



# Séquence médias

**Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie ?**

Aujourd'hui, les écrans sont partout. Alors certains adultes veulent en éloigner les enfants. Ils s'inquiètent de leurs effets sur la santé et sur les relations avec les autres.

1 Pour chaque situation, choisis dans cette liste 1 ou plusieurs avantages (A) et écris le ou les lettres correspondantes (A) dans un cercle ou plusieurs inconvénients (I) et écris le ou les lettres dans un cercle.

**A. C'est divertissant.**  
**B. Ça force à se débrouiller et à apprendre seul.**  
**C. Ça permet de partager des choses ensemble.**  
**D. Ça permet d'avoir des secrets.**  
**E. Ça permet d'utiliser l'écran accompagné d'un adulte.**  
**F. Ça obtient.**  
**G. Ça permet de rester en contact avec les autres.**  
**H. Ça isole des autres.**  
**I. Ça influence le sommeil.**  
**J. C'est mauvais pour l'œil.**  
**K. C'est mauvais pour la voix.**  
**L. Ça occupe le temps qui pourrait être consacré à d'autres activités.**  
**M. Ça peut nous laisser seul face à des images choquantes.**

2 As-tu l'impression que ces comportements ressemblent aux tiens ? Dans chaque situation, colore le cercle dans la couleur correspondante à ta réponse :

**Pas du tout**  
**Un peu**  
**Beaucoup**  
**À la folie**

3 Sois-tu combien d'écrans il y a dans ta famille ?

Le nombre d'écrans dans une famille est en moyenne de 7 et il peut aller de 2 (télévision, 1 tablette, 1 ordinateur, 2 smartphones, 1 appareil photo).

2.2 MEDIA Média Animation Xerox - Média Animation Xerox - www.media-animation.be

À partir de l'article « Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie » Philéas & Autobule n°61, pp. 22-23

## ENJEUX

### Est-ce amusant de prendre soin de sa santé ?

De nombreuses mises en gardes existent sur l'usage des écrans chez les enfants. Mais de quels écrans s'agit-il exactement ? Dans ce dispositif, les enfants seront amenés à questionner leur relation aux écrans : il s'agira de distinguer différents écrans et différents usages. Les enfants seront ensuite invités à se situer par rapport à ces types d'utilisation. En s'appuyant sur l'expérience que le jeune a de sa propre utilisation ou de celle de ses proches, il sera question de dégager des avantages et des inconvénients pour chaque situation d'usage des écrans. Cette séquence permettra à l'enseignant d'accompagner la réflexion des enfants, sans imposer ses convictions sur l'usage « raisonnable » des écrans.



# DISPOSITIF MÉDIAS

## Les écrans et moi

### Compétences

#### Éducation aux médias

- Explorer les usages possibles des médias (catégorie de compétence : naviguer – dimension technique)
- Sélectionner les médias en fonction de ses propres intentions ou attentes (catégorie de compétence : naviguer – dimension sociale)
- Utiliser le média de la manière la plus appropriée à ses moyens et à ses besoins (catégorie de compétence : lire – dimension technique)
- Classer des « appareils médiatiques » en fonction de la variété des modes de communication qu'ils permettent techniquement (catégorie de compétence : organiser – dimension technique)
- Organiser les informations en fonction des effets potentiels des dispositifs médiatiques (sur lui-même et sur autrui) (catégorie de compétence : organiser – dimension sociale)
- Écrire un contenu en produisant du sens (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Ménager une possibilité d'interaction ou de communication avec le(s) récepteur(s) (catégorie de compétence : écrire – dimension technique)

#### Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

##### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

##### ➤ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe... (2.3) :

- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon... (2.3 – étape 1)

##### 3. Prendre position de manière argumentée

##### ➤ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles et leurs conséquences (3.2 – étape 2)

##### ➤ Réfléchir sur ses affects et ceux des autres (4.1) :

- Percevoir, exprimer ou maîtriser la peur, la colère, la joie, la tristesse, la surprise, le dégoût ... (4.1 – étape 1)

##### 5. Se décentrer par la discussion

##### ➤ Écouter l'autre pour comprendre (5.1) :

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)
- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (5.1 – étape 3)

##### 9. Participer au processus démocratique

##### ➤ Décider collectivement (9.3) :

- Définir un projet commun et les moyens de le mettre en œuvre (9.3 – étape 1)

##### 10. Contribuer à la vie sociale et politique :

##### ➤ Coopérer (10.2) :

- Se coordonner s'entraider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (10.2 – étape 1)

### Objectifs

- L'enfant sera capable d'adopter un regard critique sur sa relation aux écrans.
- L'enfant sera capable d'identifier différents usages des écrans.
- L'enfant sera capable d'adopter un regard critique concernant les effets des écrans sur sa santé et sur sa relation avec les autres.

### Aptitudes générales

- Préserver son intimité
- Produire des contenus médias
- Travailler sur ses émotions

### Principaux concepts

Écrans et tablettes, relation aux écrans, respect, intimité, émotions



### Matériel

- L'article « Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie » ? ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève « Les écrans et moi » (voir annexe 1, p. 19) ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève « Les usages des écrans » (voir annexe 2, p. 20) ; prévoir un exemplaire par groupe
- 1 tableau
- Les illustrations de l'article « Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie » découpées et si possible agrandies pour les afficher au tableau
- Soit des affiches A3 avec du matériel pour dessiner (marqueurs de différentes couleurs, crayons, journaux, colle...) soit des tablettes avec l'application Canva

### Durée

3 x 50 minutes

### Niveaux visés

De 9 à 11 ans



## DÉROULEMENT

### 1. S'INTERROGER SUR LA PLACE QU'OCCUPENT LES ÉCRANS DANS SA VIE ET CONSTRUIRE UNE LISTE DES DIFFÉRENTES UTILISATIONS DES ÉCRANS (SÉANCE 1)

#### 1.1. Interroger les enfants sur leur relation aux écrans (10 min)

L'enseignant invite les enfants à noter sur la fiche de l'élève « Les écrans et moi » (voir annexe 1, p. 19) combien d'écrans différents il y a dans leur famille et à nommer ces différents écrans : « *Combien d'écrans y a-t-il à la maison ? Quels types d'écrans avez-vous ?* ».

Une fois que c'est fait, l'enseignant fait une mise en commun orale des différentes réponses et inscrit au tableau les noms des écrans donnés par les enfants.

L'enseignant demande ensuite aux enfants de répondre à la deuxième question (voir annexe 1, p. 19) : « *Parmi ces écrans notés au tableau, lequel est le plus important pour chacun de vous et pourquoi ?* ».

L'enseignant met en commun oralement les différentes réponses et crée un tableau reprenant les interventions des enfants.

**Exemple de tableau complété avec les interventions possibles des enfants :**

Écrans	Nombre de fois que l'écran est cité comme étant le plus important	Usages
Tablette	8 fois	Regarder des films Jouer ...
Ordinateur	4 fois	Jouer Chercher de l'information ...
Smartphone	6 fois	Écouter de la musique Communiquer avec mes amis Partager du contenu Prendre des photos ...
Télévision	2 fois	M'informer Me divertir ...

Grâce à ce tableau, l'enseignant peut faire remarquer aux enfants les différents usages possibles de chaque écran et indiquer qu'un même usage peut être fait sur des écrans différents : « Quel(s) écran(s) peut-on utiliser pour regarder un film ? Quel(s) écranf(s) utilisez-vous pour jouer à un jeu vidéo ? ... ».

## 1.2. Réfléchir à partir de situations à divers usages des écrans et les classer (40 min)

### a. À partir des situations de l'article, dégager des usages

L'enseignant affiche les situations reproduites dans l'article « Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie ? » au tableau. Il affiche uniquement les illustrations et pas le texte.

L'enseignant passe en revue chaque situation avec les enfants : « Qu'est-ce que vous voyez sur cette illustration ? Qu'est-ce que l'enfant/les enfants est/sont en train de faire selon vous ? ».

Une fois chaque situation observée, l'enseignant interroge à nouveau les enfants : « En regardant ces différentes situations, que pensez-vous que l'on puisse faire avec un écran ? ».

Les enfants classent les situations en fonction des différents usages qu'ils peuvent identifier dans les situations. Ce sont les enfants qui construisent collectivement la liste des différents usages. Pour chaque usage, l'enseignant le rattache à un des critères page 14. Les critères peuvent être listés au tableau de manière à établir ensemble une grille d'analyse.

Voici quelques exemples des différents usages qui pourraient être proposés par les enfants. Attention, la liste page 14 n'est pas exhaustive. Elle est là pour servir de point de repère pour l'enseignant ou l'animateur. L'essentiel est de se baser sur les apports des enfants, pas de chercher à aborder tous les critères.

### Exemples de critères et d'usages

#### Divertir

- Regarder une vidéo, un film, une série ...
- Écouter de la musique
- Jouer seul, en réseau, en ligne
- Prendre des photos
- Faire des vidéos
- ...

#### Informer

- Chercher une information
- Vérifier une information
- Échanger des informations
- ...

#### Communiquer

- Parler avec quelqu'un qui n'est pas présent
- Partager du contenu avec des amis (photos, vidéos ...)
- ...

### b. Chercher en groupe des exemples de situations qui ne sont pas dans l'article et identifier des usages à partir de celles-ci.

L'enseignant place les enfants par groupe (maximum 5 enfants par groupe). Il distribue à chaque groupe l'annexe 2 (voir p. 20), sur laquelle se trouve un tableau dans lequel il est demandé de noter d'autres situations d'utilisation des écrans.. Dans le groupe, chaque enfant a un rôle :

- Le secrétaire : il est chargé de prendre note ou de dessiner (en fonction de ses talents) les diverses situations données par le groupe.
- Le gardien du temps : il veille à ce que chacun ait le même temps de parole dans le groupe.
- Le rapporteur : il présente le travail du groupe au reste de la classe.

Les nouveaux usages identifiés par les différents groupes sont ajoutés à la liste présente au tableau et rattachés à un critère.



## 2. COMPRENDRE SA RELATION PERSONNELLE AUX ÉCRANS ET IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS EFFETS (POSITIFS OU NÉGATIFS) DES ÉCRANS (SÉANCE 2)

L'enseignant demande aux enfants de réaliser un bref rappel de la séance précédente.

« L'un de vous pourrait-il rappeler à toute la classe le sujet de la séance précédente ? »

### 2.1. Faire le jeu de l'article médias « Les écrans : un peu, beaucoup, à la folie ? » et discuter de sa relation aux écrans

L'enseignant propose aux enfants de faire le jeu individuellement. Comme les différentes illustrations ont déjà été décrites lors de la séance précédente, l'exercice ne devrait pas poser de problèmes aux enfants. Éventuellement, l'enseignant peut lire avec les enfants les différents avantages et inconvénients présentés dans l'article et expliquer oralement la consigne.

L'enseignant invite les enfants à partager leurs réponses pour chaque situation. L'enseignant veillera à ce que l'échange se passe dans le respect et sans jugement de valeur sur les pratiques de chaque enfant.

### 2.2. Appliquer le jeu aux nouvelles situations

L'enseignant propose ensuite d'appliquer le schéma du jeu aux nouvelles situations proposées par les différents groupes lors de la séance précédente. Il demande : « Qui se souvient d'une situation d'utilisation des écrans qui n'était pas mentionnée dans l'article et dont nous avons discuté à la séance précédente ? ». L'enseignant note au tableau les différentes situations données par les enfants. Ensuite, il demande aux enfants de recopier le tableau sur une feuille et de le compléter individuellement. Voici un exemple de tableau qui pourrait être créé :

<b>Je joue à un jeu vidéo contre mon papa.</b>	Pas du tout / un peu / beaucoup / à la folie
	Avantage(s) : Inconvénient(s) :
<b>Je fais une vidéo de mes vacances dans ma story Snapchat pour mes amis.</b>	Pas du tout / un peu / beaucoup / à la folie
	Avantage(s) : Inconvénient(s) :
<b>Je regarde un film sur ma tablette pendant les longs trajets en voiture.</b>	Pas du tout / un peu / beaucoup / à la folie
	Avantage(s) : Inconvénient(s) :

L'enseignant invite de nouveau les enfants à partager leurs réponses. De nouveaux avantages et inconvénients peuvent éventuellement être ajoutés pour ces situations.

### 2.3. Identifier différents effets de l'utilisation des écrans

L'enseignant interroge les enfants : « Quels sont les avantages qui reviennent le plus souvent ? Quels sont les inconvénients qui reviennent le plus souvent ? ». Il sera attentif à inviter à approfondir la réflexion quand cela lui semble nécessaire.

L'enseignant classe les réponses des enfants au tableau : les trois avantages et les trois inconvénients les plus souvent cités. Pour chaque avantage ou inconvénient, l'enseignant peut le rattacher à un des critères ci-dessous. Les critères peuvent être listés au tableau de manière à établir ensemble une grille d'analyse.

	Avantages	Inconvénients
<b>Santé (physique et mentale)</b>	C'est divertissant Ça détend	Ça influence le sommeil C'est mauvais pour l'ouïe C'est mauvais pour la vue Ça expose à des images choquantes
<b>Relations sociales</b>	Ça permet de partager des choses ensemble Ça permet d'utiliser un écran accompagné d'un adulte Ça permet de rester en contact avec les autres	Ça isole des autres
<b>Temps</b>	Ça fait passer le temps Ça permet de gagner du temps	Ça occupe le temps qui pourrait être consacré à d'autres activités
<b>Apprentissage</b>	Ça force à se débrouiller et à apprendre seul Ça permet d'apprendre plein de choses sur un sujet	Toutes les informations ne sont pas toujours vraies

## 3. EXPRIMER SES PRÉFÉRENCES FACE AUX USAGES DES ÉCRANS ET COMMUNIQUER SA RÉFLEXION À L'ÉCOLE (SÉANCE 3)

L'enseignant demande aux enfants de réaliser un bref rappel de la séance précédente.

« L'un de vous pourrait-il rappeler à toute la classe le sujet de la séance précédente ? Quelles sont les différentes situations par rapport à l'utilisation des écrans ? Quels sont les avantages et les inconvénients de ces utilisations ? »

### 3.1 Choisir la situation que je préfère et celle que j'aime le moins

L'enseignant demande aux enfants de noter sur une feuille la situation qu'ils préfèrent et celle qu'ils aiment le moins. L'enseignant propose ensuite aux enfants qui le souhaitent de partager leur choix avec le reste de la classe : « Quelle est la situation que vous préférez et celle que vous aimez le moins ? Pourquoi ? ».





L'enseignant peut interroger l'enfant pour lui permettre de mettre une émotion sur la situation choisie : « *Qu'est-ce que tu ressens quand tu es dans cette situation ? De la joie, de la peur, de l'amusement, de la tristesse, du plaisir ... ?* ».

### 3.2 Créer un poster pour partager sa réflexion par rapport à l'usage des écrans

#### a. Par groupe, créer une affiche à partir de la situation préférée et de la situation la moins appréciée

L'enseignant forme ensuite des groupes. Il rassemble les enfants qui apprécient une même situation ou qui n'apprécient pas une même situation. Chaque groupe crée une affiche dans laquelle ils évoquent une situation qu'ils apprécient (ex : « *j'aime jouer sur ma tablette, ça me détend* ») et une situation qu'ils n'apprécient pas (ex : « *je n'aime pas quand je vois des images violentes à la télévision, ça me fait peur* »). Pour cela, l'enseignant divise l'affiche en deux.

« *Votre objectif est de créer un poster qui sera affiché dans l'école. Ce poster montrera aux autres enfants une situation que vous appréciez lorsque vous utilisez un écran et une autre que vous n'appréciez pas.* »

#### b. Utiliser l'application Canva (facultatif) ou travailler sur papier

Cette affiche peut être réalisée sur l'application/le site gratuit [Canva](https://www.canva.com)<sup>1</sup> (si on dispose de tablettes ou d'ordinateurs). L'application permet aux enfants d'avoir une grande liberté de création et de découvrir un nouveau média pour communiquer. Étant donné que ce programme est en libre accès, c'est une façon de rendre les enfants plus autonomes afin de devenir des producteurs de médias.

Si l'affiche est créée sous format papier, l'enseignant met à disposition du matériel pour stimuler la créativité (magazine, marqueur, crayons, ciseaux, colle...).

#### c. Partager les affiches dans un endroit visible par tous les enfants de l'école et leur proposer de donner leur avis (facultatif)

Éventuellement, l'enseignant peut proposer aux enfants de prévoir un moyen d'interagir avec les autres enfants de l'école grâce aux affiches. Par exemple, un système de vote pourrait être mis en place. À côté de chaque affiche, des autocollants de pouce pourraient être mis à disposition des enfants. Ceux-ci viendraient coller un pouce en l'air ou en bas pour exprimer leur appréciation de la situation : « *J'aime cette situation = pouce en l'air / Je n'aime pas cette situation = pouce en bas* ». Ceci permet d'amener la réflexion sur sa relation face aux écrans à plus grande échelle.

1. Voir <https://www.canva.com>



## PROLONGEMENT

### CRÉER DES SAYNÈTES DE THÉÂTRE

➤ L'enseignant demande aux enfants d'imaginer par groupe une petite saynète représentant une situation qu'ils apprécient lorsqu'ils utilisent des écrans et une situation qu'ils n'apprécient pas.

➤ Les groupes sont formés par l'enseignant en fonction des affinités des enfants pour une situation ou une autre.

➤ L'enseignant peut nourrir la créativité des enfants en leur montrant différentes vidéos réalisées par d'autres enfants sur ce sujet<sup>2</sup>.

Si nécessaire, l'enseignant peut prendre le temps de rappeler ce que signifie faire du théâtre (jouer la comédie, interpréter un rôle).

➤ Les saynètes sont ensuite filmées (avec un GSM, une tablette ou de petites caméras). De nouveau, un moment peut être accordé aux différentes étapes de la création d'un petit film sans entrer trop dans les détails<sup>3</sup>.

➤ Selon l'envie de chaque enfant du groupe, ils reçoivent un rôle et assurent différentes tâches (écriture du mini scénario, dessin d'un très court story-board, caméraman, acteur, costumier...).

➤ Les saynètes peuvent par la suite être projetées lors d'une journée « portes ouvertes » de l'école ou placées sur le site de l'école. Dans ce cas, l'enseignant veillera à avoir obtenu par écrit l'accord de chaque parent avant d'envisager toute diffusion en ligne.

2. Voir les sites web du projet médias « Mes émotions et les médias » <https://beuzetmaternelle.wixsite.com/projetmedia/copie-de-les-petits>

3. Voir « Tournez jeunesse. Un carnet de bord pour mener un projet vidéo avec les jeunes. », site web édité par Action médias jeunes et Média animation <https://tournezjeunesse.be>



**ANNEXE 1****FICHE DE L'ÉLÈVE : LES ÉCRANS ET MOI**

Combien d'écrans y a-t-il à la maison ?

-----

Quel est l'écran le plus important pour moi ?  
Pour moi, l'écran le plus important est

-----

car

-----

-----



## FICHE DE L'ÉLÈVE : LES USAGES DES ÉCRANS

Remplis ce tableau avec des nouvelles situations d'utilisation des écrans.  
Base-toi sur ton vécu. Ce tableau est à compléter avec ton groupe.

	Situations (décrire ou dessiner)	Raison(s) de l'utilisation de l'écran
1		Dans cette situation, j'utilise l'écran pour  -----  -----  -----
2		Dans cette situation, j'utilise l'écran pour  -----  -----  -----
3		Dans cette situation, j'utilise l'écran pour  -----  -----  -----