

# « Apprivoiser les écrans »



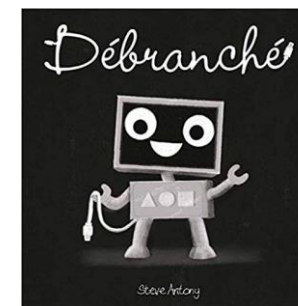
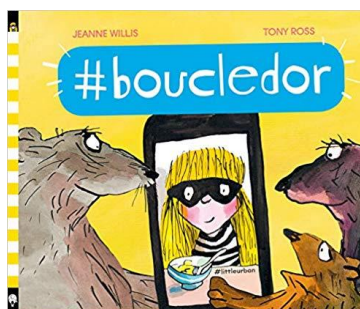
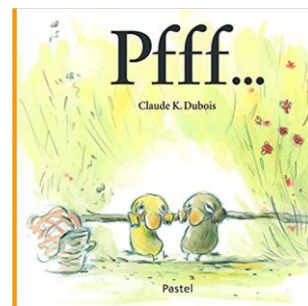
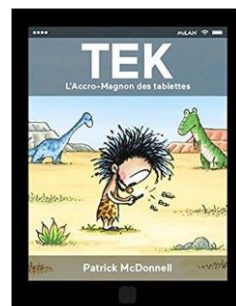
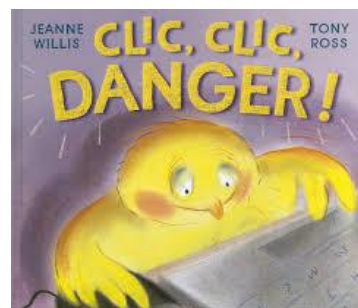
**RESSOURCES DISPONIBLES ET PARTENARIATS - ÉCOLES DE WATTRELOS**

**PADLET DE RESSOURCES : <https://padlet.com/MarleneP/8bffwzc4v30d>**

**LIVRES**  
**DISPONIBLES**  
**À**  
**L'INSPECTION**

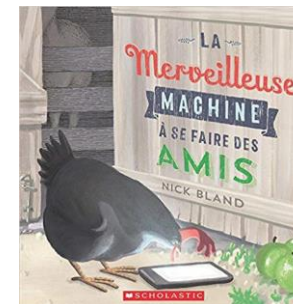
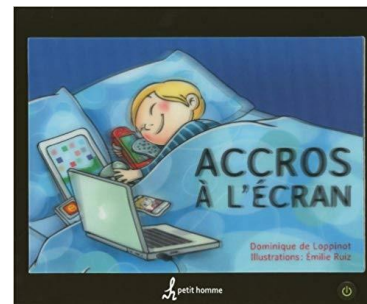
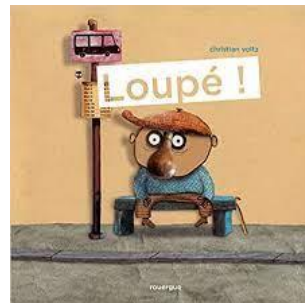
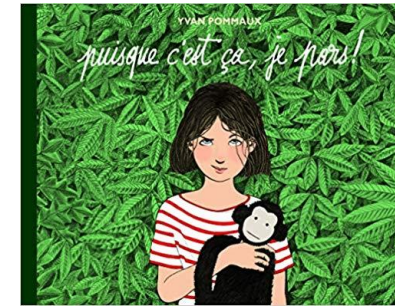
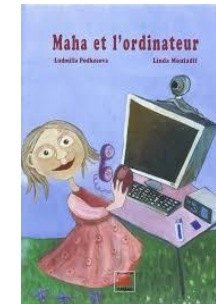
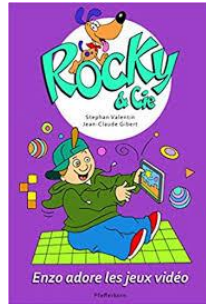
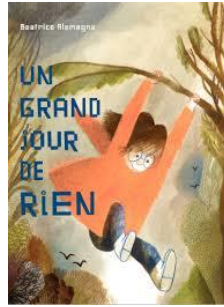


# 14 ALBUMS à partir du cycle 1



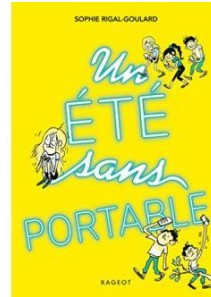
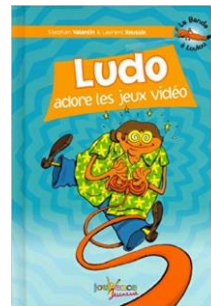
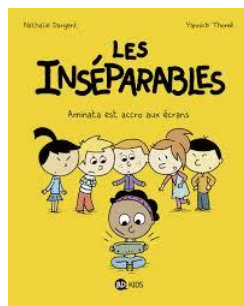


# 18 ALBUMS à partir du cycle 2





# 17 LIVRES à partir du cycle 3



# RALLYE LECTURE par CYCLE

- Il s'agit d'un rallye lecture « clé en main » créé par l'association « Rencontres Audiovisuelles ».
- Pour chaque cycle, un ensemble de livres disponibles à l'inspection.
- Pour chaque livre, un questionnaire avec le corrigé.

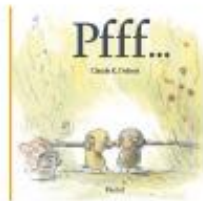
**Rallyes disponibles en téléchargement via le PADLET :**

**<https://padlet.com/MarleneP/8bffwzc4v30d>**



# RALLYE LECTURE CYCLE 1

## Rallye Lecture Les écrans



### Livres – niveau maternelle :

*Le bâton de hérisson* Praagman Milja

*Regarde, Papa*, Eva Montanari

*On n'a pas allumé la télé*, Bénédicte Rivière / Maureen Poignolec

*Papa est connecté*, Philippe de Kemmeter

*Pfff*, Claude K Dubois

*Les écrans*, dr Catherine Dolto

*#boucle d'or*, Jeanne Willis, Tony Ross



# Une série de questions par album

## **Le bâton de hérisson** Praagman Milja



1. Pourquoi Souris, Merle et Taupe ne jouent pas avec Hérisson ?

- Car ils ne le connaissent pas
- Car ils jouent au loup
- Car ils sont sur un smartphone

2. Que fait hérisson avec son bâton ? Remets les 5 étapes du bâton

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Quand Hérisson pêche, que font Souris, Merle et Taupe ?

- Ils se disputent à cause du smartphone
- Ils se disputent à cause de la pluie
- Ils jouent à un jeu

4. Pourquoi hérisson joue autant avec son bâton ? Quelle est son intention ?

- Il souhaite que les autres jouent avec lui
- Il souhaite devenir explorateur
- Il souhaite aller sur le téléphone

5. L'histoire se termine-t-elle bien ?

- Oui car \_\_\_\_\_
- Tous les animaux se réunissent
- Non car \_\_\_\_\_

6. Quand il pleut, que font Merles, Souris et Taupe ?

- Ils rentrent chez eux
- Ils restent sous la pluie
- Ils se rejoignent hérisson sous la tente

7. Quand ils sont réunis, que font-ils du bâton ?

- Ils le mettent dans l'eau
- Ils le jettent
- Ils le partagent en 4 morceaux

8. Et toi ?

Tu es plutôt attiré par quoi : le bâton ou le smartphone ?

- Le bâton
- Le Smartphone





# Fiche correction par album

## Le baton de hérisson, Praagman Milja :

*Pourquoi Souris, Merle et Taupe ne jouent pas avec Hérisson ?*

*Car ils ne le connaissent pas*

*Car ils jouent au loup*

*Car ils sont sur un smartphone*

*Que fait hérisson avec son bâton ? Remets les 5 étapes du baton*

*Il le transforme en épée, béquille, canne à pêche, mât de tente, crayon, lampion*

*Quand Hérisson pêche, que font Souris, Merle et Taupe ?*

*Ils se disputent à cause du smartphone*

*Ils se disputent à cause de la pluie*

*Ils jouent à un jeu*

*Pourquoi hérisson joue autant avec son bâton ? Quelle est son intention ?*

*Il souhaite que les autres jouent avec lui*

*Il souhaite devenir explorateur*

*Il souhaite aller sur le téléphone*

*L'histoire se termine-t-elle bien ?*

*Oui car \_\_\_\_\_ Tous les animaux se réunissent*

*Non car \_\_\_\_\_*

*Quand il pleut que font Merles, Souris et Taupe ?*

*Ils rentrent chez eux*

*Ils restent sous la pluie*

*Ils se rejoignent hérisson sous la tente*

*Quand ils sont réunis, que font-ils du bâton ?*

*Ils le mettent dans l'eau*

*Ils le jettent*

*Ils le partagent en 4 morceaux Il le casse en 2 car ils imaginent que c'est un crayon, puis cassé*

*en 4 pour faire 4 crayons car c'est sympa, ils peuvent jouer tous ensemble. (Notion de partage)*

*Et toi ?*

*Tu es plutôt attiré par quoi : le baton ou le smartphone ?*

*Le baton*

*Le Smartphone*

*(avis par enfants)*



# RALLYE LECTURE CYCLE 2

## RALLYE LECTURE SUR LES ECRANS



### Livres – niveau Cycle 2 :

*Rue des copains, je suis accro aux écrans, Sylvaine Jaoui*  
*Les écrans, dr Catherine Dolto*  
*On éteint la télé !, de Nathalie Charles et Laurent Audouin*  
*Je suis accro aux écrans, Actes Sud*  
*Fanny et la boîte magique Rachel Corenblit*

Nom : ..... Prénom : .....

Classe : .....

TITRE DU LIVRE	MON AVIS	MES POINTS
<i>Rue des copains, je suis accro aux écrans, Sylvaine Jaoui</i>	☹️ 😐 😊	
<i>Les écrans, dr Catherine Dolto</i>	☹️ 😐 😊	
<i>On éteint la télé !, de Nathalie Charles et Laurent Audouin</i>	☹️ 😐 😊	
<i>Je suis accro aux écrans, Actes Sud</i>	☹️ 😐 😊	
<i>Fanny et la boîte magique Rachel Corenblit</i>	☹️ 😐 😊	
<b>NOMBRE DE LIVRE LUS : .....</b>	<b>NOMBRE DE POINTS</b> .....	



# RALLYE LECTURE CYCLE 3

## RALLYE LECTURE SUR LES ECRANS



### Livres – niveau Cycle 3 :

*Lili regarde trop la télé, Max et Lili*  
*Max est fou des jeux vidéos, Max et Lili*  
*Lili se fait piéger sur internet*  
*Les parents de Max et Lili sont accros au portable*  
*Max et Lili ont peur des images violentes*  
*Les inséparables, Aminata est accro aux écrans*  
*Dix jours sans écrans, Sophie Rigal Goulard*  
*15 jours sans réseaux, Sophie Rigal Goulard*  
*La sorcières des écrans, Pauline Pucciano*  
*Maxence et moi contre les écrans*





**MALLE DE JEUX**

**DISPONIBLE**

**À**

**L'INSPECTION**










# MALLE DE JEUX - CYCLE 2






Malle créée en mai 2022 par des collègues de cycle 2 de la circonscription.

Vous y trouverez 15 activités « clé en main » et des affiches de prévention aux formats A4 et A3.



# CONTENU DE LA MALLE CYCLE 2

1 clé USB avec l'ensemble des jeux et affiches au format numérique pour dupliquer si besoin.	
82 jeux « Les incollables ».	
63 affiches de taille A3.	
61 affiches de taille A4.	
1 jeu « débat mouvant » pour inciter au débat à partir d'affirmations sur les écrans.	
1 jeu de l'oie avec : <ul style="list-style-type: none"> <li>• plateau A3</li> <li>• règles du jeu</li> <li>• cartes « question »</li> </ul>	
Créé par Carole ALIMONIER, CE2, école Jean Jaurès.	
1 jeu de plateau sur les dangers d'internet.	
Créé par François DACOSSE, CE1, école Condorcet.	






1 jeu « mes émotions face aux écrans ».	
Créé par Edith DEMEY, CP/CE1, école Jean Macé.	
1 jeu de <del>Time's</del> up sur les écrans de 43 cartes pour s'approprier le vocabulaire sur les écrans.	
1 jeu parent/enfant « les Z'écrans » pour mieux connaître les usages des écrans dans la famille.	
1 jeu « domino géant » sur les écrans et leurs impacts sur l'hygiène de vie.	
Créé par Charlotte DEBONNAIRE, CP, école Lavoisier.	
1 séquence « clé en mains » sur la surexposition aux écrans à partir de l'album de Christian VOLTZ « LOUPÉ ».	
Créé par Céline DUPLOUY, CE2, école Jean Zay.	





# CONTENU DE LA MALLE CYCLE 2

<p>1 jeu de plateau « question/réponses » sur les impacts des écrans sur la santé physique et mentale.</p> <p>Créé par Amandine DELSAUX, CE2/CM1, école Anatole France.</p>	
<p>3 séries de jeu TIMELINE pour introduire le sujet des écrans en se focalisant sur l'ordre chronologique d'invention des différentes innovations numériques.</p>	
<p>1 séquence « clé en mains » de prévention et alternatives aux écrans.</p> <p>Créé par Sébastien RAVEAU, CE1, école Albert Camus.</p>	
<p>1 MEMORY de 12 paires d'images + fiche questions.</p>	

<p>1 série de « Thaumatrope », jeu d'optique à fabriquer.</p> <p>Document élève à dupliquer via clé USB.</p>	
<p>1 projet « clé en mains » 1 semaine sans écran.</p> <p>Documents élèves à dupliquer via clé USB.</p> <p>Créé par Charlotte GEVREY, CP, école Voltaire.</p>	
<p>1 Memory sur les écrans.</p> <p>Créé par Maité LEDOUX, CE1, école Léo Lagrange.</p>	
<p>1 jeu de plateau version « prévention écrans ».</p>	
<p>Affiches A4 « 1 jour, 1 défi ».</p>	



# INTERVENANTS EXTÉRIEURS

A partir du cycle 2, il est possible d'établir des partenariats gratuits avec :

- L'association **e-Enfance.org**, agréée par le Ministère de l'éducation nationale.
- **Eric BRILLEMAN**, Major de Police. Il intervient en milieu scolaire pour **le permis internet en classe de CM2**. Son secteur d'intervention comprend l'ensemble des écoles de Wattrelos.

Vous pouvez le joindre par mail: [eric.brilleman@interieur.gouv.fr](mailto:eric.brilleman@interieur.gouv.fr)

- L'association « **UNIS-CITÉ** » Lille Métropole. Vous pouvez contacter le responsable Maxime CHAVATTE par mail: [mchavatte@uniscite.fr](mailto:mchavatte@uniscite.fr)



# e-enfance.org

<https://www.e-enfance.org/sensibilisation-primaire>

**Niveau de classe : CE2, CM1 et CM2**

**Durée de l'intervention : 1 heure**

**Nombre d'interventions par jour : 4 interventions maximum**

**Nombre de classes par intervention : 1 classe maximum (30 élèves)**

**Horaire d'une journée d'interventions : de 9h00 à 16h00**





# e-enfance.org

<https://www.e-enfance.org/sensibilisation-primaire>

**Adhésion à l'association: 50 euros.**

**Interventions gratuites quelque soit le nombre de classes.**



# e-enfance.org

<https://www.e-enfance.org/sensibilisation-primaire>

## Les Super-héros du NET:

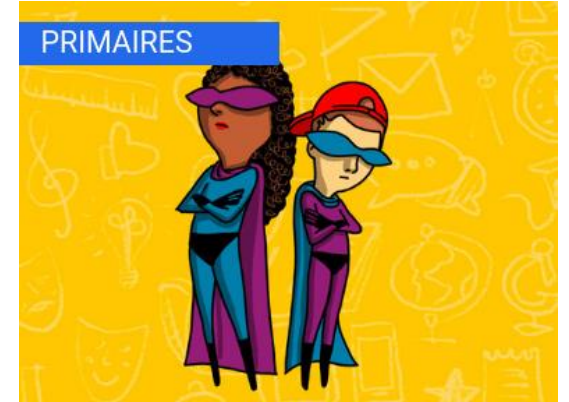
**Soyez super secrets** : protection de la vie privée.

**Soyez super prudents** : protection des données et de la e-réputation.

**Soyez super malins** : éviter les escroqueries.

**Soyez super sympa** : lutte contre le cyber-harcèlement, attitude responsable sur internet.

**Soyez super courageux** : contenus inadaptés sur internet.



# Permis internet

<https://www.permisinternet.fr/>

**Niveau de classe : CM2**

- **Étape 1:** le policier présente en classe l'opération « **Permis Internet** » (45 min environ). Il alerte les enfants sur les risques, et les motive à passer leur permis afin d'être bien préparés à vivre l'aventure « internet » en toute sérénité. Il distribue à chaque élève **son code de bonne conduite** sur internet et remet **le kit pédagogique à l'enseignant**.
- **Étape 2:** l'enseignant dispense la formation, en 4 à 5 séances de 30 minutes chacune, grâce au DVD fourni dans le kit et au code remis à chaque enfant.





# Permis internet

<https://www.permisinternet.fr/>

**Niveau de classe : CM2**

- **Étape 3**: le policier revient dans la classe pour faire passer aux élèves, avec l'enseignant, l'examen du Permis Internet grâce à la fiche d'examen présente dans le kit pédagogique.
- **Étape 4**: le **Permis Internet** est remis à chaque enfant afin de marquer son engagement solennel à être un internaute responsable. La remise du permis aux enfants peut se faire en présence des parents par exemple.



# Permis internet

<https://www.permisinternet.fr/>

Niveau de classe : CM2

## LE KIT PÉDAGOGIQUE

Un kit contient :

- 30 permis internet
- 30 codes de bonne conduite
- 1 fiche d'examen
- 1 DVD
- 1 affiche



L'association unis-cité intervient gratuitement dans les écoles pour mettre en place des partenariats autour de différentes thématiques.

Les jeunes qui interviennent sont formés par l'association.

Il est possible de faire appel à l'association pour mettre en place le programme : « **Jeunes citoyens du numérique** ». Ce sont des ateliers pour expérimenter les notions clés de la programmation et **permettre aux enfants d'avoir un usage plus éclairé des technologies et de s'interroger sur leurs pratiques et leur rapport aux écrans.**

