

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

Période de mise en oeuvre du projet : Septembre 2026 à juillet 2027

Durée du projet : Une année scolaire

Nombre de jeunes impliqués dans le projet : 45

Nombre de bénéficiaires directs du projet : 45

Nombre de bénéficiaires indirects du projet :

Environ 80 personnes (familles, équipe éducative, partenaires locaux : centre social, bibliothèque, professionnels de santé)

Niveau(x) de bénéficiaires directs : Cycle 1 et Cycle 2 - de la TPS au CP

01.

Quand et comment est né le projet ?

“Le projet est né d’un constat partagé entre l’équipe éducative de l’école et le centre social du secteur. Lors de temps d’échanges autour des pratiques familiales et des besoins éducatifs du territoire, un point commun est apparu : la place importante des écrans dans le quotidien des jeunes enfants, souvent utilisés comme réponse à l’ennui ou au manque d’alternatives facilement accessibles.

Les professionnels du centre social observent, dans leurs actions auprès des familles, une demande croissante d’accompagnement sur la question des écrans : gestion du temps, conflits autour des usages, difficulté à proposer d’autres activités. De son côté, l’école constate que les élèves évoquent fréquemment les écrans comme activité principale à la maison, parfois au détriment du jeu libre, de la lecture ou des temps d’échange.

Dans ce contexte rural, où l’offre culturelle et de loisirs nécessite parfois un accompagnement spécifique, l’école et le centre social ont souhaité co-construire une démarche préventive et éducative, non culpabilisante, visant à proposer des alternatives concrètes aux écrans et à soutenir les familles dans leurs pratiques éducatives.”

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

02.

Quel est le lien avec thématique de l'ANPP 2026 "Les usages du numérique" ?

Le projet s'inscrit pleinement dans la thématique des usages du numérique en adoptant une approche éducative, préventive et adaptée au très jeune âge (TPS à CP). Il ne s'agit pas de diaboliser les écrans, mais de permettre aux enfants de commencer à comprendre leur place dans le quotidien et d'apprendre progressivement à les situer parmi d'autres activités possibles.

Les usages du numérique sont aujourd'hui présents dès la petite enfance : vidéos, jeux sur téléphone, tablettes familiales. Ces pratiques, souvent intégrées au quotidien, ne sont pas toujours accompagnées d'une réflexion sur leurs effets en termes d'attention, de sommeil, de gestion des émotions ou de relations sociales. Le projet vise à mettre ces usages en perspective, à hauteur d'enfant, en travaillant sur :

- la notion de temps (temps d'écran / autres temps de la journée),
- les effets sur le corps (fatigue, agitation, excitation),
- les effets sur les émotions (frustration, impatience, difficulté à attendre),
- les effets sur les relations (jouer seul avec un écran / jouer ensemble).

L'intervention de la PMI et de l'infirmière scolaire renforce cette dimension en apportant un éclairage professionnel sur le développement de l'enfant, la régulation de l'attention et l'équilibre des rythmes de vie. Le projet articule ainsi prévention en santé et éducation aux usages numériques.

En parallèle, le projet propose des alternatives concrètes et valorisées : jeux de société coopératifs, sacs à albums, tapis à histoires, temps de narration et de jeu partagé avec les familles. Cette approche permet de ne pas rester dans le discours théorique, mais de donner aux enfants et aux parents des solutions accessibles pour diversifier les pratiques.

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

Enfin, la participation à un concours d'affiches sur la thématique des écrans permet aux élèves de devenir porteurs de messages de prévention adaptés à leur âge. Ils passent ainsi du statut de consommateurs d'écrans à celui d'acteurs capables de réfléchir et de transmettre un message.

Le projet répond donc à la thématique des usages du numérique de manière globale :

- en questionnant les pratiques,
- en sensibilisant aux effets,
- en développant l'esprit critique dès le plus jeune âge,
- en impliquant les familles,
- et en proposant des alternatives concrètes et durables.

03.

Comment les élèves sont impliqués dans la création et la réalisation du projet ?

Les élèves sont acteurs à chaque étape :

- expression de leurs habitudes (dessins, échanges oraux, dictée à l'adulte),
- comparaison d'activités avec et sans écran,
- choix collectifs de jeux et albums à valoriser,
- participation à la création de sacs à albums et à l'utilisation des tapis à histoires,
- création d'affiches dans le cadre d'un concours sur la thématique des écrans.

Les plus jeunes participent par le dessin, la verbalisation et la mise en scène ; les élèves de CP participent également à la formulation de slogans et de messages simples."

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

04.

Détaillez les objectifs et les effets escomptés du projet sur les bénéficiaires (directs et indirects)

Objectifs :

- développer l'esprit critique face aux usages numériques dès le plus jeune âge,
- renforcer les compétences psychosociales (gestion de l'ennui, coopération, verbalisation des émotions),
- sensibiliser aux effets des écrans sur le corps et le bien-être,
- accompagner les familles dans une démarche éducative cohérente,
- valoriser des alternatives culturelles et ludiques locales.

Effets escomptés sur les bénéficiaires directs (élèves) :

- diversification des activités proposées spontanément par les enfants,
- meilleure capacité à s'engager dans le jeu et la lecture,
- amélioration de l'attention et de la coopération en situation de jeu collectif,
- évolution des représentations autour des écrans.

Effets escomptés sur les bénéficiaires indirects (familles) :

- meilleure connaissance des effets des écrans sur le jeune enfant,
- accès facilité à des alternatives concrètes (jeux, albums, prêts),
- renforcement du dialogue parent-enfant autour des usages numériques.

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

05.

Détail des activités, des étapes de développement et le calendrier prévisionnel de mise en œuvre

Période 1 : Sensibilisation et représentations

- productions graphiques initiales sur leurs occupations préférés,
- échanges en classes sur les écrans et les habitudes à la maison (les règles des écrans),
- intervention de la PMI et/ou de l'infirmière scolaire sur les écrans

Périodes 2 et 3 : Alternatives concrètes

- mise en place de temps réguliers de jeux de société coopératifs en lien avec les familles atelier parents, enfants/école et en classe,
- création et utilisation de sacs à albums,
- travail avec tapis à histoires,
- observation des effets sur l'engagement et la coopération.

Période 3 ou 4 : Événement culturel

- spectacle jeune public abordant la question des écrans de manière décalée en présence des familles
- temps d'échange collectif avec les familles.

Tout au long de l'année : Ateliers parents-enfants

- organisation d'ateliers réguliers à l'école (jeux, lecture partagée),
- partenariat avec le centre social pour les ateliers famille/école et le prêt de jeux,
- partenariat avec la bibliothèque du Grand-Lucé pour les ateliers famille/école et pour le prêt d'albums.

Période 4 ou 5 : Concours d'affiches

- Dessin sur leurs occupations préférés
- ateliers de création d'affiches sur les écrans,
- valorisation des productions à l'école et auprès des familles.

Fin d'année : Évaluation et restitution

- comparaison des productions initiales et finales,
- recueil des retours familles,
- présentation des résultats lors d'un temps collectif

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

06.

À quel besoin spécifique répond le projet ?

“Le projet répond à un besoin d’accompagnement précoce des usages numériques chez les jeunes enfants, particulièrement en territoire rural où l’offre d’activités culturelles et de loisirs nécessite souvent un appui structuré. Les écrans occupent aujourd’hui une place importante dans le quotidien familial, parfois par facilité, parfois faute d’alternatives immédiatement mobilisables. Les familles expriment régulièrement des interrogations : comment réguler le temps d’écran ? Comment gérer les conflits liés aux usages ? Comment proposer autre chose lorsque l’enfant s’ennuie ?

Le projet vise ainsi à outiller concrètement les familles, en leur proposant des alternatives simples, accessibles et reproductibles à domicile : jeux de société coopératifs, sacs à albums, temps de lecture partagée, mise en réseau avec la bibliothèque et le centre social. Il ne s’agit pas d’interdire les écrans, mais d’aider à rééquilibrer les pratiques en redonnant une place au jeu, au récit et aux interactions.

Il répond également à un besoin de prévention en santé dès la maternelle. Les recherches en développement de l’enfant soulignent l’impact des écrans sur le sommeil, l’attention et la régulation émotionnelle lorsque leur usage n’est pas accompagné. En intervenant dès la TPS, le projet contribue à installer des repères précoces, compréhensibles et sécurisants pour les enfants.

Enfin, le projet s’inscrit dans une démarche de développement des compétences psychosociales : apprendre à gérer l’ennui, coopérer, attendre son tour, verbaliser ses émotions, choisir une activité. Ces compétences sont essentielles à la réussite scolaire et au bien-être global de l’enfant. En proposant un cadre structuré et des alternatives concrètes, le projet participe à la construction d’un environnement éducatif plus équilibré et cohérent entre l’école, les professionnels du territoire et les familles.”

ET SI ON FAISAIT AUTREMENT ?

ÉCRANS, JEUX ET LECTURE POUR GRANDIR AUTREMENT

Un projet de l'école Georges Jean, Pays-de-la-Loire

07.

D'autres projets similaires ont-ils déjà été expérimentés dans votre établissement ? Souhaiteriez-vous pouvoir pérenniser ce projet ?

"L'école a déjà mené, au fil des années, différentes actions autour du bien-être des élèves, du développement des compétences psychosociales et de la promotion de la lecture. Des projets ont notamment été conduits autour de la coopération, de la gestion des émotions et du jeu collectif. Ces actions ont permis d'installer une culture d'établissement attentive à l'équilibre global de l'enfant et à la coéducation avec les familles.

Par ailleurs, l'école travaille déjà en lien étroit avec le centre social du secteur dans le cadre de temps famille organisés régulièrement (ateliers, rencontres, événements conviviaux). Cette collaboration a permis d'identifier des préoccupations communes autour des usages numériques et des difficultés exprimées par les familles face à la place des écrans dans le quotidien des jeunes enfants. Le présent projet s'inscrit donc dans une continuité partenariale déjà engagée et vise à structurer davantage cette dynamique autour d'un axe spécifique : proposer des alternatives concrètes aux écrans.

Toutefois, aucun projet structuré, transversal et annuel centré spécifiquement sur les usages du numérique n'a encore été développé à l'échelle de l'école. Les actions précédentes restaient ponctuelles. Ce projet constitue ainsi une première démarche globale articulant prévention santé, alternatives éducatives, implication des familles et partenariat territorial renforcé.

Ce projet a vocation à être pérennisé. Les outils développés (sacs à albums, tapis à histoires, fonds de jeux coopératifs) resteront utilisables les années suivantes. Les partenariats engagés avec le centre social, la bibliothèque et les professionnels de santé pourront être reconduits et consolidés. À moyen terme, cette démarche pourra être élargie à d'autres niveaux et s'inscrire durablement dans le projet d'école."