



Pour aider les familles à un usage raisonné des écrans

Bienvenue dans le projet Croc'écran ! Ce parcours pédagogique transversal et évolutif du cycle 1 au cycle 3 vous permettra de travailler sur le thème des écrans en coéducation avec les familles. Vous trouverez des pistes de travail et des ressources librement adaptables à votre classe.

OBJECTIFS

- Participer à des échanges et communiquer.
- Découvrir et comprendre son environnement numérique.
- S'approprier des outils et des usages numériques de manière critique et créative.



L'AUTRICE

Anne Lejust est professeure des écoles dans l'académie d'Orléans-Tours, a un master 2 de journalisme et collabore avec le Clemi.

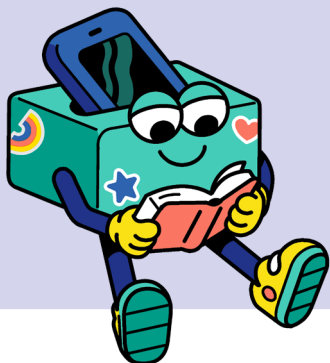


LIEN AVEC LES PROGRAMMES



- **Domaine 1 - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- **Domaine 3 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**
Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant ou combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- **Domaine 4 – Acquérir les premiers outils mathématiques**
Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- **Domaine 5 - Explorer le monde**
Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...). Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.





SÉQUENCE 1

Comprendre une histoire et réfléchir
sur le thème des écrans

→ Durée des séances : de 20 à 30 minutes

SÉANCE 1



Entrer dans le récit, comprendre
ce qu'est un écran et nommer
les différents types d'écran.

MATÉRIEL : histoire *Les grands, les écrans et moi.*

À vous, enseignant(e), de collecter les images d'écrans
(ordinateur, téléphone portable, télévision, console
de jeux, tablette, montre connectée) et de préparer
les images des personnages, une image de l'enfant
en format A3 avec la bulle de BD (page 2).



PHASE 1

→ Afficher ou projeter la couverture de l'histoire.
Demander aux élèves d'**identifier les personnages.**

Afficher les images des deux personnages.

Décrire leurs actions et leurs expressions :

✓ **Un homme porte un enfant sur une main.**

L'enfant est déguisé en superhéros et rigole.

**L'homme, qui pourrait être le père de l'enfant,
regarde un téléphone ou une tablette.**

→ **Afficher les images des écrans nommés.**

• Comment l'adulte regarde-t-il son écran ?

• Est-ce qu'il joue avec l'enfant ? Pourquoi ?

**Amener la classe à comprendre la distance
entre les deux personnages :**

✓ **L'adulte fixe son écran. Les personnages sont
ensemble mais ne partagent pas la même activité.
Ils ne se regardent pas et ne se parlent pas.**

→ **Montrer et lire le titre de l'histoire.**

• Qui sont les grands et qui est ce « moi » ?

• Qui raconte cette histoire ?

✓ **C'est l'enfant qui raconte son histoire. Il va
parler des « grands » et de leur utilisation des
écrans.** Interroger la classe sur les différents types
d'écrans qu'ils connaissent. **Réaliser collectivement
une affiche des types d'écran** et une **affiche
des personnages** avec les images préparées
par l'enseignant(e). Les affiches seront complétées
au fil des séances.



PHASE 2

→ Demander à la classe de raconter ce qui se passe sur les pages 2 et 3 sans lire le texte.

- Où se passe le début de l'histoire ?
- Qui voit-on ?

Afficher les images des nouveaux personnages.

Réfléchir collectivement sur leurs relations :

✓ **La piste familiale pourra être développée. L'enfant est le plus jeune de la famille.**

- Que font-ils ?
- ✓ **Ils regardent tous un écran sauf l'enfant et le chien.**

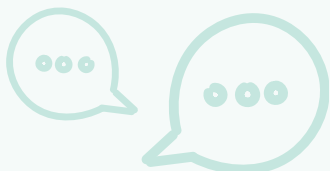
→ Afficher l'image de l'enfant avec sa bulle de BD. Aider les élèves à repérer la bulle, sa fonction et deviner les paroles de l'enfant :

✓ **Il est le seul à parler.**

Laisser la classe s'exprimer sur la symbolique du cœur. Noter les propositions.

- Est-ce que les autres personnes l'écoutent et lui parlent ?
- Pourquoi ?
- Est-ce qu'ils se parlent et se regardent ?

Reformuler leurs propositions pour **faire émerger le lien entre l'utilisation des écrans et l'absence de communication entre les personnages.**



PHASE 3

→ Lecture du texte.

- Que pense l'enfant des grands ?

✓ **« Ils utilisent leurs écrans un peu tout le temps et même, peut-être, un peu trop souvent. »**

- Que ressent-il ?

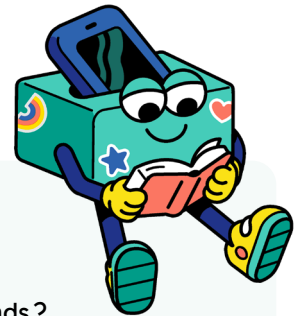
✓ **Il se sent peut-être différent et seul.**

Chercher des indices qui le montrent :

✓ **l'enfant n'est pas du même côté que les adultes, la couleur du mur est plus claire de son côté et plus foncée du côté des grands.**

Engager la discussion sur les représentations familiales des élèves et sur leur rapport aux écrans.

- Quels sont les grands qui vous entourent ?
- Est-ce qu'ils font comme les personnages de cette histoire ?
- Est-ce que vous regardez des écrans ?
- Seul ou avec les grands ?
- Lesquels ?
- Est-ce que vous pensez comme cet enfant que les grands utilisent leurs écrans « un peu tout le temps et même un peu trop souvent » ?
- Qu'est-ce qui peut poser problème quand on est « un peu tout le temps sur les écrans » ?
- ✓ **On ne se parle pas, on ne se regarde pas, on ne joue pas ensemble et on peut être moins attentif aux autres.**



SÉANCE 2



Repérer la structure répétitive du récit, comprendre le message principal de l'histoire, identifier différents usages des écrans.

MATÉRIEL : histoire *Les grands, les écrans et moi*, affiche de l'enfant avec sa bulle de BD, affiche des personnages, image de la grand-mère, affiche des écrans, pictogrammes des usages numériques collectés ou réalisés par l'enseignant(e).



PHASE 1

→ Rappel de récit avec l'affiche des personnages et l'affiche de l'enfant avec sa bulle. Observer à nouveau les pages 2 et 3. Expliquer aux élèves que les écrans permettent de faire plein de choses.

Chercher dans l'illustration à quoi ils servent. Trouver un usage pour chaque personnage :

✓ Jouer, regarder un dessin animé, écrire un message, regarder des photographies, s'informer sur la météo.

Ajouter les pictogrammes correspondant aux usages de chacun sur l'affiche des personnages.

• Que peut-on faire d'autre ?

✓ Téléphoner, photographier, filmer, écouter de la musique, travailler.

• Que faites-vous avec les écrans ?

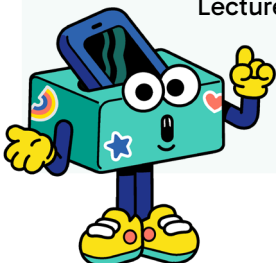
Noter les usages proposés par les élèves. Compléter l'affiche des types d'écrans avec les usages cités.

PHASE 2

→ Montrer les pages 4 à 13 sans les lire et sans montrer la fin de l'histoire en page 14. Laisser les élèves raconter ce qui se passe. **Chercher ce qui est identique page après page :**

✓ Les grands sont sur leurs écrans contrairement au plus jeune.

Lecture du récit. Compléter l'affiche des personnages avec l'image de la grand-mère et son usage des écrans.



PHASE 3

→ Lire la fin de l'histoire.

• Quel est le moment préféré de l'enfant ?

• Pourquoi ?

✓ La famille est réunie quand les écrans sont rangés.

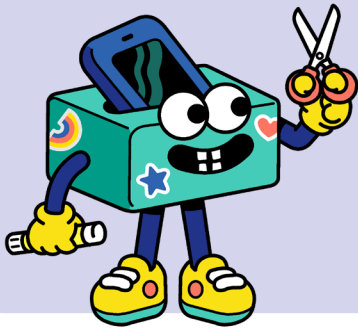
• Quel est le message de cette histoire ?

Noter les propositions des élèves et conclure :

✓ Les écrans nous permettent de faire ou d'apprendre des choses. Passer beaucoup de temps sur les écrans peut nous éloigner de nos proches. Il faut être capable d'éteindre les écrans.

• Est-ce qu'une autre fin de l'histoire pourrait être possible ? On pourrait ouvrir le débat sur la **notion d'écran partagé** pour regarder un film, faire une visio avec la famille ou les amis qui habitent très loin, jouer ensemble.



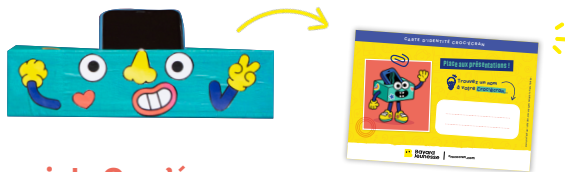


SÉQUENCE 2

Fabriquer un Croc'écran pour échanger sur son environnement numérique avec la classe et la famille.

→ Durée des séances : de 20 à 30 minutes

SÉANCE 1



Découvrir le Croc'écran de l'enseignant(e) et son contenu.

MATÉRIEL : affiche des personnages, affiches des types d'écrans réalisées en séance 1, Croc'écran réalisé par l'enseignant(e).
À l'intérieur de la boîte, la carte d'identité du Croc'écran remplie par l'enseignant(e) (à télécharger sur crocecran.com), document de présentation de la famille et du projet Croc'écran rédigé par l'enseignant(e), images des types d'écrans utilisés par l'enseignant(e).



PHASE 1

→ Rappel de récit avec les affiches. Qu'est-ce qui se passe avec les grands d'après l'enfant ?

✓ « Ils utilisent leurs écrans un peu tout le temps et même, peut-être, un peu trop souvent. »

• Quels sont les problèmes liés aux écrans dans cette histoire ?

✓ Les grands ne se parlent pas, ne se regardent pas et ne jouent pas avec le plus jeune.

Retour sur les échanges menés en classe sur l'utilisation des écrans dans leurs familles.



PHASE 2

→ Présenter la boîte mystère de l'enseignant(e) sans donner son nom. Elle doit être personnalisée avec des yeux, une bouche et des oreilles. L'intérieur peut également être personnalisé. Préciser que cette boîte jouera un rôle dans le travail mené sur les écrans. Demander aux élèves de décrire l'extérieur : repérage des parties d'un visage, des dessins, photos ou pictogrammes des différents écrans, des lettres qui composent le mot « croc » et le mot « écran ».

Comparer avec des lettres des prénoms de la classe. Réfléchir à la signification du mot « croc » :

✓ Action de « croquer » des aliments, son que l'on fait avec la bouche et les dents. Évocation de mots (croque-monsieur par exemple), histoires, chansons et comptines connus.

Ajouter que « croquer » signifie aussi dessiner.

→ Donner le nom de la boîte. Interroger la classe sur la fonction et le contenu du Croc'écran :

✓ Manger, capturer, dessiner, donner des informations sur les écrans utilisés

par l'enseignant(e) et sur ses usages numériques.

Ouvrir la boîte. Inviter les élèves à **identifier son contenu**: carte d'identité du Croc'écran, document de présentation de la famille Croc'écran et du projet, des images d'écrans correspondant au nombre et types d'écrans utilisés par l'enseignant(e). **Expliciter le terme « mission »**. Compter collectivement le nombre total d'écrans

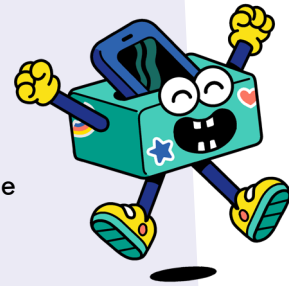
dans la boîte. Questionner les élèves sur l'identification des types d'écran à l'aide de l'affiche. Conclure la séance en leur disant que chacun créera un Croc'écran qui voyagera entre l'école et la maison. **Le Croc'écran aidera les élèves et leurs familles à réfléchir ensemble sur leur utilisation des écrans.** Préciser qu'il ne servira pas à rapporter des écrans à l'école.

PROLONGEMENTS

Apprendre une comptine. Par exemple :

*Cric crac croc, ça croustille, ça croustille ! Cric, crac, croc,
Quand le chat croque ses croquettes !*

Lecture réseau en lien avec le mot « croc », recherche de mots avec la syllabe « cro », travail sur les expressions avec le verbe croquer. Ce travail pourrait servir pour la création d'une comptine sur les écrans ; comptine exploitable pour annoncer un rituel Croc'écran quotidien ou hebdomadaire en classe.



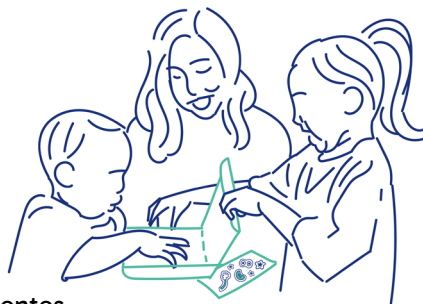
SÉANCES 2 ET 3



Créer son Croc'écran.

MATÉRIEL : boîtes en carton de différentes tailles, magazines, journaux, colle, ciseaux, et tout matériel nécessaire aux arts plastiques.

CONSEIL : demander aux élèves de proposer des solutions pour indiquer le nom sur les boîtes. Interroger les élèves sur la conception des yeux. La réalisation des boîtes personnalisées et personnifiées pourrait être organisée sous forme d'ateliers : atelier lettres, ateliers écrans, atelier yeux, etc.



PROLONGEMENTS

→ Travailler sur le thème du regard en lien avec les sentiments, les émotions et l'empathie à l'aide des kits pédagogiques pour les séances d'empathie à l'école 2024.

<https://eduscol.education.fr/3901/developper-les-competences-psychosociales-chez-les-eleves>

SÉANCE 4



Écrire une lettre aux familles.

MATÉRIEL : carte d'identité du Croc'écran, document de présentation de la famille Croc'écran, images de tous les types d'écrans pour le repérage des écrans à la maison.



PHASE 1

- Proposer aux élèves d'**écrire une lettre aux familles** pour leur donner des informations sur la famille Croc'écran et sur le projet.
- Quelles informations pourrait-on donner ? Noter les propositions des élèves. Écriture de la lettre en dictée à l'adulte en définissant les fonctions et le rôle du Croc'écran à la maison et à l'école. Rappeler que les missions seront à réaliser en famille et que personne ne rapportera les écrans de la maison à l'école.

PHASE 2

→ Présentation des **premières missions famille :**

1 « CAPTURE D'ÉCRANS »

Repérer tous les écrans utilisés à la maison. Déposer une carte écran dans le « Croc'écran » à chaque écran trouvé.

2 DONNER UN NOM À SON CROC'ÉCRAN

Carte d'identité à télécharger sur crocecran.com

SÉANCE 5



Compléter et lire un tableau sur le nombre et le type d'écrans à la maison.

PRÉREQUIS : les élèves de GS ont déjà utilisé une bande numérique de 1 à 10.

MATÉRIEL : préparer un tableau à double entrée en GS avec en abscisse les photos ou prénoms de chaque élève et de l'enseignant(e) ; en ordonnée les dessins des différents types d'écrans + une ligne pour le total d'écrans. Les élèves en difficulté pourront remplir uniquement leur total.

Pour la PS et MS
Concevoir un tableau simple à deux colonnes : une case avec la photo de chaque élève et de l'enseignant(e) et une case pour indiquer la collection totale d'écrans avec des croix (1 écran = 1 croix).

Pour la GS
Une bande numérique de 1 à 10 pour aider les élèves à compter et à reconnaître les chiffres.



PHASE 1

→ Échanger sur les noms donnés aux différents Croc'écrans dans chaque famille. Expliquer qu'on va ouvrir les boîtes pour **compter le nombre d'écrans utilisés** à la maison et **compléter un tableau** avec toutes les informations. Affichage du tableau.

• Comment va-t-on le remplir ?

En MS et GS, expliquer la notion de ligne et de case ; en GS le lexique ligne, colonne et case.

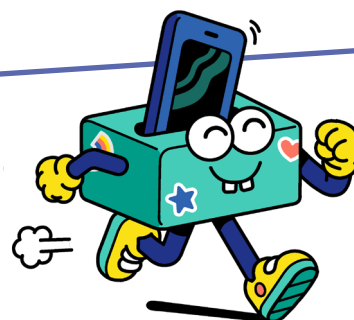
Donner un feutre de couleur différente à chaque élève pour donner plus de lisibilité à la lecture finale du tableau.

Consigne PS-MS

Faire une croix pour chaque écran trouvé à la maison en regardant les bonnes lignes et les bonnes cases. Varier les consignes : compléter pour le premier élève du tableau, le dernier, pour une fille ou pour un garçon de la classe, pour une élève dont on précise le prénom, pour la maîtresse ou le maître. Alternier les rôles en appelant des élèves différents pour compléter ou pour vérifier.

Consigne GS

Écrire en binôme le nombre d'écrans de chacun en identifiant le type d'écran.



PHASE 2

→ Interroger les élèves sur la **lecture du tableau**.

• Quelles informations peut-on lire ?

✓ **On peut comparer le nombre d'écrans utilisés, voir quelle famille a le plus ou le moins d'écrans, quels sont les types d'écrans les plus utilisés.**

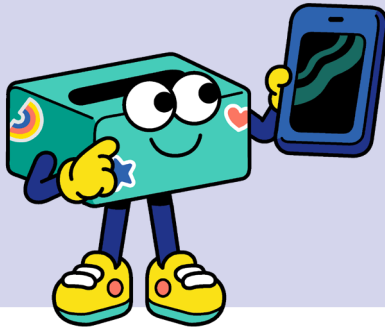
Répondre collectivement aux questions :

- Qui a le plus d'écrans ?
- Le moins ?
- Combien a-t-il d'écrans en tout ?
- En GS, qui a le plus de tablettes ?

- De consoles de jeux ?
- Quel est le type d'écran le plus utilisé dans la famille de X ?
- Par le maître ou la maîtresse ?
- Dans toutes les familles ?
- Le moins utilisé ?

→ **Ouvrir la discussion sur les usages :**

- Quel écran permet de faire le plus de choses ?
- Seul ou en famille ?
- Quels usages ?



SÉQUENCE 3

Sensibiliser les élèves au temps passé sur les écrans

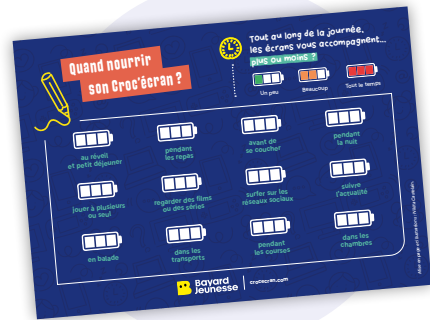
→ Durée des séances : de 20 à 30 minutes

SÉANCE 1



Mesurer le temps passé sur les écrans.

MATÉRIEL : affiche « Quand nourrir son Croc'écran » en format A3, cartes « Quand nourrir son Croc'écran » à donner aux familles (à télécharger sur crocecran.com).



PHASE 1

→ Demander aux élèves de rappeler tout ce qu'on peut faire grâce aux écrans et le problème que leur utilisation pose dans l'histoire qu'on a lue.

✓ On peut apprendre, s'informer, téléphoner, photographier. Mais le temps d'écran peut nous empêcher de partager des moments en famille ou de faire autre chose.

• Quoi, par exemple ?

✓ Communiquer, faire du sport.

Présenter la deuxième mission famille :

il faudra réfléchir au temps passé sur les écrans.

• Les écrans sont-ils utilisés « un peu tout le temps et même un peu trop souvent » comme dans l'histoire ?

• Que signifie cette phrase ?

• Comment pourrait-on faire pour le savoir ?

Noter les propositions des élèves :

✓ On pourrait chercher quand ils sont utilisés,

quels jours, à quels moments de la journée (matin, midi, après-midi, soir, nuit, réveil, repas), la fréquence (un jour par semaine, quelques jours, tous les jours, seulement le soir). On pourrait aussi chercher combien de temps : un peu, beaucoup, longtemps dans une journée, par exemple.

→ Afficher ou projeter l'affiche « Quand nourrir son Croc'écran ». Dire : « J'ai noté toutes vos idées. Je vous propose d'utiliser une carte avec trois couleurs : vert, orange et rouge. À quoi vous font penser ces trois couleurs ? »

✓ Les feux pour les voitures.

Expliciter le code couleur en leur lisant les informations notées pour chacune.

• Quelle couleur indique qu'on utilise beaucoup les écrans ?

• Qu'on les utilise peu ?

• Très peu ?

Mission famille :

Chaque membre de la famille devra remplir une carte « Quand nourrir son Croc'écran ». Il faudra échanger et réfléchir tous ensemble sur le temps d'écran de chacun.

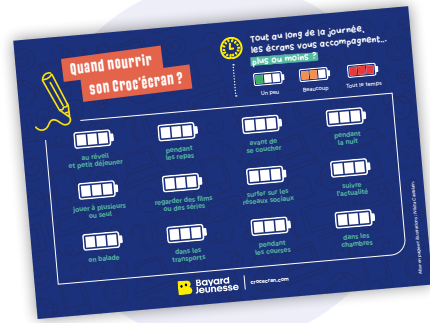


SÉANCE 2



Lire et analyser les fiches « Quand nourrir son Croc'écran » des élèves.

MATÉRIEL: cartes « Quand nourrir son Croc'écran ».



PHASE 1

→ Afficher toutes les cartes « Quand nourrir son Croc'écran » au tableau en cachant les prénoms.

Amener les élèves à dégager le profil général de la classe. Cibler les réponses relatives aux différents moments de la journée.

- Quelle couleur voit-on le plus pour le matin au petit-déjeuner, le soir avant de se coucher ? En fonction des retours, débattre sur la question des écrans pendant les repas, avant de se coucher ou pendant la nuit, en balade ou dans les chambres.
- Quels peuvent être les problèmes s'il y a beaucoup de rouge ?

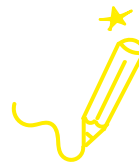
✓ **On ne se parle pas et on ne se regarde pas pendant les repas. On peut avoir du mal à s'endormir. On ne peut pas dormir si on est sur les écrans pendant la nuit. On ne regarde pas ce qui nous entoure en balade et on ne partage pas ce temps avec les autres. On peut avoir envie d'être sur les écrans plus souvent s'ils sont dans la chambre.**

PHASE 2

→ Débattre sur le temps d'écran, les usages et la qualité des contenus.

- Le temps d'écran et l'utilisation des écrans sont-ils toujours un problème ?

✓ **Ce sont des outils qui peuvent nous faciliter la vie car on peut apprendre beaucoup de choses, chercher et trouver des informations variées très rapidement et instantanément. On peut développer des compétences stratégiques en jouant, échanger et se faire des amis. On peut partager un temps d'écran en famille. Ils sont pratiques, car on peut emporter les écrans portables.**



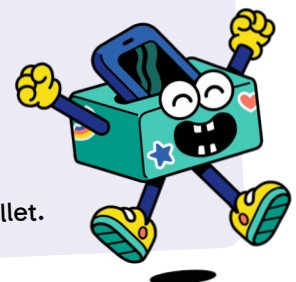
Repères pour l'évaluation: L'élève prend part aux échanges et développe son esprit critique à l'égard de l'utilisation des écrans.



PROLONGEMENTS

- Écouter et apprendre des chansons sur le thème des écrans
Écrans, rendez-nous nos parents !, d'Aldebert et Thomas Dutronc ;
Il faut qu'on s'bouge, des Enfantastiques ;
Lâche ton écran, de Zut ;
Le sport à la télé, de Fanny Canet et Julien Joubert.

- Découvrir d'autres livres sur le thème des écrans.
Créer un livre écran à la manière de l'album *Un livre*, d'Hervé Tullet.



PROLONGEMENTS

tous cycles

→ Inventer d'autres missions ou défis pour les familles.

→ Demander à chaque famille de proposer une mission ou un défi aux autres familles

→ Organiser une remise des diplômes Croc'écran avec les familles avec un concours de gâteaux Croc'écran. Le diplôme est téléchargeable sur crocecran.com



→ Personnaliser l'intérieur des Croc'écran en lien avec la thématique du cerveau abordée en cycle 2 et 3 en s'inspirant des boîtes de Joseph Cornell et d'Arman. Produire une bande sonore pour son Croc'écran à la manière de *Box with the Sound of Its Own Making* de Robert Morris (1961).

→ Rédiger un article, un journal, un reportage audio ou une carte postale sonore sur les aventures du Croc'écran dans la classe et dans les familles. Participer au concours Médiatiks du CleMI : [Médiatiks | CLEMI](#)

→ Réaliser en classe un reportage photographique sur les aventures des Croc'écrans. Réaliser un reportage en famille avec un smartphone ou une vidéo avec Chatter Pix pour faire parler son Croc'écran.

→ À l'occasion de l'opération Les dix jours sans écran, [10 jours sans écrans | 10 jours pour voir autrement](#), mener un débat en classe : est-ce qu'on a toujours besoin des écrans ? Comment pourrait-on s'informer, photographier, communiquer, jouer, se divertir sans écrans ?

→ Propositions d'activités :

- Mettre en place un kiosque dans la classe et profiter des journaux et magazines gratuits pendant la Semaine de la presse et des médias dans l'école organisée par le CleMI pour découvrir l'information médiatique dans la presse jeunesse et à la radio : [Participer à la Semaine de la presse et des médias dans l'École | CLEMI](#)

- Faire une revue de presse en groupes pour partager les informations avec les camarades.

- En classe ou en mission famille, utiliser et transformer son Croc'écran en chambre noire ou caméra obscura pour faire des photographies.

- Mener un projet de correspondance et d'art postal entre élèves, familles ou classes.

- En CE2, jouer au jeu Classe investigation junior, [Classe investigation Junior \(CE2>CM2\) | CLEMI](#).

- En CM1-CM2, jouer au jeu Classe investigation, [Classe Investigation | CLEMI](#) et au jeu Médiasphères de Réseau Canopé [Médiasphères, nouvelle édition - L'éducation aux médias, version ludique! - Réseau Canopé \(reseau-canope.fr\)](#)

→ Inciter les autres classes à adopter un Croc'écran en créant une publicité papier, radiophonique ou vidéo. Apprendre à distinguer information et publicité.

→ Organiser un concours de Croc'écran dans la classe ou dans l'école, une exposition à l'occasion de la Semaine de la presse et des médias dans l'École, [Semaine de la presse et des médias | CLEMI](#)

→ Participer à l'Internet Safer Day

→ Écrire une chanson. Créer un spectacle de fin d'année sur le thème des écrans

Ressources complémentaires

ÉCRANS (TEMPS D'ÉCRAN, USAGES, PRÉVENTION)

→ Écrans (temps d'écrans, usages, prévention)

→ [Parlons temps d'écran et qualité des contenus - Grégoire Borst \(youtube.com\), CLEMI](#)

PROLONGEMENTS

tous cycles

→ [Que retenir des conseils des experts ? | CLEMI](#)

→ [Temps d'écran et contenus | CLEMI](#)

→ [Gérer le temps d'écran des enfants | CLEMI](#)

→ [Maîtriser le temps d'écran en famille | CLEMI](#)

→ [kit_guide_famille_tout-ecran_- Fiche_2.pdf \(clemi.fr\)](#)

→ « Les écrans » : un réel danger pour les apprentissages des élèves ? - Réseau Canopé (reseau-canope.fr)

→ [Internet-les-ecrans-et-nous.pdf \(bayard-jeunesse.com\)](#)

→ Programme national et européen Internet sans crainte
[Internet Sans Crainte](#)

INFORMATION

→ « Qu'est-ce qu'une info ? »
[Qu'est-ce qu'une info | CLEMI](#)

→ « Écrire pour informer »
[Écrire pour informer | CLEMI](#)

→ [Réaliser un reportage en famille avec un smartphone | CLEMI](#)

→ « Créer un journal scolaire en maternelle »
[Créer un journal scolaire en maternelle | CLEMI](#)

→ Module de formation e-Inspé « Construction de l'information : comment l'expliquer aux élèves ? ». Vidéo tournée dans la classe de grande section de Nathalie Olry, à Alain-de-Meaux. [Construction de l'information : comment l'expliquer aux élèves ? - Infos | e-INSPÉ \(e-inspe.fr\)](#)

PUBLICITÉ

DESSIN DE PRESSE

PHOTOGRAPHIE DE PRESSE

INFOGRAPHIE

→ [Qu'est-ce que tu fabriques ? Jeu premier degré | CLEMI](#)

→ [Petite typologie des publicités cachées | CLEMI](#)

→ [Repérer la publicité cachée sur YouTube | CLEMI](#)

→ [Déconstruire les stéréotypes dans la publicité | CLEMI](#)

→ [Une séquence pour découvrir le dessin de presse | CLEMI](#)

→ [Dessin de presse et liberté d'expression | CLEMI](#)

→ [Photographie de presse et légende | CLEMI](#)

→ [Travailler l'analyse d'image à partir de l'affiche de la SPME 2024 | CLEMI](#)

→ [Lire une image d'actualité et évaluer sa fiabilité | CLEMI](#)

→ [Découvrir l'infographie | CLEMI](#)

→ [Infographier des dépêches | CLEMI](#)

→ [Datavisualisation : Fiche info : Information / Communication : les différents usages de la data visualisation | CLEMI](#)

→ [Fiche info : Information / Communication : les différents usages de la data visualisation | CLEMI](#)

→ [Etape 2 : La réalisation de l'infographie | CLEMI](#)

→ [Webinaires CLEMI : Webinaire « De la data à l'infographie - Echanges de pratique » | CLEMI](#)

→ [Créer des infographies informationnelles | CLEMI](#)

→ [Webinaires de formation | CLEMI](#)

ÉCONOMIE DE L'ATTENTION

→ [Tous accros aux écrans : les dessous de l'économie de l'attention - Internet Sans Crainte](#)

→ [La course à l'attention - Réseau Canopé \(reseau-canope.fr\)](#)

PROLONGEMENTS

tous cycles

→ [La captation de l'attention : du concept à la pédagogie - Conférence de Sylvain Joseph \(youtube.com\), Cano tech](#)

→ [Design et éthique dans le numérique - Regards croisés - Réseau Canopé \(reseau-canope.fr\)](#)

→ [La captation de l'attention par les plateformes numériques | CLEMI](#)

→ [Analyser le processus de captation de l'attention | CLEMI](#)

→ [La bataille de l'attention | CLEMI](#)

→ [L'éducation aux médias pour éduquer à la vigilance face à la bataille de l'attention | CLEMI](#)

→ Jeux et outils de l'association Fréquence écoles [Nos outils — Fréquence écoles \(frequence-ecoles.org\)](#) et [La Ressourcerie](#)

PROTECTION DES MINEURS

CYBERVIOLENCES

CYBERHARCÈLEMENT JEU VIDÉO

→ [Qu'est-ce que le harcèlement ? | Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse](#)

→ [Guide de prévention des cyberviolences en milieu scolaire, ministère de l'Éducation nationale](#)

→ [Accueil - Je Protège Mon Enfant \(jeprotegemonenfant.gouv.fr\)](#)

→ [Protection de la jeunesse et des mineurs | Arcom](#)

→ [Lutte contre le cyberharcèlement - propositions des académies | CLEMI](#)

→ [Discriminations, \(cyber\) harcèlement, comment prévenir ces situations ? - Réseau Canopé \(reseau-canope.fr\)](#)

→ Série « Tu dis, tu stoppes ! », application Bayam, [Bayam - Vidéos - Jeux - Audios](#)

→ [Non au cyberharcèlement : Bayard Jeunesse s'engage - Bayard Jeunesse Éducation \(bayardeducation.com\)](#)

→ [Réception des contenus Blessures d'information et chocs d'actualité. Quel rôle pour l'éducation aux médias et à l'information ? | CLEMI](#)

→ [L'image peut-elle tuer ? Marie-José Mondzain](#)

JEU VIDÉO

→ [Conseil supérieur de l'éducation aux médias \(CSEM\) : Jeux vidéo : du divertissement à l'analyse critique, carnet n°7, collection Repères, La collection « Repères » | CSEM](#)

BIBLIOGRAPHIE

→ L'académie de Lille a conçu de nombreuses fiches de lecture : [Rallye-Lecture-CYCLE-2.pdf \(ac-lille.fr\)](#)

→ *Le petit livre pour bien vivre avec les écrans*, Romain Gallissot et Océane Meklemberg, Bayard Jeunesse

→ *Le numérique pas bête*, coécrit par Romain Gallissot et Baptiste Massa, illustré par Pascal Lemaître, Bayard jeunesse

→ *Allo ! Aldo !*, Alain Crozon, Gallimard (3 à 6 ans)

→ *C'est bien mon cœur*, Owen Gent, Obriart (dès 3 ans)

→ *La brigade anti-écrans*, Lénia Major, Florent Bégu, Gautier-Languereau (3 à 6 ans)

→ *La journée sans écran*, Emmanuelle Lepetit, Ana Duna, Fleurus (3 à 5 ans)

→ *Les écrans*, Catherine Dolto, Colline Faure-Poirée, Gallimard Jeunesse (à partir de 3 ans)

→ *Les écrans*, Stéphanie Redoulès, Thierry Manes, Milan (dès 4 ans)

→ *Loupé !*, Christian Voltz et Olivier Douzou, édition du Rouergue (à partir de 3 ans)

PROLONGEMENTS

tous cycles

- *Ma famille déconnectée*, Amélie Javaux, Annick Masson, Mijade (dès 3 ans)
- *Marre des écrans*, Tristan Pichard, Delphine Garcia, coll. Les p'tits cirés, Locus Solus (4 à 7 ans)
- *Martin et les écrans*, Carine Hinder et Till the Cat, Hachette (3 à 6 ans)
- *Zoé est trop sur les écrans*, Fabienne Blanchut, Camille Dubois, Fleurus (3 à 6 ans)
- *Fanny et la boîte magique*, Rachel Corenblit, Lisa Blumen, Mango (dès 6 ans)
- *Je suis accro aux écrans*, Muzo, Actes Sud (dès 6 ans)
- *Mes lectures du CP avec Loup, Des écrans dans la forêt*, Éléonore Thuillier, Oriane Lallemand, Auzou
- *Un dragon derrière l'écran*, Fanny Boiron, Tourbillon (à partir de 6 ans)
- *Le buveur d'encre, Le buveur d'écran*, Éric Sanvoisin, Olivier Latyk, Nathan (à partir de 7 ans)
- *Nico, encore un écran*, Hubert Ben Kemoun, Régis Faller, Nathan (dès 7 ans)
- *Hugo face aux écrans*, Anne-Marie Gagnard, François Saint Remy, Le Robert (6 à 8 ans)
- *On éteint la télé!*, Nathalie Charles, Laurent Audouin, Rageot (6 à 9 ans)
- *On zappe la télé*, Nathalie Charles, François Foyard, Rageot (6 à 9 ans)
- *Rue des copains, Je suis accro aux écrans*, Sylvaine Jaoui, Annelore Parot, Albin Michel Jeunesse (6 à 9 ans)
- *Golem*, Elvire, Lorris, Marie-Aude Murail, Pocket Jeunesse, à partir de 9 ans
- *Au-delà des écrans*, Cécile Benoist, Anatole Aufrère, À dos d'âne (9-10 ans)
- *Dix jours sans écrans*, Sophie Rigal-Goulard, Rageot (9 à 11 ans)
- *Collection Max et Lili* Dominique de Saint-Mars, Serge Bloch, Calligram (6 à 11 ans) :
Lili regarde trop la télé,
Max est fou des jeux vidéo,
Lili veut un téléphone portable,
Les parents de Lili sont accros au portable,
Max et Lili ont peur des images violentes
- *Les écrans et moi, l'essentiel pour un usage responsable*, Sophie Bordet-Petillon avec Serge Tisseron, Hygée éditions (dès 11 ans)
- Podcast le Club de Lulu : [grandir/podcast-le-club-de-lulu-conseils-usage-ecrans/](https://www.clubdelulu.com/grandir/podcast-le-club-de-lulu-conseils-usage-ecrans/)