour les adultes, il n' est pas adapté à mon âge. Les enfants ne comprennent pas tout, ils ne sont pas choqués comme les adultes, n' ont pas les mêmes peurs.*
- *Il existe des signes qui me disent si j' ai le droit de regarder, par exemple -10 veut dire que si j' ai moins de 10 ans, ce n' est pas pour moi*
- *Je peux parler de ce que je vois, surtout si je ne comprends pas ou si quelque chose m' a choqué, m' a fait peur...*

2.3. Fiche Action - Étape 2 : Séance 3

Étape 2 : Mise en situation : devant un écran de télévision.

Compétence ciblée : Je sais parler à un adulte de ce que j'ai vu à la télévision

Séance 3 : S'exprimer sur les programmes télévisés

Objectif principal :

- savoir raconter ce que j'ai vu à la télé et parler de mes ressentis pour mieux les « digérer »

Objectifs langagiers :

- oral : raconter en résumant, exprimer ses émotions

Mode travail : groupe classe

Matériel : aucun

Déroulement :

Préalable : l'enseignant analyse les représentations des élèves (cf questionnaire Partie 3).

L'enseignant distribue aux parents l'activité à faire sur une semaine " le temps passé devant un écran".

Déroulement :

Temps : 10/15 mn, deux fois par semaine

Menée par L'enseignante et

1. Réunir les élèves (en cercle par exemple). Privilégier des petits groupes (moitié de classe par exemple).
2. Revenir sur leurs représentations et en discuter : Parlez-vous de ce que vous regardez à la télé ? Avec qui ? Pourquoi ? Qu'est-ce que ça peut vous apporter d'en parler ?
3. Explication du principe : parler de ce que les enfants ont regardé à la télé hier ou au week-end.
Discussion et explication de l'intérêt de ce temps en classe : « ça peut vous aider à comprendre des choses que vous n'aviez pas comprises, ou à vous sentir mieux si vous avez été choqués par exemple. »
Titre de ce temps : « Je parle de ce que je vois à la télé. »
Donner un titre et réaliser ce temps toujours au même moment de la journée (quand c'est possible) afin de le ritualiser.
4. Question possible à poser : « As-tu regardé la télé hier ou ce weekend ? Pourquoi ? Qu'as-tu regardé ? Combien de temps à peu près ? As-tu aimé ou non ? Pourquoi ? Qu'as-tu ressenti ? En –as-tu parlé avec quelqu'un après ? »
5. Fin de ce temps : pas de conclusion à apporter, simplement, dire que ce temps est terminé.
Proposition possible : demander aux élèves de parler avec leurs parents de ce qu'ils regardent.

Évolutions possibles de cette séance :

- Pour les enfants qui ne s'exprimeraient pas à l'oral ou mêmes pour tous les enfants, peut-être mettre à disposition une boîte dans laquelle ils pourraient écrire ce qu'ils ont regardé et ressenti. Lors de ce temps, il y aurait lecture de ces mots.

À la lecture de ces mots, l'enfant qui a écrit aura envie d'en dire plus pourra s'exprimer...ou non. Proposer aux enfants de venir voir l'enseignant s'ils ne veulent pas ou n'arrivent pas à en parler à toute la classe.

- Le jeu des 3 figures.
Ce jeu nécessite une séance plus longue...

Voici les liens d'une vidéo de Serge Tisseron :

<http://www.yapaka.be/video/le-jeu-des-trois-figures-un-projet-pour-les-3emes-maternelles>

Le livre de Serge Tisseron :

<http://www.yapaka.be/produit-a-telecharger/guide-le-jeu-des-trois-figures-par-serge-tisseron>
[la fiche de jeu](#)

ressources :

<http://www.yapaka.be/page/jeu-des-trois-figures-ressources-pour-les-animateurs>

Prolongement : combien de temps est-ce que je passe devant l'écran ?

L'enseignant peut proposer que chaque élève relève, sur une durée d'une semaine par exemple, le temps qu'il passe devant un écran. Chacun pourra préparer un tableau avec des relevés d'heures de début et de fin devant un écran, puis calculer la durée totale. Les élèves seront eux-mêmes souvent surpris de constater qu'ils passent autant de temps devant l'écran de la télévision ou de l'ordinateur (extrait de « les écrans, le cerveau ...et l'enfant »).

À la suite de ces étapes et séances, il est possible de faire 2 choix :

- 1^{er} choix : créer des capsules vidéos d'informations pour que les élèves puissent mettre en forme leur travail, le partager à d'autres élèves de l'école et d'en discuter/débattre.

Séances menées par Manuel et Amélie.

- 2nd choix : créer une exposition de ce qui aura été vu et fait pour les élèves avec une présentation aux autres élèves de l'école.

Séance menée par l'enseignant(e).

Cette option vous renvoie directement à l'étape 4.

2.4. Fiche Action - Étape 3 : Séance 1, 2, 3, 4

Étape 3 : Mise en création : création des capsules vidéo d'informations

Compétence ciblée : Partager ses nouvelles connaissances sur les Écrans

Séance 1 : Présentation et définition de l'outil capsule

Objectif :

- construire, clarifier son projet de partage de connaissances

Mode de travail : groupe classe**Matériel :** vidéo projecteur, ordinateur**Déroulement :**

1. Montrer une capsule vidéo en guise d'exemple.
2. Discussion-négociation-compromis du projet des élèves :
 - **Quoi?** Faire une capsule-vidéo que l'on montrera à d'autres élèves.
 - **Pour quoi?** Pour expliquer ce qu'on a appris sur les écrans et donner des informations et des conseils aux autres élèves.
 - **Pour qui?** Pour nous, nos parents et les autres élèves de l'école.
3. Rappel en collectif de tout ce qu'on a appris et de ce qui est important à retenir, de ce que les élèves veulent apprendre aux autres.
4. Distribution du storyboard. Début en collectif pour guider les élèves.

Séance 2 : création du storyboard

Objectifs langagiers :

- écrit : Organiser son savoir pour le transmettre aux autres sous forme de diapositives
- oral : Négocier avec ses camarades ce que l'on va dire et écrire

Mode travail : atelier de 4 élèves**Matériel :** storyboard (A3)

- 1) Constitution du storyboard en fonction des idées des élèves : partagée en plusieurs parties et chaque groupe en fait une partie.
- 2) Noter les éléments à trouver : images, icônes, photos...

Séance 3 : Réalisation de la capsule

Objectifs transversal :

- savoir se répartir des tâches

Objectif langagier :

- oral : savoir lire un texte préparé

Objectif Numérique :

- savoir produire un document multimédia

Mode de travail : atelier de 4 élèves**Matériel :** utilisation d'une tablette IPAD avec l'application gratuite AdobeVoice où préalablement un compte classe a été créé.**Déroulement :**

- 1) Réalisation de la capsule par le groupe à partir du storyboard.
- 2) Mise en ligne par l'enseignant sur le blog de l'école.

Séance 4 : Diffusion de la capsule dans une autre classe et débat avec les élèves

Objectifs :

- montrer aux autres notre réalisation
- animer un débat

Mode de travail : par groupe de 4 élèves + une autre classe**Matériel :** vidéo projecteur, ordinateur**Déroulement :**

Chaque groupe va, dans une classe de l'école, présenter la capsule et pose la question ouverte suivante qui va amener à discussion/débat: Qu'en pensez-vous?

L'enseignant accompagne les élèves dans leur réflexion : avez-vous appris des choses ? et vous et à la télé ?etc.

A faire

- Imaginer ce que peut donner une capsule
- Ajouter le storyboard

Déroulement :**Temps : 50 mn par séance****Menée par L'enseignant(e), Manuel Cornali et Amélie Bandzwolek**

2.5. Fiche Action - Étape 4

Étape 4 : Les représentations des élèves : où en sont-ils ?

Compétence ciblée pour l'enseignant : évaluer les acquis des élèves, les transformations des représentations

Déroulement :

Temps : 30 mn

**Menée par
L'enseignant(e),
Manuel Cornali
et Amélie
Bandzwolek**

Séance 1 : Présentation et définition de l'outil capsule

Mode travail : groupe classe et individuel

Matériel : questionnaire

1. Individuellement : répondre individuellement au questionnaire. Pour que les élèves répondent aux différentes questions, l'enseignant pourra les accompagner en leur lisant les questions (cf annexe 5).
2. En groupe: s'exprimer sur la fin de projet pour ceux qui le souhaitent. « Qu'en avez-vous pensé ? etc. »

QUESTIONNAIRE – ÉTAPE 4

PARTIE 1

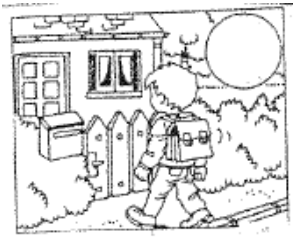
1) Regardes-tu la télévision ?

- Oui
- Non

2) À quel moment de la journée la regardes-tu? (Pour répondre, entoure les images).



Le matin



En rentrant de
l'école



En mangeant



Avant de dormir

3)

| La télé, les écrans... |
|--|
| <input type="radio"/> Ça fatigue les yeux ou <input type="radio"/> Ça ne fatigue pas les yeux |
| <input type="radio"/> J'aime toujours la/les regarder ou <input type="radio"/> Parfois ça ne me plaît pas de la/les regarder |
| <input type="radio"/> Ça m'empêche parfois de dormir ou <input type="radio"/> Ça ne m'empêche pas de dormir |

4) Coche pour répondre.

Maintenant que tu as vu la vidéo de Vinz et Lou et sur le fait que tu ne dois pas passer trop de temps devant un écran, penses-tu que tu passes :

- Moins de temps devant un écran (télévision, tablette...)
- Le même temps qu'avant
- Plus de temps
- Autre
(Pourquoi ?.....)

PARTIE 2

1) Penses-tu qu'à ton âge tu peux regarder :


- Tous les dessins animés
- Seulement certains dessins animés

2) Penses-tu qu'à ton âge tu peux regarder :

- Le journal télévisé
- Un film d'action
- Une émission de télé réalité
- Une série
- Un documentaire

3) Ce que tu vois à la télé,

- Ça te rend toujours heureux
- Parfois ça te rend triste
- Parfois ça te choque
- Parfois ça te fait peur

4) Maintenant que tu connais ce signe  , changes-tu de programme quand il apparaît à la télévision ?

- Oui
- Non

PARTIE 3

1) Maintenant que tu as participé à ces séances sur la télévision, échanges-tu avec quelqu'un, autres que l'enseignant (e) sur ce que tu regardes à la télévision?

- Oui
- Non

Si oui, précises avec qui?

2) Si tu as vu quelque chose qui t'a choqué, qui t'a surpris ou qui t'a fait peur à la télévision, qu'est-ce que tu fais?

- Rien
- J'en parle avec mes amis ou mes frères et sœurs
- J'en parle avec mes parents ou avec un autre adulte