



### Durée de l'atelier

- **Plusieurs modalités possibles**

> **Une séance d'1h** : Le format idéal pour réaliser les 4 étapes du parcours, laisser la place à l'échange et co-construire la trace écrite.

> **Une séance de 30 minutes** : Le parcours peut se faire en mode découverte sur un format de 30, vous permettant de combiner avec un autre parcours sur une séance d'une heure.

> **La rédaction des règles** sur l'affiche peut faire l'objet d'une séance à part entière, une fois que tous les parcours ont été réalisés.

### Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

### Modalité

- En collectif

# PRÉSENTATION DU PROGRAMME LES ÉCRANS, LES AUTRES ET MOI

Un quart des 7-12 ans a déjà un smartphone et l'entrée en 6<sup>e</sup> s'accompagne souvent du premier équipement téléphonique. Les pratiques évoluent, l'enfant passe d'un usage familial des écrans à un usage en autonomie sur les réseaux sociaux sans avoir forcément conscience et connaissance de ce qui change dans ses relations aux autres et aux écrans. Même si la plupart des réseaux sociaux sont interdits aux moins de 13 ans, 60% des enfants sont déjà inscrits sur au moins un réseau social à 11 ans.

**Ce programme numérique invite les enfants de 7 à 12 ans à partager et interroger leur manière de vivre avec les écrans et les autres au travers de 5 parcours :**

- **Les écrans et moi** (temps passé, équipements, usages...),
- **Mes écrans et les autres** (place du numérique quand je suis avec ma famille, mes amis...),
- **Ma vie connectée et moi** (gestion de son identité numérique),
- **Mes amis en ligne** (qui ils sont, ce que je dis, ce que je montre de mes amis...),
- **Les inconnus sur Internet** (les risques liés aux mauvaises rencontres...).

La séance se déroule en collectif. Les enfants seront donc amenés à réfléchir ensemble, à échanger et à co-construire les apprentissages.

**Chaque parcours est abordé en 4 étapes :**

## Étape 1 : On observe

Un visuel (photo, campagne de sensibilisation...) pour interpeller les enfants sur la problématique.

## Étape 2 : On questionne

Un questionnaire à compléter pour faire le point sur leurs usages réels du numérique.

## Étape 3 : On analyse

Des informations visuelles (étude, campagne de sensibilisation, création d'artistes...) pour réfléchir sur leurs pratiques et y poser un nouveau regard.

## Étape 4 : On change ?

Des pistes à compléter pour repenser leur rapport aux écrans et se fixer de nouvelles règles, à l'aide de l'affiche "Nos bonnes pratiques en ligne". Si vous n'avez pas cette affiche, vous pouvez commander votre kit sur le site <https://www.saferinternet.fr/>

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### Objectif général :

Acquérir les bons réflexes pour une utilisation responsable d'Internet et des écrans en toute sécurité.

### Objectifs spécifiques :

- Interroger ses usages du numérique et les mettre en perspective avec celles de ses pairs.
- Repérer les comportements excessifs.
- Connaître les règles de publications en ligne (limite à la liberté d'expression, droit à l'image, droit d'auteur).
- Aborder les notions d'identités numériques, de traces et d'image de soi.
- Savoir se protéger ainsi que ses données personnelles.
- Adopter une attitude raisonnée et responsable sur Internet et avec les écrans.

### Liens avec le programme d'éducation aux médias et à l'information aux cycles 2 et 3

Ce programme permet de couvrir les principaux champs de compétence de l'EMI aux cycle 2 et 3 :

- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences info-documentaires).
- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration).
- S'approprier et comprendre un espace informationnel et un environnement de travail.
- Comprendre le fonctionnement des différents médias.

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Ce parcours invite les enfants à s'interroger sur la place des écrans dans leur vie et quand ils sont avec les autres : leur famille, leurs amis.

### Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions:

Que représente cette image ?  
Que font les personnages avec leurs téléphones ?  
Que pourraient-ils faire dans cette situation s'ils n'avaient pas de téléphone ?  
Que ressentez-vous quand vous voyez cette image ?  
Avez-vous déjà vécu ce genre de situation ?  
Qu'en pensez-vous ? Qu'avez-vous ressenti ?

## Étape 2 : on questionne

Objectif : questionner la place des écrans dans leur vie sociale et familiale pour dresser un panorama des pratiques de la classe.

Après cette première phase où les élèves sont interpellés sur la place que peuvent prendre les écrans dans notre vie, une série de questions les interrogent sur leurs propres usages.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Les moments d'écran à la maison**
- **Les temps d'écran avec les copains**
- **Ce qu'ils feraient davantage si les écrans n'existaient pas**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

**Astuce pour le vote** : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

## Étape 3 : On analyse

Objectifs : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir sur la place des écrans dans nos vies, identifier les bonnes pratiques et celles qui sont excessives.

Les élèves visionnent la vidéo et la commentent. Cette phase doit leur permettre de prendre conscience qu'il y a un temps pour les écrans, mais que celui-ci ne doit pas empêcher de pratiquer d'autres activités qu'ils aiment, seuls, avec les amis et en famille.

Vidéo : Vinz et Lou "Accro à Internet"

### Pistes de questions :

- Que raconte cette vidéo ?
- Pourquoi Vinz ne participe pas aux préparatifs de départ ?
- À la place de Vinz, auriez-vous raté ce qui se passait sur la route ?
- Que pensez-vous du comportement de Vinz ?
- Vous êtes-vous déjà laissés absorber par une activité sur les écrans au point de rater un événement important ?
- Trouvez-vous que certaines de vos activités sur Internet et les écrans sont trop envahissantes ?
- Savez-vous repérer quand vous passez trop de temps sur les écrans ?
- Quels sont les risques d'une telle attitude selon vous ?

## Étape 4 : On change ?

Objectif : définir de nouvelles règles ensemble sur la place des écrans quand on est avec les autres.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour leurs usages des écrans. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Nos bonnes pratiques en ligne" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- **(Relations familiales) En famille, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Relations amicales) Avec les copains, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Loisirs) Si les écrans n'existaient pas, on pourrait passer plus de temps à :**



Une création dans le cadre du Safer Internet France

[www.tralalere.com](http://www.tralalere.com)

SAFER INTERNET // [www.saferinternet.fr](http://www.saferinternet.fr)

Soutenu par la Commission européenne, ce programme accompagne les jeunes, leurs éducateurs et familles, entre prévention (Safer Internet) et promotion des usages positifs (Better Internet).

En France, il regroupe ces 3 lignes d'actions complémentaires :



*Internet Sans Crainte*, plan national de sensibilisation : des ressources pour accompagner les jeunes, leurs parents et éducateurs, dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique.



*Point de contact*, service de signalement en ligne permettant à tous les internautes de signaler à l'aide d'un formulaire simple et anonyme tout contenu choquant rencontré sur Internet.



*Net Ecoute*, numéro national de protection des mineurs sur Internet, pour apporter aide et conseils aux jeunes confrontés à des difficultés dans le cadre de leurs usages numériques.