



## 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 dans des situations diverses.
- Lire et comprendre des documents variés.
- S'interroger sur la place des écrans dans notre quotidien.
- 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 - Les langages pour penser et communiquer

- Développer la maîtrise de la langue et les différents langages à l'oral, en lecture et en écriture.
- Développer sa capacité à s'exprimer et à communiquer à l'oral puis à l'écrit dans tous les enseignements.

#### • Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre

- Extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire pour répondre aux interrogations, besoins, curiosités.
- Découvrir les règles de communication numériques et commencer à en mesurer les limites et les risques en fréquentant et en utilisant des outils numériques dans tous les enseignements.

#### • Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen

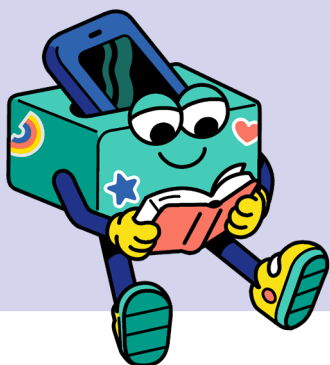
- Respecter autrui.
- Émettre un point de vue personnel, exprimer ses sentiments, ses opinions, accéder à une réflexion critique, formuler et justifier des jugements.
- Être sensibilisé à un usage responsable du numérique.

#### • Domaine 4 - Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Formuler des questions, émettre des suppositions, imaginer des dispositifs d'exploration et proposer des réponses.
- Développer une démarche d'investigation pour accéder à la compréhension des fonctions et des fonctionnements d'objets simples.

#### • Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine

- L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création.
- Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.



## SÉQUENCE 1

### Comprendre une histoire et réfléchir sur le thème des écrans

→ Durée des séances : de 30 à 45 minutes



L'histoire *Les grands, les écrans et moi* peut être exploitée en début de CE2. En cours d'année, il est possible de mener le projet Croc'écran à partir du roman *Un jeu maléfique*, de Marie Berthelier, illustré par Auren, *J'aime lire* n° 477, en adaptant le parcours proposé pour le cycle 3 au CE2.

EN CP ET CE1

## SÉANCE 1



**Lire la couverture, définir la notion d'écran et nommer les différents types d'écrans.**

**MATÉRIEL :** la couverture de l'histoire *Les grands, les écrans et moi*.

**CP :** prévoir des images des différents écrans avec leur nom (ordinateur, téléphone portable, télévision, console de jeux, tablette, montre connectée)

**CE1 :** prévoir des images des différents écrans et des étiquettes avec leur nom (ordinateur, téléphone portable, télévision, console de jeux, tablette, montre connectée)

**CE2 :** une fiche avec les « défis couverture » présentés dans la séance ci-après, prévoir des images des différents écrans sans les noms (ordinateur, téléphone portable, télévision, console de jeux, tablette, montre connectée)

**PRÉREQUIS :** Les élèves de CE2 connaissent le lexique spécifique de la couverture ainsi que la notion de narrateur.

## PHASE 1

→ **Afficher ou projeter la couverture de l'histoire à la classe.** Demander aux élèves de nommer cette partie du livret et les éléments qui la composent. **Définir collectivement la fonction générale de la couverture avec son lexique spécifique.** Montrer et nommer les noms de l'auteur et de l'illustratrice sur la quatrième de couverture. Lire ou faire lire le titre.

- Qui sont les grands et qui est ce « moi » ?
- Quelles informations nous apportent le titre sur l'histoire ?

✓ **Un enfant raconte sa vie avec les grands et les écrans.**

→ Proposer aux élèves de **décrire les personnages, leurs actions et leurs expressions :**

✓ **Un homme porte un enfant sur une main. L'enfant, déguisé en superhéros, rit.**

**L'homme, qui pourrait être son père, le porte tout en regardant fixement un écran, téléphone ou tablette.**

- Est-ce qu'il joue avec l'enfant ?
- Pourquoi ?
- Est-ce que les deux personnages se regardent et communiquent ? **Amener les élèves à comprendre la distance entre les deux personnages :**

✓ **Ils sont ensemble mais ils ne partagent pas la même activité. Ils ne se regardent pas et ne se parlent pas.**

Demander aux élèves d'anticiper la suite de l'histoire. Noter leurs propositions au tableau.

EN CP ET CE1

## PHASE 2

- Revenir sur la notion d'écran.
- Qu'est-ce qu'un écran ?
- Quels écrans connaissez-vous ?

**Concevoir collectivement une affiche des différents types d'écrans** avec les images des écrans cités par les élèves. En CE1, des élèves lisent les étiquettes avec les noms des écrans et les associent à l'image correspondante sur l'affiche. L'affiche des types d'écran pourra être complétée et enrichie tout au long des séances avec les usages.



EN CE2

## PHASE 1

**Travail individuel** sur la couverture avec une fiche comportant les défis suivants :

### → DÉFI 1

Observer l'illustration pour **donner des informations sur les personnages.**

✓ **Description du physique, des vêtements, leurs actions, leur lien, leurs attitudes les uns avec les autres, leurs expressions.**

### → DÉFI 2

Dans un tableau à deux colonnes, **comparer les personnages.**

✓ **Ressemblances physiques et différences au niveau des activités et des expressions.**

### → DÉFI 3

**Lire le titre** pour trouver des informations sur l'histoire.

✓ **L'enfant est le personnage principal et le narrateur.**

On pourra aider les élèves à repérer la phrase exclamative et sa fonction (sentiment de l'enfant). Débattre et identifier ce sentiment (joie, tristesse ?). Observer et réfléchir à l'ordre des mots dans le titre.

### → DÉFI 4

**Anticiper la suite de l'histoire.**

Rédiger une ou deux phrases.

### → BONUS

Trouver les deux éléments qui n'apparaissent pas sur la couverture.

• Lesquels ?

✓ **Les noms de l'auteur et de l'illustrateur.**

EN CE2

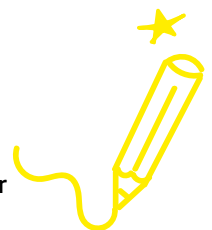
## PHASE 2

→ Mise en commun des réponses pour **conclure sur la distance et l'absence de communication entre les personnages.** Échanger sur la suite de l'histoire. Revenir sur la notion d'écran et de types d'écrans. **Concevoir collectivement une affiche des types d'écrans** avec les images de l'enseignant(e) en demandant à plusieurs élèves d'écrire les noms des écrans au tableau. Cette affiche sera complétée et enrichie au fil des séances.

## PROLONGEMENTS

**En CE1 et CE2,** compléter individuellement une fiche sur la reconnaissance du type d'écran. Faire des recherches sur la création des écrans.

**En CP,** compléter collectivement la fiche sur la reconnaissance des types d'écrans.



## SÉANCE 2



Identifier la problématique du récit, réfléchir à son environnement numérique familial.

**MATÉRIEL :** texte des pages 2 et 3 de l'histoire *Les grands, les écrans et moi*, prévoir les images des personnages.



### PHASE 1

→ Rappel de récit. Inviter les élèves de CP à reconnaître les mots déjà vus précédemment avant de leur lire l'histoire. Lecture orale du texte par les élèves de CE1 et CE2.

→ Concevoir l'affiche de la famille de l'enfant avec les images des personnages.

- Que pense l'enfant de sa famille ?  
Ils utilisent leurs écrans « *un peu tout le temps et même, peut-être, un peu trop souvent* », contrairement à lui qui ne les utilise pas.
- Que ressent-il ?
- Est-ce que c'est un problème pour lui ?

→ Noter les propositions de la classe :

✓ Il est le plus jeune et il se sent peut-être différent car il n'utilise pas les écrans. Il se sent peut-être aussi seul, il s'ennuie, il voudrait communiquer et jouer avec sa famille. Le temps d'écran des grands semble être un problème pour lui.

- Quels autres éléments montrent sa différence ou son isolement ?

✓ Il n'est pas du même côté que sa famille ; la couleur du mur n'est pas la même des deux côtés.

→ Aider les élèves à repérer la bulle de BD, sa fonction et la symbolique du cœur.

✓ L'enfant est le seul à parler.

- Sait-on ce qu'il dit ?
- Comment est-ce qu'il le dit et avec quel ton ?
- Quelle est son expression ?

Demander aux élèves de deviner et de dire les paroles de l'enfant de manière expressive.

- Est-ce que les autres personnes l'écoutent et lui répondent ?

- Pourquoi ?

- Est-ce qu'ils se parlent, s'écoutent et se regardent ?

✓ Il n'y a aucune communication entre tous les personnages.



### PHASE 2

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

- 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 eux ?

- Quels écrans ?

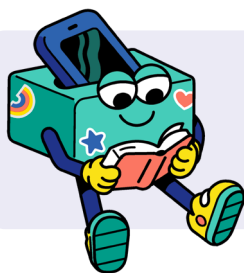
• Est-ce que vous pensez comme l'enfant que les grands utilisent leurs écrans « *un peu tout le temps et même un peu trop souvent* » ?

- Que pensez-vous de votre propre temps d'écran ?

- 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

et on ne joue pas ensemble.



## PROLONGEMENTS

→ Mettre à disposition de la classe des livres sur le thème des écrans, travailler ce thème en lecture réseau, proposer un rallye lecture.

## SÉANCE 3



Identifier différents usages des écrans, réfléchir aux usages numériques en fonction du type d'écran.

**MATÉRIEL :** pages 2 et 3 de l'histoire, affiche de la famille conçue en séance 2 et affiche des types d'écran en séance 1, prévoir également des feuilles avec un type d'écran représenté pour le travail de groupe, un tableau à double entrée avec type d'écrans en abscisse et usages en ordonnée préparé par l'enseignant(e) pour la mise en commun de la classe.



## PHASE 1

→ Afficher ou projeter les pages 2 et 3. Rappel de récit. Dire: « La famille de l'enfant n'utilise pas les écrans pour faire les mêmes choses. » **Trouver un usage pour chaque personnage :**  
✓ Jouer, regarder un dessin animé, écrire un message, regarder des photographies, s'informer sur la météo.

→ Compléter l'affiche de la famille avec les usages correspondant à chaque personnage. **Interroger les élèves sur les autres usages numériques qu'ils connaissent.** Noter leurs propositions.  
✓ Téléphoner, lire, photographier, filmer, écouter de la musique, travailler, etc.

## PHASE 2

→ Répartir les élèves en groupe. Chacun dispose d'une grande feuille avec un ou deux types d'écran différents représentés. Chaque groupe doit noter en dictée à l'adulte (CP) ou en autonomie (CE1-CE2) des usages correspondant au type d'écran donné. Mise en commun pour compléter le **tableau récapitulatif des usages par type d'écrans** puis **lecture du tableau :**

- Quel écran permet le plus d'usages numériques ?
- Le moins ?
- Quel écran facilite les usages individuels, collectifs (tablette versus montre numérique par exemple) ?

## PROLONGEMENTS

→ En CP, réaliser en arts visuels des pictogrammes des différents usages des écrans avec inscription du verbe d'action correspondant (jouer, lire, photographier, etc.). Ces pictogrammes pourraient être utilisés dans le tableau récapitulatif.

## SÉANCE 4



Repérer la structure répétitive du récit.

**MATÉRIEL :** pages 4 à 5 avec texte et illustrations, pages 6 à 10 sans le texte puis avec les textes, affiche de la famille conçue en séance 2.



### PHASE 1

→ Lecture des pages 4 et 5 par l'enseignant(e) (CP) ou par les élèves de CE1 et CE2.

• Que raconte l'enfant sur sa famille et les écrans ?

✓ **Ses parents utilisent un écran pour se réveiller.**

Afficher les illustrations des pages 6 à 10 sans les textes. Demander aux élèves **d'identifier**

**et de comparer les membres de la famille :**

✓ **Chacun utilise un écran à des moments de la journée et dans des lieux différents.**

**Leur usage numérique diffère.**

Préciser collectivement tous ces éléments.

Ajouter l'image de la grand-mère sur l'affiche de la famille et son usage numérique.

→ Répartir les élèves en groupe en CP et CE1.

Travail individuel en CE2. Chaque groupe/chaque élève choisit une double page d'illustrations

et rédige le texte avec l'enseignant(e) (CP)

ou en autonomie (CE1-CE2). Ce texte devra

correspondre à l'illustration et à ce qui a été vu

précédemment. **Élaboration collective d'une grille d'écriture.** Exemples de critères de réussite :

✓ **Enfant narrateur et personnage ; moment de la journée, lieu et usage numérique clairement cités.**

### PHASE 2

→ Mise en commun et lecture des textes pour échanger sur la pertinence des écrits.

### PHASE 3

→ Lecture du récit en entier par l'enseignant(e) ou lecture orale des élèves de CE1 et CE2. Questionnement :

• Quel est le moment préféré de l'enfant ?

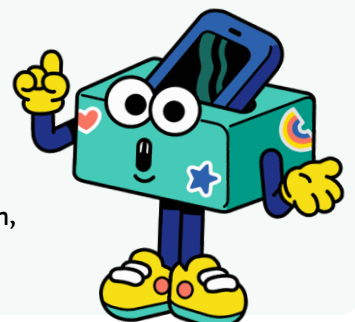
• Pourquoi ?

✓ **La famille est réunie quand les écrans sont rangés.**

**Quel est le message de cette histoire ?**

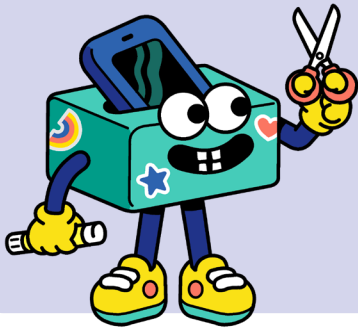
✓ **Les écrans nous permettent de faire ou d'apprendre de nombreuses choses. Passer beaucoup de temps sur les écrans peut nous éloigner de nos proches.**

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, partager des contenus, faire une visio avec la famille ou les amis qui habitent très loin, jouer tous ensemble.



### PROLONGEMENTS

→ Rédiger le texte des pages 2 et 3 en changeant de point de vue et de narrateur (chien ou un autre membre de la famille).



## SÉQUENCE 2

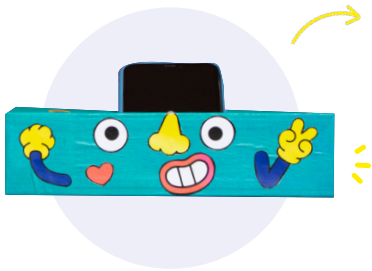
Fabriquer un Croc'écran pour échanger sur son environnement numérique avec la classe et la famille

### SÉANCE 1



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

**MATÉRIEL :** le Croc'écran de l'enseignant(e). À l'intérieur de la boîte : les cartes défis *Astrapi* et la carte d'identité du Croc'écran remplie par l'enseignant(e) à télécharger sur le site [crocecran.com](http://crocecran.com), un document de présentation de la famille Croc'écran et du projet préparé par l'enseignant(e).



### PHASE 1

→ Rappel de récit.

- Quel peut-être le ou les problèmes quand on est « un peu tout le temps sur les écrans » ?

Retour sur le débat en classe et les échanges sur l'utilisation des écrans dans leurs familles, les avis partagés et/ou divergents.



### 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 du visage, des dessins, des photos ou pictogrammes des écrans et du nom de la boîte.

- Que signifie le mot « croc » ?

✓ Action de « croquer » des aliments, son que l'on fait avec la bouche et les dents. Évocation de mots (croque-monsieur, croque-madame), d'expressions, d'histoires, chansons, comptines qu'ils connaissent.

Ajouter que « croquer » signifie aussi dessiner.

Inviter la classe à émettre des hypothèses sur la fonction et le contenu du Croc'écran :

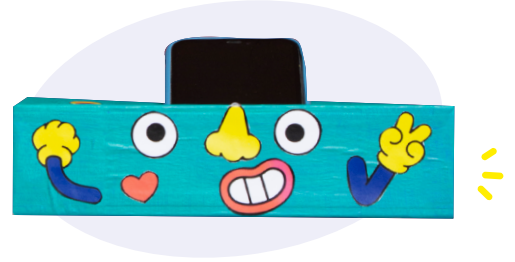
✓ Manger, capturer, dessiner, donner des informations sur les écrans utilisés par l'enseignant(e) et ses usages numériques.

Ouvrir la boîte. Aider les élèves à identifier son contenu : carte d'identité du Croc'écran, document de présentation de la famille Croc'écran et des cartes défis *Astrapi*. Lecture collective des documents. Conclure la phase 2 en 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 sur leur utilisation des écrans. Il y aura des missions et des défis à réaliser en famille. Expliciter les termes « missions » et « défis ». Elle ne servira pas à rapporter les écrans à l'école.



## PHASE 3

→ Rédaction d'une **lettre aux familles** en collectif.



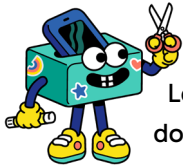
## SÉANCES 2 ET 3



**Créer son Croc'écran.**

### MATÉRIEL :

→ boîtes en carton de différentes tailles, magazines, journaux, papiers de couleur, peinture, colle, ciseaux, et tout ce qui peut être utile dans un travail d'arts plastiques.



→ Création libre des Croc'écrans.  
Le nom Croc'écran et les parties du visage doivent être visibles (yeux, oreilles).



### Première mission en famille

Donner un nom au Croc'écran et commencer les défis *Astrapi*.

## PROLONGEMENTS



### EN CP

Apprendre une comptine, par exemple :  
**Cric crac croc, ça croustille,  
ça croustille ! Cric, crac, croc,  
Quand le chat croque ses croquettes !**

Écrire une comptine, exploitable pour annoncer un rituel Croc'écran quotidien ou hebdomadaire en classe.



### EN CE1 ET CE2

Travailler sur les expressions au sens propre et figuré avec les mots « écran », « croquer » (crever l'écran, écran de fumée, croquer le marmot, etc.) et la famille du mot « croquer » (croquant (e), croquet, croquette, croquembouche, croquis...), le personnage du Croquemitaine dans la littérature jeunesse à partir du livre **Le Croquemitaine**, d'Anne-Laure Bondoux et Serge Bloch, éditions Bayard Jeunesse.  
Créer une chanson sur le thème des écrans en utilisant les expressions travaillées.

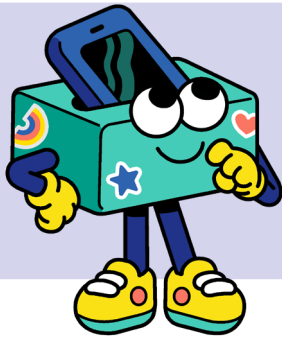


### TOUS NIVEAUX

Mettre en place un ou plusieurs temps d'échange sur les défis *Astrapi* menés à la maison. 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 ;  
**Le blues des écrans**, de Gilles Clément.

La personnalisation de l'intérieur du Croc'écran pourrait évoluer tout au long du projet en fonction des découvertes sur les écrans.





## SÉQUENCE 3

S'interroger sur sa pratique numérique (temps d'écran et usages)

### SÉANCE 1



Lire et utiliser un tableau à double entrée pour collecter des informations en famille sur l'utilisation des écrans.

**PRÉREQUIS:** Les élèves connaissent la notion de durée et les unités de mesure du temps (jour, heure, minute).

**MATÉRIEL:** tableau à double entrée réalisé et complété par l'enseignant(e), avec en ordonnée les jours de la semaine et en abscisse les différents écrans (ordinateur, téléphone portable, télévision, console de jeux, tablette, montre connectée) + une ligne supplémentaire pour la durée totale de temps d'écrans par jour.

**CP:** pictogrammes des usages réalisés par les élèves en séquence 1, séance 3 ou ceux préparés par l'enseignant(e), un document de présentation de la famille Croc'écran et du projet préparé par l'enseignant(e).



### PHASE 1

→ Présenter la nouvelle « mission famille » aux élèves. Il s'agit de mener une **enquête familiale sur les écrans utilisés à la maison** pendant une semaine. Interroger la classe sur les informations qui pourraient être cherchées :

✓ Le nombre d'écrans, le type d'écrans, ce qu'on fait tout seul ou à plusieurs sur les écrans, le temps d'écran.

Échanger sur le type de document qui pourrait être créé pour cette enquête :

✓ Tableau, calendrier, emploi du temps.

• Comment évaluer le temps d'écran ?

✓ On peut le mesurer avec une montre ou un chronomètre.

Certains élèves utilisent peut-être déjà une application ou un outil de mesure intégrés dans les appareils numériques.

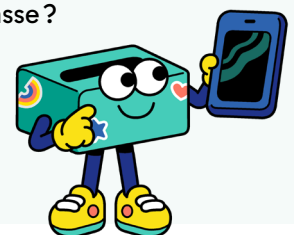
### PHASE 2

→ L'enseignant(e) présente et nomme le tableau à double entrée conçu et complété pour son enquête. Le temps d'écran et l'usage (ou pictogrammes pour la compréhension des élèves de CP) sont indiqués pour chaque type d'écran. Vérifier si les élèves comprennent toutes les informations.

• Est-ce que l'enseignant(e) a utilisé un ou plusieurs écrans toute la semaine ?

- Quel jour a-t-il ou a-t-elle utilisé le plus d'écrans ou le moins ?
- Quel écran ?
- Pour quelle utilisation ?
- Quand et combien de temps l'enseignant(e) utilise un écran pour préparer la classe ?
- Pour s'informer ?
- Communiquer ?

→ Distribuer le tableau d'enquête familiale.



## PROLONGEMENTS

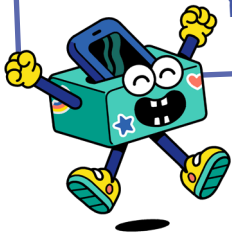
Questionnaire individuel à remplir à partir du tableau de l'enseignant(e) pour vérifier la lecture de l'outil. En CE2, on pourra mener un atelier de conversion pour calculer la durée quotidienne et/ou hebdomadaire d'utilisation des écrans. Confier ce calcul aux parents des élèves de CP et CE1 qui le souhaitent, ou créer un partenariat avec les élèves de CM1 et CM2 de l'école.

## SÉANCE 2



### Découvrir et lire une infographie.

Les infographies sont des images que l'on trouve dans les journaux. Plus claires et plus faciles à lire et à comprendre que des textes, elles permettent d'informer et d'expliquer avec des dessins, des schémas, des diagrammes... plutôt qu'avec des mots.



Les deux phases de cette séance pourront être construites à l'aide des étapes proposées dans la fiche du CLEMI Lire une infographie | CLEMI

### PHASE 1

→ Afficher ou projeter une infographie sélectionnée par l'enseignant(e) en collectif. Demander aux élèves de **décrire, repérer le titre et identifier le sujet abordé, l'auteur et la source, les dessins et les écrits, le code couleur et les symboles**. Expliciter la notion de source.

- À quoi sert ce type d'images ?

**Aborder la notion d'information.**

- Quelles informations peut-on découvrir ?

**Rédiger une définition de l'infographie.**

### PHASE 2

→ Travailler sur une infographie différente en groupes. Mettre en commun pour échanger sur la forme de l'infographie et les informations apportées sur les écrans.

**MATÉRIEL :** plusieurs infographies sur les thèmes du temps passé sur les écrans, des types d'écrans utilisés et des usages (Santé Publique France, Ipsos, Ined-Inserm).

→ [Baromètre du numérique: 10 chiffres clés à retenir en 2024 \(blogdumoderateur.com\)](#)

→ [En 2023, un tiers des internautes ressentent au moins un effet néfaste des écrans - Insee Focus - 329](#)

→ [INFOGRAPHIE - Smartphones et tablettes: les chiffres qui montrent que les Français sont accros aux écrans - France Bleu](#)

→ [INFOGRAPHIE. Les temps d'écran chez les petits excèdent les recommandations - Charente Libre.fr](#)

→ [Graphique: Combien de temps les jeunes passent-ils devant les écrans? | Statista](#)

→ [Les plus petits passent 6 heures par semaine sur Internet, autant que sur la télévision | Les Echos](#)

→ [Enfants: Comment lutter contre un usage excessif des écrans? - Dordogne Libre](#)

## PROLONGEMENTS

Approfondir le travail sur l'infographie en menant des activités de reconnaissance, de comparaison et de différenciation avec d'autres images médiatiques comme le dessin et la photographie de presse. Explorer la différence entre les images informatives et la publicité.

## SÉANCE 3



**Lire et interpréter les données recueillies dans la famille, réaliser une infographie simple à destination de la classe et des familles.**

**MATÉRIEL :** les enquêtes des élèves, prévoir trois tableaux à double entrée simples sur des affiches (nombre et types d'écran, types d'écrans et usages, temps quotidien passé sur les écrans), les infographies de la séquence 3, séance 2.



### PHASE 1

→ L'enseignant(e) a reporté les informations des élèves avant la séance de lecture-compréhension des données collectées. Les prénoms des élèves ne sont pas indiqués dans les tableaux. Pour le temps d'écran quotidien, on pourra indiquer combien d'élèves utilisent les écrans entre une heure et deux heures, deux heures et trois heures par exemple.

→ **Interroger les élèves sur le déroulement de leur enquête, leur ressenti, leurs difficultés et leurs découvertes.**

Ceux qui le souhaitent peuvent s'exprimer sur leur temps d'écran et leur gestion de ce temps dans leur famille (limitation de temps imposé par leurs parents ou définie tous ensemble, aucune règle ?).

→ Observer les trois tableaux. **Aider les élèves à dégager le profil général de la classe.**

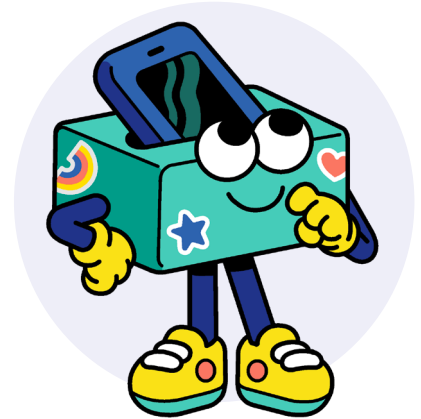
- Quel type d'écran est le plus utilisé ?
- Celui qui est utilisé pour faire le plus d'usages ?

Réfléchir aux écrans qui permettent de mener d'autres activités en parallèle comme la grand-mère dans l'histoire (cuisiner et suivre une recette sur une tablette) ?

Débattre sur les repas devant la télévision.

- Est-on une classe très, voire trop connectée ?
- Comment le savoir ?

**Proposer aux élèves de comparer leur temps d'écran quotidien avec leur temps de sommeil ou de comparer le temps d'écran quotidien au temps sans écran, le jour de leur choix.** En CE1 et CE2, chercher combien de jours représentent son temps hebdomadaire passé sur les écrans.



### PHASE 2



→ Répartir les élèves en groupe pour **réaliser une infographie dessinée** à destination des familles sur le temps d'écran hebdomadaire de la classe.

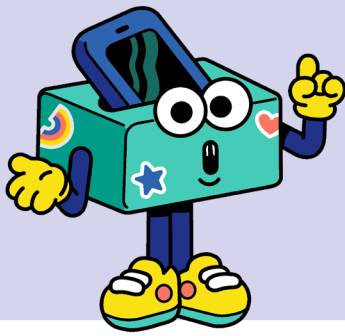
### PHASE 3

→ **Mise en commun** pour vérifier le respect de la consigne, la lisibilité du résultat de l'enquête et échanger sur la créativité des représentations.



### Mission Famille

Mesurer, comparer, échanger en famille sur le temps d'écran à la maison par rapport au temps de sommeil. Mesurer son temps d'écran (travail, télétravail confondus) et son temps sans écran sur une journée.



## SÉQUENCE 4

Développer son esprit critique à l'égard  
des écrans et un comportement favorable  
à sa santé

### SÉANCE 1



Réfléchir aux aspects positifs  
et négatifs de l'utilisation des écrans.

**MATÉRIEL :** tableau récapitulatif des usages des écrans réalisé collectivement en séquence 3, séance 3. Proposition d'un corpus d'images pour la phase 2 : images artistiques (Ale-Ale, Interruttore 2017 [La Fondation Groupe EDF présente l'exposition Fake News - Arts in the City \(arts-in-the-city.com\)](#), VR Hug de Tom Galle et Moises Sanabria), dessins de presse (l'addiction des jeunes aux écrans de Chaunu, Le dessin de Chaunu : l'impact néfaste des écrans sur le cerveau des jeunes ([ouest-france.fr](#)), Kristian, [KRISTIAN - Cartooning for Peace](#)) et [classification PEGI](#) (avec les âges et quelques pictogrammes sur les risques).

#### PHASE 1

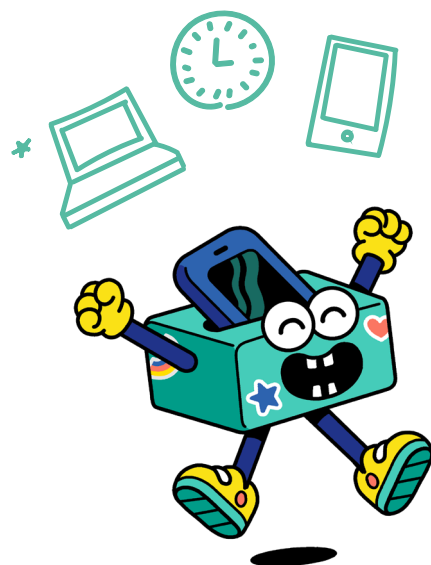
→ Afficher le tableau des usages. **Questionner la classe sur les aspects positifs des écrans.** Noter toutes les propositions. Engager la discussion sur la diversité des usages et l'aspect multifonctionnel de certains écrans :

✓ **Ce sont des outils qui peuvent nous faciliter la vie, car on peut chercher et trouver des informations variées très rapidement et instantanément. On apprend des choses, on peut développer des compétences stratégiques en jouant, échanger et se faire des amis par exemple. Ils sont pratiques, car on peut emporter les écrans portables.**

#### PHASE 2

→ Demander à la classe de rappeler les problématiques évoquées précédemment. Réfléchir à des aspects négatifs. Écrire les propositions au tableau.

→ Mener en groupe une **activité de lecture d'images** sur une image du corpus. Mise en commun pour **faire émerger les interprétations et les problématiques de santé physique et mentale (cerveau, vue, contenus numériques) et de captation de l'attention.**



## SÉANCE 3



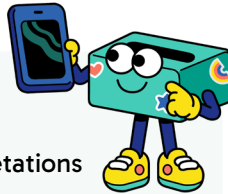
Explorer les problématiques de santé, de captation de l'attention et de contenus numériques.

### MATÉRIEL :

→ corpus d'images de la séance 1, BD *Le sommeil et les écrans* et questionnaire conçu pour le projet Mémé Tonpyj, [Mémé Tonpyj \(memetonpyj.fr\)](http://Mémé Tonpyj (memetonpyj.fr))

→ Les activités suivantes peuvent être menées en collectif (CP) ou en groupe en ateliers (CE1-CE2).

**La classe ou les groupes rédigent une trace écrite sur leurs découvertes après chaque activité.**



### PHASE 1

→ Rappeler collectivement les interprétations données aux images et les problématiques retenues en séance 1. **Expliciter la notion de captation de l'attention :**

✓ **Les plateformes numériques cherchent à capter l'attention des utilisateurs pour des raisons économiques.**

Demander à la classe de réfléchir aux moyens mis en œuvre pour capter l'attention des joueurs dans les jeux vidéo. Proposer aux élèves de le comparer au jeu de plateau dans un tableau à deux colonnes.

✓ **Jeu multimédia (vidéo, son), interaction, immersion avec la personnalisation de l'avatar.**

Chercher d'autres moyens de captation :

✓ **Les titres accrocheurs, les notifications sur les téléphones des parents, le scroll infini par exemple.**

### PHASE 2

→ **Découvrir le lien entre le cerveau et les écrans** avec la lecture et le questionnaire de la BD du projet Mémé Tonpyj. Expliciter la notion de lumière bleue et de sommeil, ainsi que les problèmes de vue.

### PHASE 3

→ Mener l'expérience consacrée au mouvement devant l'écran, élaborée par La main à la pâte dans le projet *Les écrans, le cerveau... et l'enfant* [Les écrans, le cerveau et... l'enfant | La Fondation La main à la pâte \(fondation-lamap.org\)](http://Les écrans, le cerveau et... l'enfant | La Fondation La main à la pâte (fondation-lamap.org)). La plupart de nos usages sur écran demandent très peu d'exercice physique. Réfléchir aux conséquences sur notre poids notamment. Évoquer les exergames qui sont des jeux qui nécessitent plus d'efforts physiques.

### PHASE 4

→ **Aborder la question des contenus et de la protection des mineurs** à l'aide de la classification Pegi. Demander aux élèves d'expliquer sa fonction et son utilité. Interroger la classe sur leurs connaissances d'autres moyens de protection :

✓ **Signalétique jeunesse pour les chaînes de télévision et les films au cinéma. Avertissement oral donné par un présentateur ou un journaliste avant de montrer certaines images.** Mettre en place un **temps de parole pour recueillir et échanger sur les « accidents d'images »** vécus par les élèves face à des contenus qu'ils n'ont peut-être pas compris, qui les ont effrayés ou choqués.

→ Au terme de ce parcours, proposer **une mission famille** : échanger sur les « accidents d'images » avec la [Trousse de secours en cas d'accidents d'images | CLEMI](http://Trousse de secours en cas d'accidents d'images | CLEMI)

## PROLONGEMENTS

→ Lecture offerte de *Samsam a les yeux carrés*, de Serge Bloch, Bayard Jeunesse, ou visionnage du dessin animé disponible sur YouTube.

→ Réfléchir à la fiabilité des contenus (vidéo, image, article), apprendre à vérifier et croiser les sources, démêler le vrai du faux.

→ Rencontrer et interviewer des designers numériques, ophtalmologues, chercheurs.

→ Réaliser des affiches, rédiger des articles pour informer les parents et les autres classes.

→ Créer des œuvres ou dessin de presse pour illustrer une des thématiques. Organiser une exposition dans l'école pour sensibiliser les autres classes.

## SÉANCE 4



Lire et réaliser une affiche.

**MATÉRIEL :** affiche illustrée par Kim Consigny  
[Enfants et écrans: les bons gestes ! | CLEMI](#)



### PHASE 1

→ Afficher ou projeter l'affiche du CLEMI en cachant les smileys. Cacher également les phrases des deux dernières images. **Demander à la classe d'identifier la nature du document** et de trouver un titre avant de le lire. **Ouvrir le débat sur ce qu'est « un bon geste »** en s'appuyant sur les comportements problématiques et les découvertes abordés précédemment. Réfléchir à un classement des gestes.

→ Afficher le classement et inviter les élèves à proposer des phrases pour les différentes illustrations. Les noter au tableau. Découverte des smileys puis lecture de l'enseignant(e) pour valider tous ensemble le classement et les phrases.

#### EN CE1 ET CE2

Rédaction individuelle des phrases pour les deux dernières images et mise en commun.

### PHASE 2 EN CP

→ Recherche individuelle d'un « geste », bon ou moins bon. Réalisation d'illustrations individuelles. Rédaction de la phrase d'accompagnement en dictée à l'adulte.

→ Mise en commun pour débattre, évaluer et classer les différents gestes.

#### EN CE1 ET CE2

→ Réalisation d'illustrations et rédaction de phrases en autonomie puis mise en commun avec jeu de classement.

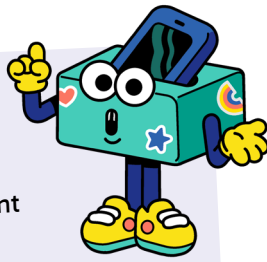
#### TOUS NIVEAUX

→ **Réalisation d'affiches** à l'aide des illustrations et phrases des élèves.

## PROLONGEMENTS

→ Concevoir collectivement une charte pour la classe.

→ Il est possible de poursuivre et d'enrichir le travail sur les écrans pour les élèves de CE2 à partir du parcours cycle 3, en l'adaptant.



## Mission famille

Réaliser une charte familiale.

**Repères pour l'évaluation:** L'évaluation prend en compte la maîtrise du langage oral ou écrit, la compréhension, l'implication et le développement de l'esprit critique de l'élève à toutes les étapes du projet.

## 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](http://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](http://Mediatiks|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 ecrans](http://10jours sans ecrans) [10 jours pour voir autrement](http://10jours 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](http://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 obscure pour faire des photographies.
- Mener un projet de correspondance et d'art postal entre élèves, familles ou classes.

## PROLONGEMENTS

tous cycles

- 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](#)

→ [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](#)



## PROLONGEMENTS

tous cycles

→ [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 \(reseau-canope.fr\)](#)

→ [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 \(bayardededucation.com\)](#)

→ [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](#)

## PROLONGEMENTS

tous cycles

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 Redouès, Thierry Manes, Milan (dès 4 ans)
- *Loupé!*, Christian Voltz et Olivier Douzou, édition du Rouergue (à partir de 3 ans)
- *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, Orianne 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 Fallier, Nathan (dès 7 ans)
- *Hugo face aux écrans*, Anne-Marie Gaignard, 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*

## PROLONGEMENTS

tous cycles

*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,  
Hyg e  ditions (d s 11 ans)

→ Podcast le Club de Lulu:  
[grandir/podcast-le-club-de-lulu-  
conseils-usage-ecrans/](http://grandir/podcast-le-club-de-lulu-conseils-usage-ecrans/)

