

Les écrans

Niveau : Cycle 1 et 2 (CP)

Durée de l'intervention : 1h

Objectif : Cette intervention a été prévue comme une ouverture sur le sujet des écrans à travers la différence entre la réalité et le virtuel, d'un point de vue sensoriel.

Matériel :

- Crayons de couleurs
- Feuilles blanches à dessin
- Vidéoprojecteur + son + internet (ou la possibilité de mettre une clé USB en téléchargeant les docs vidéos avant)
- 1 Gobelet en plastique ou 1 gobelet pour chaque enfant
- De l'eau
- Images en annexe

Note pour l'animateur :

Dans cet atelier, il s'agit d'inviter les élèves à réfléchir à la relation entre le virtuel et le réel. Cette activité permet de réfléchir aux écrans sans porter de message moralisateur sur les bons ou les mauvais usages de ceux-ci. Cette thématique gravite autour des questions de santé (physique et psychique) et également de citoyenneté.

Avant de commencer, expliquer aux élèves l'activité, son cadre et ses règles :

L'activité consiste à prendre un moment pour discuter des questions autour "des écrans" et d'y réfléchir tous ensemble. Chacun donne ses idées et écoute les autres. On ne cherche pas à avoir raison, il s'agit plutôt de co-construire des réponses et questions. Il ne faut pas dire de méchancetés et être respectueux.

Faites une chorégraphie des règles, en mimant les gestes et demandez-leur de les faire en même temps que vous :

Je lève la main pour demander la parole, vous pouvez également avoir recours à un bâton de parole si le protocole sanitaire l'autorise.

J'écoute quand mon camarade dit quelque chose (la main en coupe sur l'oreille).

J'explique mon idée (faites le moulin avec les mains).

Reprenez les règles en leur demandant de faire les gestes pendant que vous énoncez les règles.

Une troisième fois, les élèves sont invités à dire les consignes en cœur, tout en faisant les gestes en même temps. 7mn

Déroulé de l'activité

Aménagement de la classe :

Pour l'activité brise-glace, les élèves devront être en cercle assis ou debout. Dans un second temps, ils devront travailler en groupes de quatre avec des tables.

Déroulé de l'activité :

1. Pour commencer nous vous proposons une courte activité brise-glace. Demandez aux élèves de se mettre debout et en cercle.

« Généralement, on adore recevoir des cadeaux ! On va jouer au jeu du cadeau ! On se donne un cadeau imaginaire. Celui qui donne le cadeau va dire « tiens, voici un cadeau » et celui qui le reçoit exprime une émotion en retour, celle qu'il veut. »

- Ça peut être de la joie (imiter la joie) parce que le cadeau est super et qu'on est trop content!
- Ça peut être de la tristesse, parce que ce n'est pas le cadeau que l'on aurait aimé avoir.
- Ça peut être du dégoût, parce que c'est un cadeau qui ne sent pas bon et qu'on ne veut pas!
- Ça peut être de la colère parce qu'il est nul et qu'on en voulait un autre !

Vous pouvez jouer à l'émotion que vous voulez, vous pouvez en jouer une qui a été citée ou une autre de votre choix. En tant qu'animateur, vous pouvez montrer l'exemple, vous demandez à un enfant de faire comme si il vous donnez quelque chose et vous exprimez une émotion.

2. Afin de faire le lien entre cette activité et la thématique voici quelques questions :

- Avez-vous des exemples d'émotions que vous avez eues en regardant un dessin animé que vous aimiez bien ?
- Quelles émotions pensez-vous avoir quand vous jouez sur une console ou une tablette ?
- C'est plutôt agréable, désagréable ou ni l'un ni l'autre ?
- Une image sur un écran (de téléphone, de tablette, ou télévision etc.) peut-elle rendre triste ?
- Une image sur un écran (de téléphone, de tablette, ou télévision etc.) peut-elle rendre heureux ?

3. Le verre en image, en vidéo (mouvement de l'eau qu'on verse dedans) et l'objet réel.

Montrer un verre d'eau en vidéo, en image, puis en vrai.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=kmaO7VdbBiE>

Attention, si l'objet change (ex. pas même verre) entre chaque support, les élèves vont se fixer dessus. Idéalement, il faudrait que les objets sur la vidéo, image imprimée et en vrai soient les mêmes.

- Demander aux élèves de faire la description de ce qu'ils ont vu.
- Puis distribuer un verre d'eau par table. (Si le ou la professeur est d'accord).

Consigne : "Vous pouvez tout faire avec le verre. Vous pouvez le toucher, jouer avec, sauf renverser l'eau."

- Revenir assis et faire un rappel des règles avec la chorégraphie (si besoin).
- Demander à décrire l'objet.

Questions

- C'est quoi le point commun entre ce que vous avez vu sur la vidéo, en image et avec l'objet sur la table ?
- C'est quoi la différence entre chaque ?
- Qu'est-ce que vous pouvez faire avec l'image ? Avec la vidéo ? Avec l'objet ?
- Est-ce que vous avez utilisé les mêmes sens ?
- Qu'est-ce que vous avez aimé ?
- Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ?
- Est-ce que vous avez des préférences ?

Questions de relance

- Qu'est-ce qui est différent entre le fait de toucher un objet, le manipuler et le voir sur écran ?
- Dans une vidéo, est-ce qu'on peut voir ? Sentir une odeur ? Toucher ? Goûter ? Dans une photo... ? En vrai ?
- A votre avis, si je dis que j'ai vu un lion dans la savane au cours d'un voyage ou dans un reportage à la télévision, les autres enfants vont avoir la même réaction ? Pourquoi ?
- Est-ce qu'on peut jouer toute la journée aux jeux vidéo ?
- Est-ce qu'on peut jouer toute la journée au foot ? Qu'est-ce qui est différent ?
- Qu'est-ce qui va se passer dans notre corps ?
- Qu'est-ce qui se passe quand j'imagine quelque chose ?
- Est-ce que les choses que l'on voit à la télévision ou dans les écrans d'ordinateurs, de téléphones sont réelles ?
- Est-ce que c'est facile de faire la différence entre ce qui réel et ce qui ne l'est pas ? Pourquoi ?
- Comment peut-on faire la différence entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas ?

Etape 4 : 10 minutes

Dessin : Dessinez ce qui vous a plu dans la séance ; ce dont on a parlé, ce que vous voulez mettre en avant.

- Prévoir un temps pour que chacun nous décrit son dessin.
- Remercier les enfants à la fin.

Annexes :

