

QU'EST CE QUE LA "CONSOMMATION D'ÉCRANS" ?



Séance n°1
90 min

Contexte de la séance

Cette séance est la première de l'itinéraire, il s'agit d'introduire le projet, de présenter la démarche "école-famille" et d'initier les réflexions sur le sujet.

Objectifs de la séance

- > Connaître et recueillir les représentations que les élèves ont de la "consommation d'écrans"
- > Arriver à une représentation commune du concept

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de définir la consommation d'écrans avec ses mots
- de confronter et/ou joindre ses idées à celles des autres pour arriver à une définition commune

Matériel nécessaire

- un vidéoprojecteur
- un ordinateur connecté à internet
- logos écrans (en annexe) à découper (1 logo par élève)

Déroulement

INTRODUCTION

Il s'agit d'introduire le projet auprès de l'ensemble des élèves. **Vous pouvez aborder avec la classe la durée du projet et son articulation école-famille.**

1/ REPRÉSENTATIONS AUTOUR DE LA CONSOMMATION D'ÉCRANS ?

a) Demander aux élèves ce que ce sujet leur évoque de façon individuelle : Distribuer un logo par élève (cf fiche annexe ci-après). Chacun.e marque au moins 3 mots/idées à l'intérieur de l'écran de son logo. Toutes les réponses sont justes !

b) Recueillir les représentations de manière collective. Pour cela, lancer un échange en classe entière :

Consigne : A quoi pensez-vous quand on vous dit "consommation d'écrans" ?

Vous pouvez vous servir ou pas des mots que vous avez écrits dans votre écran. Vous pouvez redire un mot qui a déjà été dit s'il vous semble important.

Noter les mots au tableau (ou sur un traitement de texte s'il y a un ordinateur relié à un vidéoprojecteur).

Là encore, **tout est juste !** On appelle cette manière de fonctionner un **brainstorming** (tempête dans les cerveaux) car les mots qui nous passent par la tête sont influencés par ceux que nos camarades ont dit, et vice-versa.

Consigne : À tour de rôle, venez compléter la liste déjà obtenue en rajouter au moins les 3 mots que vous aviez noté sur votre feuille personnelle. (On obtient une longue liste de mots où certains seront répétés plusieurs fois). Chacun-e garde sa feuille qui pourra être complétée ultérieurement, et met une petite croix à côté d'un mot dès qu'il a été saisi sur l'ordinateur (ou au tableau).

Si le brainstorming a été réalisé sur le tableau, des élèves viennent recopier la liste de mots communs. L'enseignant.e prend le tableau en photo pour pouvoir l'effacer, tout en conservant cette récolte de mots, qui sera réutilisée ultérieurement.

c) Enfin, chaque élève **réalise un petit dessin** qui pourrait être affiché dans le cadre de l'exposition, en s'inspirant des mots et idées évoqués jusque là.

Attention :

- L'enseignant.e **garde précieusement**
 - les feuilles de logos sur lesquelles les premiers mots concernant la consommation d'écrans sont écrits : elles seront peut être utilisées lors de l'exposition !
 - les dessins des élèves, pouvant servir pour l'exposition aussi !

2/ VERS UNE DÉFINITION DE LA CONSOMMATION D'ÉCRANS

a) Proposition de définition

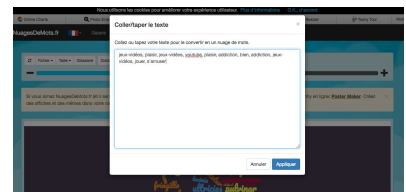
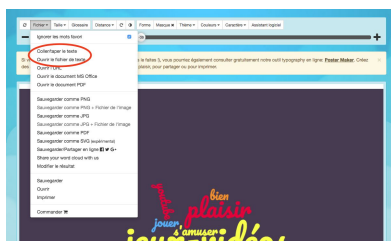
En groupe de 4, en se servant des mots précédemment écrits, (la liste de mots reste affichée au tableau, ou bien une copie de la liste par groupe) proposer aux élèves d'arriver à une définition. Un-e élève marque les formulations trouvées par son groupe.

Attention : la consommation d'écrans n'est pas la sur-consommation d'écrans !

b) Générer un nuage de mots avec les mots évoqués.



Pour ce faire, une fois la longue liste de mots terminée (comprenant plusieurs occurrences des mêmes mots), se rendre sur le site <https://www.nuagesdemots.fr/> (avec un ordinateur relié à un vidéoprojecteur).



Cliquer sur "fichier" puis sur "taper/coller le texte" si vous voulez entrer les mots directement sur le site, ou sur "ouvrir le fichier texte" pour récupérer un document existant (si les mots ont été écrits sur un traitement de texte) dans l'ordinateur.

Entrer les mots, séparés par des virgules.

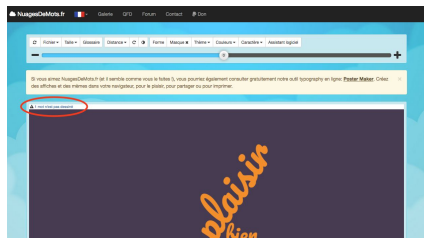
ATTENTION :

- pour des mots qui vont ensemble : mettre un tiret entre les deux mots, sinon ils seront considérés comme séparés
- pour des mots similaires, les regrouper sous le même mot (ex : *jeu* et *jeux* ou *s’amuser* et *amusement*, etc) pour renforcer leur occurrence

Puis générer le nuage de mots.

Remarque :

Si des mots n’apparaissent pas (problème d’échelle), une petite phrase s’affiche en haut à gauche de l’écran (“un mot n’a pas pu être dessiné” cf imprim écran pour l’exemple), il faut alors réduire l’échelle du nuage via le curseur bleu +/- au-dessus jusqu’à ce que la phrase ait disparu.



Changer ensuite la forme, la couleur, etc avec la classe pour arriver à un nuage qui plaît à la classe !

Conserver le nuage (possible de l’enregistrer depuis le site, ou de l’imprimer) qui pourra aussi être intégré à l’exposition.

Piste d'évaluation

> **Suggestion d'indicateur:** Les élèves formulent des définitions claires et simples en groupe.



À retenir :

Consommation d’écran ≠ surconsommation d’écrans !
La consommation d’écrans fait référence au temps passé devant les écrans au sens large, de manière active ou passive.



Ressources, liens utiles :

<http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf>

ANNEXE Séance 1 - Qu'est ce que la consommation d'écrans en 3 mots/idées ?

