

ENTRETIEN

Pensez-vous que ce soit le rôle de l'institution scolaire d'apprendre aux enfants à utiliser les écrans avec modération ?

A.T. : Pourquoi est-ce que ça ne le serait pas ? On s'en sert à l'école. Comme c'est un outil qu'on utilise avec eux, on doit leur apprendre à s'en servir. C'est aussi un réel besoin, car on est exposé aux écrans partout : à l'école, à la maison, dans la rue ; de façon individuelle, de façon collective...

Notre rôle, en tant qu'enseignants, c'est d'apprendre aux enfants à être leurs propres garde-fous. L'usage des écrans fait partie du parcours citoyen à leur dispenser et

«Notre rôle c'est d'apprendre aux enfants à être leurs propres garde-fous. L'usage des écrans fait partie du parcours citoyen»

entre également dans l'éducation à la santé. C'est totalement cohérent avec ce que l'on nous demande. Dans les programmes, on nous demande d'éduquer les enfants aux écrans, aux dangers d'Internet, à préserver ses données, à vérifier une information. Cela a donc totalement sa place dans notre système éducatif.

Comment s'est déroulée votre participation à la co-création du kit-pédagogique élaboré avec PLAY ? Quelle a été votre implication dans le processus ?

A.T. : Mes premiers pas dans la Playdagogie sont partis d'un souci que je rencontrais dans ma façon d'enseigner l'éducation civique et morale. Je trouvais que donner des notions aux enfants sur l'inclusion, le handicap à travers des fiches, aussi bien construites soient-elles, ça ne laissait pas de traces l'année d'après.

AMANDINE THIBERT

**Professeur des écoles
en zone REP et REP+**



Les élèves n'étaient pas assez impliqués dans le thème. J'ai donc cherché un outil qui me permettrait d'enseigner différemment et, au fil de mes recherches, j'ai découvert la Playdagogie. Avec mes collègues, nous avons décidé, à l'échelle de l'école, de contacter PLAY pour obtenir des kits de jeux sportifs.

Nous avons de gros problèmes de violences dans l'école ; on a donc choisi de mettre en place ces activités sportives dans le cadre des APC (Activités Pédagogiques Complémentaires). Après avoir mis en place ces dispositifs, on a amélioré notre climat scolaire. Les enfants sont devenus capables de reconnaître les situations de violence et de demander l'aide d'un adulte. On a donc vraiment vu une amélioration sensible.

«Après avoir mis en place [la Playdagogie], on a amélioré notre climat scolaire.»

La co-création du kit pédagogique a été un moment particulièrement enrichissant pour moi, car on a travaillé avec des participants d'univers différents : des membres de l'association 3-6-9-12, des conseillers pédagogiques, des personnes de l'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP). On a confronté nos avis sur le sujet, sur la place du sport dans l'école.

Dans ma classe, l'approche ludique est privilégiée, quelle que soit la matière. Ces échanges, notamment avec l'association 3-6-9-12, m'ont ainsi permis de continuer à réfléchir à ma pratique pédagogique d'une part, et à ma propre utilisation des écrans d'autre part, dans ma vie personnelle.

J'ai appris énormément durant cette phase de co-construction et ce que je pense avoir apporté c'est ma réflexion de terrain. J'ai adapté les séances à la réalité du terrain, à ce que l'Education Nationale attend de nous, pour ne pas s'éloigner des attitudes des enfants avec des concepts quelquefois nébuleux.

Il était important de déceler les paramètres qui vont décourager un professeur des écoles au point de ne pas mettre en place la séquence dans sa classe. Le paramètre matériel joue beaucoup pour un professeur des écoles. Il faut éviter de concevoir des séances qui nécessitent trop de matériel (aspect concret qui peut gêner certains enseignants dont l'école dispose de peu de moyens).





Pouvez-vous nous décrire brièvement en quoi consiste cette séquence pédagogique de sensibilisation autour de l'usage des écrans ?

A.T. : Une séance type se déroule ainsi :

1) on effectue un premier jeu sans thème, qui permet aux enfants de comprendre le mécanisme du jeu sportif et de l'intégrer ;

2) on met en place avec les enfants un second jeu avec thème :

- soit on change le matériel ;

- soit on renomme les acteurs du jeu (par exemple, les défenseurs deviennent des « écrans », une coupelle va devenir un « devoir » ou les étiquettes deviennent « des informations très personnelles » que l'enfant ne veut surtout pas laisser tomber dans le domaine public...). L'objectif est de faire ressentir des émotions aux enfants et de mettre en jeu le corps. Le critère émotion est assez important ; les enfants fixent beaucoup plus significativement ce que l'on veut faire retenir comme information. Quand on fait un rappel sur une notion, le fait qu'ils l'aient ressentie fait revenir plus vite les choses.

3) le troisième temps est consacré à un bilan du jeu avec des éléments qu'ils ont à trier, à classer, suivi d'un débat sur les notions abordées. Les élèves construisent la conclusion seuls, en analysant les étiquettes recueillies. Par exemple, dans une séance qui se nomme « Bien doser sa journée », on a des étiquettes que les enfants ont récoltées avec les mentions « 10 min d'écran », « 1 repas », « 2h de sommeil ». On fait le bilan et on regarde : « Toi tu manges 7 fois par jour, par contre tu ne dors que 2h... Dans la vraie vie, comment on fait ? C'est bien ? C'est pas bien ? ». On essaie ensuite de construire ensemble une journée équilibrée. Ils font le parallèle entre le temps d'écran sur une journée et ce qu'il prend sur d'autres activités.

«L'objectif est de faire ressentir des émotions aux enfants et de mettre en jeu le corps [...] les enfants fixent beaucoup plus significativement ce que l'on veut faire retenir comme information.»

La séquence se déroule sur six séances d'1h15 ; chacune va permettre de traiter d'un thème en particulier (reconnaître les signes d'une utilisation excessive des écrans, identifier les

risques pour la santé, reconnaître les risques d'Internet, distinguer risques et bienfaits des écrans, identifier les bonnes pratiques pour un usage autonome, savoir privilégier des activités complémentaires aux écrans).

Que pensez-vous que ce kit pédagogique autour d'activités sportives puisse apporter de plus ou de moins qu'un jeu de société dédié ?

A.T. : Le jeu (sportif ou pas) est intéressant. Certains enfants ont une mémoire visuelle, certains ont une mémoire auditive, d'autres kinesthésique, c'est-à-dire qu'ils vont devoir mettre en jeu leur corps pour mémoriser les choses.

Quand je dis aux enfants que l'on va faire une séance de Playdagogie, ils sont tous contents, ils adhèrent tout de suite. Cela attire des enfants que même les jeux de société ne passionnent pas ; avec le jeu sportif, ils disent oui immédiatement ! Une grande majorité d'enfants suit déjà, d'emblée, sans savoir quel jeu sportif on va faire.

L'intérêt que j'y vois, c'est qu'ils réfléchissent ensemble, en groupe. Dans le « jeu avec thème », on leur demande de réfléchir à plusieurs pour déposer une étiquette dans tel ou tel domaine. Je trouve aussi qu'avec le jeu sportif, une fois qu'ils se sont dépensés, ils arrivent au moment du débat très ouverts, très réceptifs. Ils sont disposés à débattre calmement.

«L'intérêt de cette séquence c'est d'apprendre aux enfants qu'il faut limiter son temps sur les écrans, ce que l'on ne leur dit pas forcément à la maison. »

«[Une séance de Playdagogie] attire des enfants que même les jeux de société ne passionnent pas ; avec le jeu sportif, ils disent oui immédiatement ! »

Quels sont les intérêts de cette méthode pour sensibiliser aux enjeux sociaux et sanitaires liés à une surutilisation des écrans ?

A.T. : L'intérêt de cette séquence c'est d'apprendre aux enfants qu'il faut limiter son temps sur les écrans, ce que l'on ne leur dit pas forcément à la maison.





C'est important pour leur développement psychomoteur ; cela rejaille aussi sur leur façon d'apprendre, leur bien-être général et à l'école. En tant qu'enseignant, on le constate : certains enfants semblent très performants, mais ont finalement beaucoup de difficultés à écrire, à s'organiser dans la page. L'impact est énorme à l'école, car ça touche au développement de l'enfant.

Les écrans peuvent être un très bon outil, mais il faut apprendre à s'en servir efficacement. En tant qu'enseignant, on se dit que le premier souci des enfants face aux écrans, c'est qu'ils n'ont aucune concentration. 20 min d'attention pour un enfant d'aujourd'hui, c'est presque impossible. On sent que cette nouvelle génération zappe sur écran sans cesse et que tout doit aller vite.

En pratique, quand vous avez testé la méthode de Playdagogie, quelles évolutions avez-vous perçues dans les représentations de vos élèves ?

A.T. : Les évaluations pré- et post-tests sur la séquence « Bien utiliser les écrans » ont été très importants. En tant que co-créateurs du kit pédagogique, nous avons tous pu nous rendre compte de l'impact des séances sur leurs représentations (représentation initiale / représentation finale). Maintenant, les élèves me parlent de leurs pratiques d'auto-régulation : « J'ai arrêté de prendre le téléphone de Maman ; J'ai fait une seule partie du jeu et après je me suis arrêté, etc. ».

« L'intérêt de la méthode, c'est de les faire réfléchir. [...] Même si ce n'est pas dans l'immédiat, ils réfléchissent différemment ensuite. »

Les effets de ces séances ne sont pas immédiats, mais « la graine est plantée ». L'intérêt de la méthode, c'est de les faire réfléchir. Au-delà du jeu sportif, la suite du débat, c'est ce qu'il en reste derrière. Même si ce n'est pas dans l'immédiat, ils réfléchissent différemment ensuite.

«Passer par le jeu sportif, mettre en scène le corps, permet une intégration plus durable dans la mémoire des enfants.»

Après l'utilisation de ce kit pédagogique en classe, comment cette séquence peut-elle être étendue par la suite ? faut-il y revenir plus tard ?

Pour avoir un rappel dans la classe, on va construire un affichage collectif. Les élèves sont acteurs de leurs apprentissages : c'est eux qui vont réaliser cet affichage collectif qui va rester ensuite dans la salle de classe. A chaque fois qu'on aura besoin d'en faire un rappel, on renverra à cet affichage.

A chaque fois qu'ils vont utiliser un ordinateur, un écran, qu'ils vont faire une recherche sur Internet (on a une séance dédiée chaque semaine), on va reparler de cela. « Tiens, on se rappelle ce qu'on a dit avec la séance de Playdagogie ; on a dit qu'il fallait vérifier notre information. » Je leur apprend à chercher trois fois l'info : le site doit être fiable (pas un blog d'untel), le site doit être reconnu ; et on doit trouver cette info trois fois, avoir trois sources.

Les rappels se font donc automatiquement, car toutes les semaines le numérique est utilisé dans la classe.

Passer par le jeu sportif, mettre en scène le corps, permet une intégration plus durable dans la mémoire des enfants. La mise en mouvement fixe les acquis, c'est ce que je vois dans ma classe. Donc aucune nécessité de passer par la séquence à un autre moment dans l'année, car c'est en général bien fixé. Mais il est important de faire des rappels parce que l'on se sert tout le temps de l'outil numérique.

