



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

- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées.
- Produire des écrits 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

- Maîtriser la langue dans le langage oral, la lecture et l'écriture.
- Communiquer et s'exprimer dans tous les enseignements.

• Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre

- Être capable de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques.
- Se familiariser avec différentes sources documentaires, apprendre à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique.

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

- Développer la confiance en soi.
- Respecter les autres.

• Domaine 4 - Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Observer le réel, l'environnement proche pour identifier les enjeux technologiques, économiques et environnementaux.
- Adopter un comportement éthique et responsable et utiliser ses connaissances pour expliquer des impacts de l'activité humaine sur la santé et l'environnement.
- Appréhender ce que sont les grandeurs (notamment les durées) associées aux objets de la vie courante.

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

- Exercer son regard critique sur diverses œuvres et documents.
- Élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers.





SÉQUENCE 1

Comprendre un texte littéraire et réfléchir à la problématique de l'utilisation excessive des écrans

→ Durée des séances : 45 minutes

L'OMS a inscrit le trouble du jeu vidéo dans la classification des maladies depuis le 25 mai 2019.

Il se caractérise « par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ».

Il faut constater « une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles » sur une période de 12 mois pour que ce trouble soit diagnostiqué.

Source OMS : <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/fr/>

SÉANCE 1



Entrer dans le récit, repérer les procédés narratifs et visuels utilisés pour créer du suspense et une atmosphère angoissante.

MATÉRIEL : *Un jeu maléfique*, de Marie Berthelot, illustré par Auren, J'aime lire n°477.



PHASE 1

→ Afficher ou projeter la couverture du roman en précisant que le titre est caché.

→ Demander à la classe de **trouver des informations sur les personnages et le récit** dans le texte introductif de l'histoire et l'illustration :

✓ Coentin, un enfant, est le personnage principal. Son ami est Charles. L'illustration montre le moment où un « grand » dont on ne connaît par le prénom, lui parle du jeu vidéo « Aventures légendaires ». Ils sont entourés de créatures grises qui ne sont pas évoquées dans le texte.

Inviter les élèves à **faire appel à leur culture personnelle** pour trouver la signification des mots « aventures », « légendaires », « envoûtant » et émettre des hypothèses sur la nature des créatures :

✓ **Le jeu est présenté comme très attractif. Corentin semble impressionné, voire effrayé, par le « grand » ou par ce qu'il lui dit sur le jeu vidéo. Les créatures ont des mâchoires et des yeux menaçants. Elles ressemblent à des dragons.**

→ Aider les élèves à **comprendre que cet échange sur le jeu vidéo marque un changement dans la vie de Corentin.**

Repérer les éléments qui le suggèrent :

✓ **L'utilisation des adverbes montre que la vie de Corentin ne sera plus la même qu'avant. L'adverbe « jusqu'à » introduit une rupture avec le « toujours ». Corentin ne jouera peut-être plus avec Charles. C'est la première fois qu'il entend parler du jeu présenté par le « grand ». Il n'y a encore jamais joué.**

On pourra faire le parallèle avec l'élément perturbateur dans les contes à partir d'exemples issus de textes vus au cycle 2.

→ **Aborder la notion de mystère et de suspense.**

Expliquer aux élèves qu'il y a beaucoup d'éléments inconnus et d'interrogations sur l'histoire.

• Lesquels ?

✓ **On ne sait pas pourquoi ce jeu est « envoûtant ». On ne sait pas qui est ce « grand » et ce qu'il raconte à Corentin sur le jeu. Les créatures font-elles partie du jeu ou sortent-elles de l'imagination des enfants ?**
Demander aux élèves d'exprimer leur ressenti sur la couverture et l'histoire. Amener la classe à **repérer et identifier les éléments qui contribuent à créer une atmosphère angoissante :**

✓ **Les regards inquiétants du « grand » et des créatures, l'expression de Corentin, le mystère.**

PHASE 2

→ **Trouver individuellement un titre** à cette histoire. Mettre en commun les propositions pour échanger sur leur pertinence. Montrer le titre sur la couverture. Questionner les élèves sur la signification de « maléfique » :

✓ **Le jeu est associé au mal et au malheur.**

• Que peut-on en déduire sur le jeu et la suite de l'histoire ?

Conclure qu'il est peut-être dangereux que Corentin y joue.

PHASE 3

→ Imaginer et écrire le discours du « grand » sur le jeu. Mise en commun.



SÉANCE 2



PHASE 1

→ Rappel collectif des informations collectées en séance 1 sur les personnages et l'histoire. Engager la discussion sur la suite du récit et les éléments nouveaux :

✓ **Corentin est le narrateur. Le grand est une élève de CM2 et s'appelle Jojo.**

→ Débattre sur l'aspect maléfique du jeu.

- Comment pourrait-il être maléfique ?

Noter les hypothèses de la classe.



Identifier l'utilisation excessive du jeu vidéo par Corentin

MATÉRIEL : chapitres 1 et 2



PHASE 2

→ Lecture silencieuse des chapitres 1 et 2. Demander aux élèves de les résumer oralement et de donner leur avis sur le jeu. Est-il maléfique ? Faire le point sur les créatures qui sont des dragons battus par l'avatar de Corentin.

→ Étudier l'extrait page 21 (La mère de Corentin lui dit qu'il devient complètement « accro aux écrans »). Interroger les élèves sur le sens de cette expression. Relever les comportements de Corentin qui montrent qu'il l'est peut-être. **Mise en commun et élaboration d'une carte mentale « accro aux écrans ».**

✓ **Corentin joue tous les jours, il dépasse le temps d'écran autorisé par ses parents, il joue en cachette la nuit pendant toute la semaine. Il a peur de perdre à chaque partie.**

Questionner les élèves sur ce qui pousse Corentin à devenir « accro aux écrans ».

- Est-ce le jeu ?
- Pourquoi dit-il : « Cette partie est vitale » ?
- Que signifie « vitale » ?
- Risque-t-il sa vie ? Aider les élèves à repérer la pression exercée par Jojo et le danger de mort symbolique ressenti par Corentin. Sa responsabilité envers sa ligue et sa réputation de joueur sont en jeu.

→ **Interroger la classe sur leurs pratiques.**

- Connaissez-vous quelqu'un, sans le ou la nommer, qui a le même comportement que Corentin avec un jeu vidéo ou en faisant une autre activité sur les écrans ?

- Quels jeux ?
- Quelles activités ?

Proposer aux élèves de comparer les comportements de cette personne avec ceux de Corentin.

Compléter la carte mentale « accro aux écrans ? » avec les nouveaux éléments qui pourraient être évoqués par la classe.



PROLONGEMENTS

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

VARIABLE DIDACTIQUE

Il est possible de commencer la séquence 2 de découverte et de fabrication du Croc'écran à la fin de cette séance ou après la séquence 1.

SÉANCE 3



Comprendre le basculement du récit dans le fantastique.

MATÉRIEL :

chapitre 3, carte mentale « *accro aux écrans ?* » élaborée en séance 2.

PHASE 1

→ Demander aux élèves de **trouver des adjectifs pour qualifier le caractère et la personnalité de Corentin et de Jojo**. Ce travail sera complété et enrichi à chaque chapitre. Mise en commun et justification des réponses :

✓ **Corentin est fier d'avoir été choisi par un plus grand, reconnaissant, stratégique, persévérant, influençable. Jojo est autoritaire, nerveux, par exemple.**

Faire émerger l'influence et l'autorité de Jojo sur Corentin. Les réponses sont collectées sur **une affiche pour chaque personnage**.



PHASE 2

→ Lecture orale et collective du chapitre 3.

Les élèves racontent ce qui se passe :

✓ **Corentin ne prend plus le temps de jouer avec son ami Charles, il joue de plus en plus à son nouveau jeu, matin et soir, jour et nuit.**

→ Afficher la carte mentale « *accro aux écrans ?* »

pour noter les nouveaux éléments :

✓ **Le jeu aspire Corentin lorsqu'il appuie sur une icône en forme de spirale. Il prend la place de son personnage.**

Demander aux élèves s'ils ont déjà vécu cette expérience en jouant ? Ils évoqueront peut-être une expérience immersive avec un casque de réalité virtuelle et la vision subjective. Amener la classe à les différencier de la situation vécue par Corentin. Il est normalement impossible de toucher des objets, d'avoir des sensations et des douleurs physiques. Trouver des adjectifs pour qualifier ces éléments :

✓ **Magiques, surnaturels, fantastiques.**

→ **Débattre sur l'aspect maléfique du jeu.**

- Que se passerait-il si Corentin était grièvement blessé ou tué par une créature dans le jeu ?
- Pourrait-il sortir du jeu vivant ?

PROLONGEMENTS

Organiser une lecture en réseau sur le thème du fantastique

dans la littérature jeunesse pour enrichir la culture littéraire des élèves.

Certains livres sont en lien avec l'univers des écrans et/ou des jeux :

Le buveur d'encre, *Le buveur d'écran*, d'Éric Sanvoisin, Olivier Latyk ; *Golem*, d'Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail ; et *Jumanji*, de Chris Van Allsburg.

SÉANCE 4



Repérer la structure répétitive du récit et l'inversion des rôles entre les personnages, réfléchir à la monétisation des jeux vidéo.

MATÉRIEL :

prévoir un tableau « aventures » à double entrée (ordonnée : numéro des épreuves ; abscisse : quête, lieu, actions de Corentin, créature, blessure, nombre de points), le roman, affiches des deux personnages, carte mentale « *accro aux écrans ?* ».



PHASE 1

→ Lecture silencieuse du chapitre 3 jusqu'à la page 49. Demander aux élèves de remplir le tableau des aventures de Corentin. Mise en commun pour **observer la structure répétitive de chaque partie de jeu.**

PHASE 2

→ Lecture orale de l'extrait page 49 par les élèves.
Demander à la classe d'expliciter les raisons qui ont poussé les deux joueurs à arrêter de jouer :

✓ **Corentin ne veut plus se mettre en danger. Les parents de Jojo ne veulent plus payer.**

Engager la discussion sur l'évolution des personnages et de leur relation.

Aider les élèves à prendre conscience de l'inversion du rapport de force entre les deux personnages :

✓ **Corentin est déçu du comportement de Jojo et des autres joueurs qui ont payé des points de vie. Il pense**

qu'ils ont triché. Corentin a pris confiance en lui et il est fier de ne pas avoir payé. Il a pris conscience qu'il prenait des risques en jouant à ce jeu. Jojo arrête de jouer à ce jeu parce que ses parents ne veulent plus payer. Il est moins critique que Corentin par rapport à son comportement de joueur. À la fin de l'histoire, il respecte plus Corentin et pense qu'il est un « super » joueur.

Compléter les affiches des deux personnages avec des propositions de nouveaux adjectifs. Les propositions doivent être justifiées :

✓ **Corentin est critique, prudent, confiant, courageux ; Jojo, calme, respectueux.**

PHASE 3

→ Aborder la question de la monétisation dans les jeux vidéo. **Interroger les élèves sur cette pratique.**

- Connaissez-vous des joueurs, sans les nommer, qui ont payé comme Jojo ?
- Dans quels jeux et pour quels objectifs ?

Échanger sur les systèmes de monétisation qu'ils connaissent :

✓ **Microtransactions, lootboxes.**

Débattre :

- Que pensez-vous de Jojo ?
- Est-ce que les joueurs qui paient sont des tricheurs comme le pense Corentin ?
- Qu'auriez-vous fait à la place de chaque joueur ?

PROLONGEMENTS

Rédiger une nouvelle aventure de Corentin dans le jeu en utilisant la structure répétitive identifiée.

SÉANCE 5



Comprendre le message du roman, sensibiliser les élèves à la captation de l'attention.

MATÉRIEL : *Un jeu maléfique*



PHASE 1

→ Lecture orale en collectif de la fin du roman. Demander aux élèves de rappeler en quoi le jeu était maléfique :

✓ **Corentin a été aspiré plusieurs fois dans le jeu et il a peut-être risqué sa vie.**

Rappeler que c'est un roman fantastique et que c'est impossible dans la réalité. **Revenir sur les risques réels associés au jeu vidéo :**

✓ **Certains joueurs peuvent devenir « accros » comme Corentin et d'autres peuvent dépenser beaucoup d'argent comme Jojo.**

PHASE 2

→ **Mise en commun et échanges sur l'attractivité des jeux vidéo**

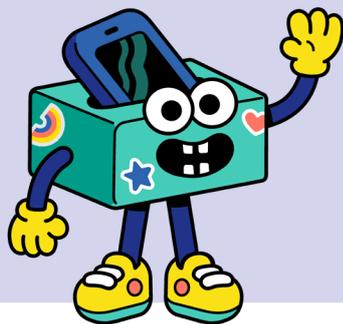
qui associent plusieurs éléments captivants :

✓ **Interaction et immersion du joueur, gameplay (expérience de jeu), game design (structure du jeu, règles), scénario, univers, éléments visuels et sonores, challenge, score à atteindre.**

Réfléchir aux raisons psychologiques qui peuvent pousser certains joueurs ou joueuses à un comportement excessif :

✓ **Gagner à tout prix, faire ses preuves en tant que joueur, fuir la réalité.**

→ Conclure en expliquant aux élèves que derrière le jeu vidéo, il y a toute une industrie qui cherche à capter l'attention des joueurs pour gagner de l'argent.



SÉQUENCE 2

→ Durée des séances : 45 minutes

S'interroger sur sa pratique numérique
(temps d'écran, usages, utilisation excessive
des écrans)



Cette séquence peut être menée
en parallèle de la séquence 1,
à partir de la séance 2.

SÉANCE 1



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

MATÉRIEL : le Croc'écran réalisé par
l'enseignant(e). À l'intérieur de la boîte :
les cartes défis *Astrapi*, la carte
d'identité du Croc'écran remplie par
l'enseignant(e), un document de
présentation de la famille Croc'écran
et du projet préparé par l'enseignant(e).

PHASE 1

→ L'enseignant(e) présente son Croc'écran.

Il doit être personnifié avec des yeux, une bouche
et des oreilles. La bouche peut être un élément
collé, dessiné, une fente découpée dans la partie
supérieure de la boîte par exemple. L'intérieur
de la boîte peut également être librement
personnalisé. La personnalisation de l'intérieur
de la boîte pourrait évoluer tout au long du projet
en fonction des découvertes sur les écrans.
Préciser que cette boîte jouera un rôle dans
le travail de réflexion mené sur le jeu vidéo
et les écrans en général.

→ Demander aux élèves de **décrire l'extérieur
du Croc'écran :**

✓ C'est une boîte personnalisée ou boîte-
personnage.

Définir le mot « croc » :

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

Ajouter que le mot « croquer » signifie
aussi dessiner. Inviter la classe à émettre
des hypothèses sur la fonction et le contenu
du Croc'écran :

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

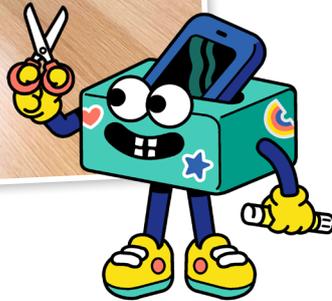
→ Ouvrir la boîte et **montrer la carte d'identité
du Croc'écran, le document de présentation
de la famille Croc'écran et les défis Astrapi.**
Laisser la classe découvrir les documents.
Conclure la phase 1 en disant que chacun
créera un Croc'écran qui voyagera entre l'école
et la maison. Cette boîte aidera les élèves
et les adultes à réfléchir sur leur utilisation
des écrans. Il y aura des missions et des défis
à réaliser en famille. Elle ne servira pas à rapporter
les écrans à l'école.



SÉANCE 2



Réalisation individuelle des Croc'écrans pour échanger sur son environnement et ses usages numériques avec la classe et la famille.



MATÉRIEL : boîtes en carton de différentes tailles, magazines, journaux, papiers de couleur, peinture, colle, ciseaux, et tout ce qui peut être utile dans le cadre d'un atelier 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

→ Mettre en place un ou plusieurs temps d'échange sur les défis Astrapi qui seront menés à la maison.

→ Travailler en français sur les expressions au sens propre et figuré avec les mots « écran », « croquer » (crever l'écran, écran de fumée, croquer le marmot...), la famille du mot « croquer » (croquant (e), croquet, croquette, croquembouche, croquis...).

→ 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;

Le sport à la télé, de Fanny Canet et Julien Joubert;

Le blues des écrans, de Gilles Clément;

Crever l'écran, de Pauline Croze;

Les écrans, de Mesparrow;

À travers l'écran, de M. Pokora.



SÉANCE 3



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

MATÉRIEL : prévoir des feuilles avec un type d'écran représenté pour le travail de groupe, préparer un tableau à double entrée avec types d'écran en abscisse et usages en ordonnée pour la mise en commun.



PHASE 1

→ Questionner les élèves sur les différents types d'écran qui existent :

✓ Console de jeux, ordinateur, téléphone portable, télévision, tablette et montre connectée.

Répartir la classe en groupe.

Chacun dispose d'une grande feuille avec un ou deux types d'écran différents représentés. Chaque groupe doit noter des usages correspondant au type d'écran donné.

PHASE 2

→ Mise en commun pour compléter le **tableau des usages numériques par type d'écran**.

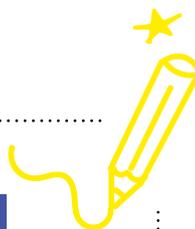
Interroger les élèves sur la lecture du tableau :

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

On pourrait ouvrir le débat sur la notion d'écran partagé pour jouer tous ensemble, regarder un film, partager des contenus, faire une visio avec la famille ou les amis qui habitent loin. Le tableau pourra être complété et enrichi tout au long des étapes suivantes du parcours.

PROLONGEMENTS

Faire des recherches sur la création des écrans.

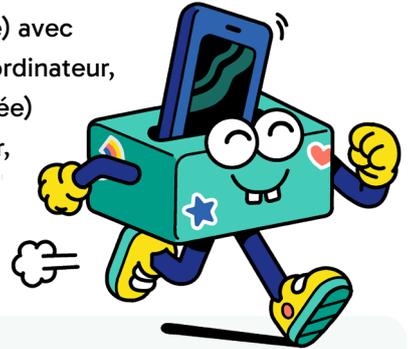


SÉANCE 4



Lire et utiliser un tableau à double entrée pour collecter des informations en famille sur l'utilisation des écrans, explorer la notion de durée et les unités de mesure du temps (jour, heure, minute, seconde).

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'écran par jour, la carte mentale « accro aux écrans ? » élaborée en séquence 1.



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, les usages individuels et collectifs, 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 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. La durée quotidienne d'utilisation des écrans n'est pas indiquée. Interroger les élèves sur la lecture du tableau.

- Est-ce que l'enseignant(e) a utilisé un ou plusieurs écrans toute la semaine ?
- Quand a-t-il ou a-t-elle utilisé le plus d'écrans ?
- Combien de temps ?
- Pour quelle utilisation ?
- Quand et combien de temps l'enseignant(e) utilise un écran pour préparer la classe ?
- Pour s'informer ?
- Communiquer ?
- Combien de temps a-t-il ou a-t-elle passé au total sur les écrans pendant une semaine ?
- En moyenne chaque jour ?

Réfléchir sur les méthodes de calcul pour trouver la durée totale et la durée moyenne d'utilisation quotidienne ou hebdomadaire. S'entraîner sur les conversions à partir des informations du tableau.

PHASE 3

→ En binôme, calculer les durées totales quotidiennes et hebdomadaires, les durées moyennes quotidiennes et hebdomadaires d'utilisation des écrans en utilisant les conversions et les méthodes de calcul retenues. Correction collective. Distribuer le tableau d'enquête familiale.

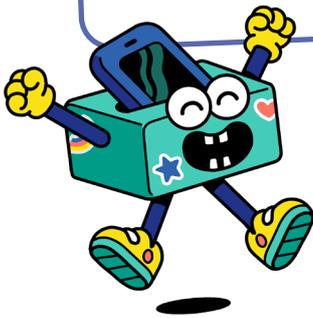


SÉANCE 5



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). Demander à la classe **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 lire ?

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.

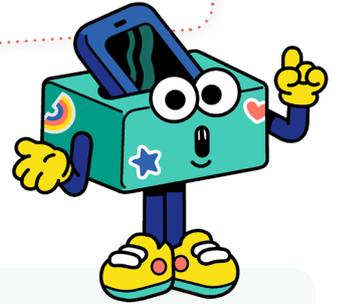
SÉANCE 6 ET 7



**Traiter et organiser des données,
lire et communiquer des résultats.**

MATÉRIEL : les enquêtes des élèves photocopiées sans leur prénom, prévoir 4 tableaux à double entrée simples (nombre de types d'écran, types d'écran et usages, durée moyenne du temps d'écran quotidien, durée moyenne du temps d'écran hebdomadaire), les infographies de la séquence 2, séance 4.

Les phases de travail
sont à travailler
sur deux séances.



PHASE 1

→ **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 la gestion de ce temps dans leur famille (limitation de temps imposé par leurs parents ou définie tous ensemble, aucune règle ?).

→ **Afficher toutes les enquêtes anonymes au tableau.** En binôme, après avoir reporté les données de deux enquêtes anonymes, calculer et/ou vérifier les calculs des durées de temps d'écran quotidien, hebdomadaire, les moyennes quotidiennes et hebdomadaires.

PHASE 2

→ Observer les quatre tableaux pour **lire et interpréter les données recueillies.** Aider les élèves à **dégager le profil général de la classe.**

- Quel type d'écran est le plus utilisé ?
- Celui qui est utilisé pour le plus d'usages ?
- Quel est l'usage le plus fréquent ?

Réfléchir aux écrans qui permettent de mener d'autres activités en parallèle comme 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.** Chercher combien de jours représentent son temps hebdomadaire passé sur les écrans.

PHASE 3

→ Répartir les élèves en groupe pour **réaliser une infographie dessinée à destination de la classe et des familles.** Chaque groupe choisit une thématique différente : nombre d'écrans et type d'écran, temps d'écran et types d'écrans, temps moyen quotidien passé sur les écrans par exemple. Ils doivent s'inspirer des formes d'infographies déjà vues et affichées. Un groupe pourrait créer une infographie sur le temps d'écran quotidien ou hebdomadaire en fonction de l'âge, si toutes les familles au complet ont mené leur enquête.

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



PHASE 4

→ Rappel de récit.

- Dans le livre, on a vu que l'utilisation des écrans peut poser problème, lequel ou lesquels ?
- Pourquoi est-ce un problème ?

Aborder la notion de surexposition aux écrans. Interroger les élèves sur la signification de ce mot.

Débattre :

- À partir de quel temps d'écran, peut-on parler de surexposition ?

✓ **Quand on passe tout son temps libre uniquement sur les écrans, si on passe plus de temps sur les écrans qu'à dormir, si on ne communique plus avec ses amis et sa famille.**



Mission famille

Comparer leur temps quotidien
d'écran à celui du sommeil
ou à leur temps sans écran.



Pour ceux qui utilisent
un téléphone portable,
faire le test *Okapi* « *Accro au portable* ».
[test-accro-au-portable-Okapi.pdf](#)
(bayard-jeunesse.com)



SÉQUENCE 3

Développer son esprit critique à l'égard
des écrans et un comportement responsable

SÉANCE 1



Réfléchir aux aspects positifs
et négatifs des écrans et de leur
utilisation.

MATÉRIEL :

- tableau récapitulatif des usages des écrans réalisé collectivement en séquence 3, séance 3,
- tableau d'enquête individuelle menée à la maison.
- Proposition de corpus d'images pour la phase 3 : [plusieurs œuvres du street artiste Iheart \(garçon en pleurs avec 0 likes, jeune fille likée par deux inconnus\)](#), 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, un visuel de classification PEGI](#) (avec les âges et quelques pictogrammes sur les risques).



PHASE 1

→ Afficher le tableau des usages. **Réfléchir collectivement aux aspects positifs et négatifs des écrans.** Engager la discussion sur la diversité des usages et l'aspect multifonctionnel de certains écrans.

✓ Ce sont des outils qui peuvent 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 mobiles.

→ Pour les aspects négatifs, demander à la classe de **rappeler les problématiques évoquées précédemment**. Réfléchir à d'autres aspects négatifs. Noter l'ensemble des propositions dans deux colonnes.

PHASE 2

→ Demander à la classe de regrouper et de classer les propositions qui relèvent de la même problématique. **Faire émerger les problématiques de captation de l'attention, de santé mentale et physique, de contenus numériques et de cyberharcèlement.** Expliciter ce terme si besoin : ✓ c'est une forme de harcèlement sur les réseaux sociaux, les messageries et dans les jeux en ligne.

→ Réaliser une affiche par problématique à partir du classement. Certaines propositions pourront être associées à plusieurs problématiques.

PHASE 3

→ Répartir la classe en groupe pour mener une **activité de lecture d'images**. Chaque groupe donne l'interprétation d'une image issue du corpus d'images et l'associe à une ou plusieurs problématiques retenues en phase 2. Mise en commun pour valider les interprétations et le choix de la problématique.



SÉANCE 2 À 4



Repérer et identifier des outils de captation de l'attention.

MATÉRIEL : images sélectionnées en séance 1, affiches des problématiques

Rappel de récit et d'interprétation des images pour **explicitier la notion de captation de l'attention**.

Expliquer aux élèves qu'ils vont chercher comment YouTube réussit à capter et à conserver l'attention des utilisateurs.

Présenter l'activité du Clemi (3 séances):

[YouTube, une plateforme qui nous connaît bien | CLEMI](#)

À la fin du parcours Clemi, rechercher collectivement des moyens mis en œuvre par d'autres interfaces ou plateformes pour capter et conserver l'attention des utilisateurs.

Noter les propositions:

✓ **Notifications visuelles et sonores, apparition d'un article qui nous intrigue avec un titre accrocheur, flammes de snapchat, vidéo lancée automatiquement sans notre consentement, ouverture d'une fenêtre ou pop-up, scroll infini, likes.**

Compléter l'affiche sur la captation de l'attention.

PROLONGEMENTS

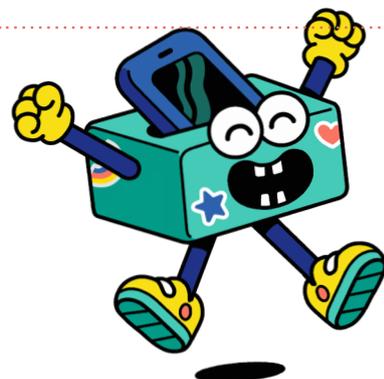
Sensibiliser les élèves à la protection des données et des traces numériques.

Chercher des stratégies pour déjouer les pièges de captation de l'attention des plateformes.



Mission famille

Débusquer d'autres moyens mis en œuvre pour capter l'attention sur une plateforme de leur choix.

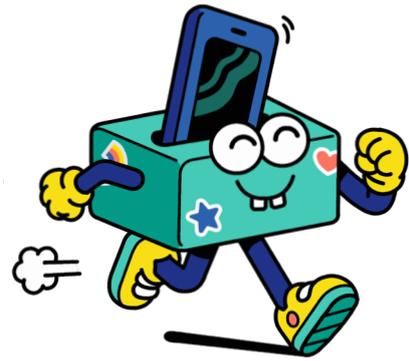


SÉANCE 5



Explorer la problématique santé.

MATÉRIEL : images sélectionnées en séance 1, BD
Le sommeil et les écrans et *Essayons de comprendre pourquoi il est difficile d'arrêter de jouer*, conçues pour le projet Mémé Tonpyj, [Mémé Tonpyj \(memetonpyj.fr\)](http://memetonpyj.fr), affiche problématiques.



VARIABLE DIDACTIQUE

Les activités suivantes peuvent être menées en ateliers en groupe ou en collectif.

PHASE 1

→ Revenir en collectif sur l'interprétation des images et les propositions des élèves en séance 1. En individuel, lire et répondre aux questionnaires des BD **pour comprendre le lien entre le cerveau et la lumière bleue** ainsi que la **dopamine**. Correction collective.

PHASE 2

→ En groupe, mener l'expérience consacrée au mouvement devant l'écran, conçue 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-ecrans-le-cerveau-et-l-enfant). La plupart de nos usages sur écran demandent très peu d'exercice physique. Évoquer les exergames qui sont des jeux qui nécessitent plus d'efforts physiques.

PHASE 3

→ **Compléter l'affiche sur la santé avec toute la classe à la fin du parcours.** Élaborer collectivement une **trace écrite sur les gestes ou attitudes à adopter pour protéger sa santé** (vue, poids, sommeil, etc.).



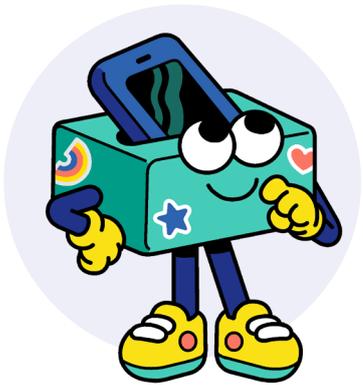
SÉANCE 6



Identifier des situations de cyberviolences et de cyberharcèlement.

PRÉREQUIS: Les élèves ont déjà travaillé sur le harcèlement.

MATÉRIEL: œuvres du street artiste Iheart, les 3 BD issues du livret bayard Bayard-Jeunesse-Livret-Non-au-cyberharcèlement.pdf sans les titres.



PHASE 1

→ Revenir en collectif sur l'interprétation des images et les propositions des élèves en séance 1. Inviter la classe à **expliquer le cyberharcèlement. Réfléchir aux différentes formes qu'il peut prendre.** Interroger les élèves sur leur vécu et leurs expériences.

→ Lecture individuelle des trois BD, titres cachés. Demander aux élèves de rédiger individuellement une phrase sur le type de cyberharcèlement évoqué dans chaque BD et proposer un titre. Mise en commun.

→ Débattre sur ce qui est autorisé et interdit en ligne. **Évoquer les moyens de protection pour les victimes** notamment le numéro d'appel unique pour signaler le harcèlement ou cyberharcèlement des mineurs : 3018.

PHASE 2

→ Élaborer une **trace écrite pour définir le cyberharcèlement et les moyens de se protéger.**



SÉANCE 7



Réfléchir à la question des contenus et de la protection des mineurs

MATÉRIEL: visuel Pegi

PHASE 1

→ Revenir sur la classification Pegi abordée en séance 1. Interroger la classe sur leur connaissance et leur utilisation de cette classification. Demander aux élèves d'expliquer sa fonction et son utilité.

Aborder la question de protection des mineurs face aux contenus qui peuvent choquer ou déranger.

Interroger la classe sur leurs connaissances d'autres moyens de protection :

✓ **Signalétique jeunesse des chaînes de télévision et des films au cinéma. Avertissement oral donné par un présentateur ou un journaliste avant de montrer certaines images.**

PHASE 2

→ Raconter individuellement par écrit un « accident d'images ».



Mission famille

Échanger sur leurs « accidents d'images » avec [la Trousse de secours en cas d'accidents d'images | CLEMI](#).



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 tout au long du projet.

PROLONGEMENTS

→ Rencontrer et interviewer des spécialistes, designer numérique, psychologue, chercheur, ophtalmologue. Informer les parents et les autres classes.

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

→ Réfléchir aux enjeux environnementaux (empreinte carbone des divers écrans de leur fabrication à leur fin de vie).

→ Aborder la question de l'égalité filles-garçons et des stéréotypes sexistes dans certains jeux vidéo.

→ Réaliser une charte d'utilisation des écrans pour la classe sous la forme d'une affiche ou d'un poster (Affiche d'Anne Consigny [Enfants et écrans: les bons gestes! | CLEMI](#), [Le numérique pas bête \(Les bons réflexes pour protéger notre vie numérique - Bayard Jeunesse Éducation \(bayardeducation.com\)\)](#)).

→ Réaliser une charte familiale en mission famille.



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.

PROLONGEMENTS

tous cycles

→ 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](#)

→ [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](#)

PROLONGEMENTS

tous cycles

→ 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 \(reseau-canope.fr\)](#)

→ [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](#)

PROLONGEMENTS

tous cycles

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

→ *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 Lallemant, 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)

PROLONGEMENTS

tous cycles

→ *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, Lorriss, 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-ecrians/

