



PLAY
INTERNATIONAL

BIEN UTILISER LES ECRANS

(BULE)



LES ETAPES DU PROJET

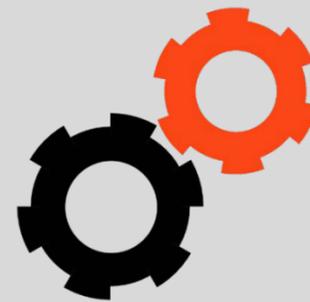
Un processus en 3 temps



PHASE 1

Co-diagnostic

1^{er} semestre 2019, en partenariat notamment avec la MILDECA et le Docteur Serge Tisseron



PHASE 2

Ateliers de co-construction

2 ateliers de co-construction menés sur l'Académie de Lyon en Mai et Juin 2019



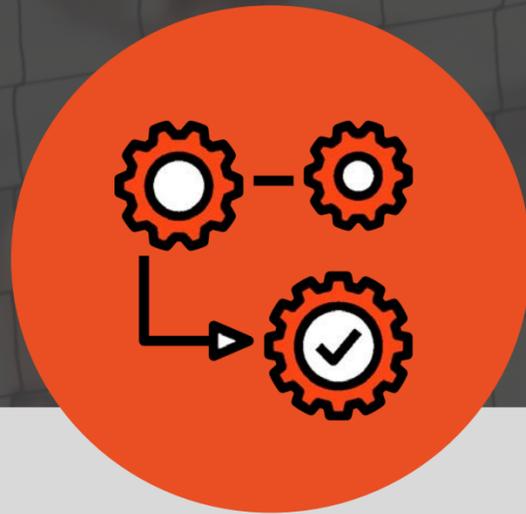
PHASE 3

Test & évaluation

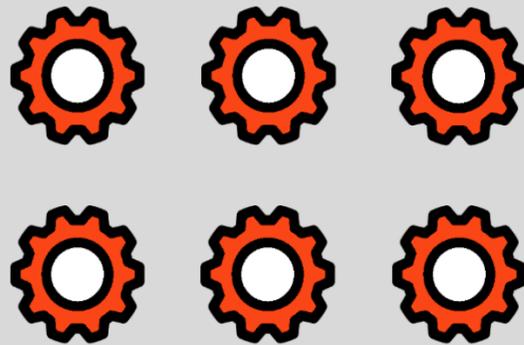
De Novembre 2019 à Février 2020

LE KIT BULE

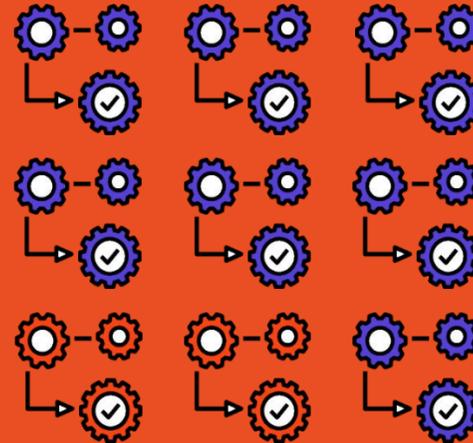
Co-crédation d'une séquence



de 6 séances



Testée dans son intégralité 9 fois



2 fois
par PLAY
International

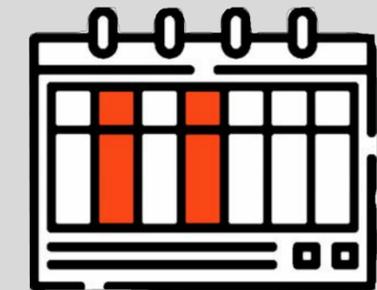
7 fois
par des
professeurs
des écoles

Soit un total de 54 tests

Sur une période de 3 mois



Soit 1 à 2 tests de séances
par semaine



BÉNÉFICIAIRES DIRECTS



14

**Professeurs
des écoles**

- Tous ayant été initiés à la Playdagogie
- 6 ayant participé aux ateliers de co-construction
- 7 ayant découvert la séquence lors des tests



5

**Écoles
élémentaires**

- Dont 1 en REP+ (Réseau d'Éducation Prioritaire)
- 1 en DIF (Ecole en DIFficulté d'environnement)
- 1 en Zone Prévention Violence



3

Académies

- 3 écoles de l'Académie de Lyon
- 1 école de l'Académie de Macon
- 1 école de l'Académie de Rouen

BÉNÉFICIAIRES FINAUX

206 élèves ayant participé à l'intégralité de la séquence de 6 séances

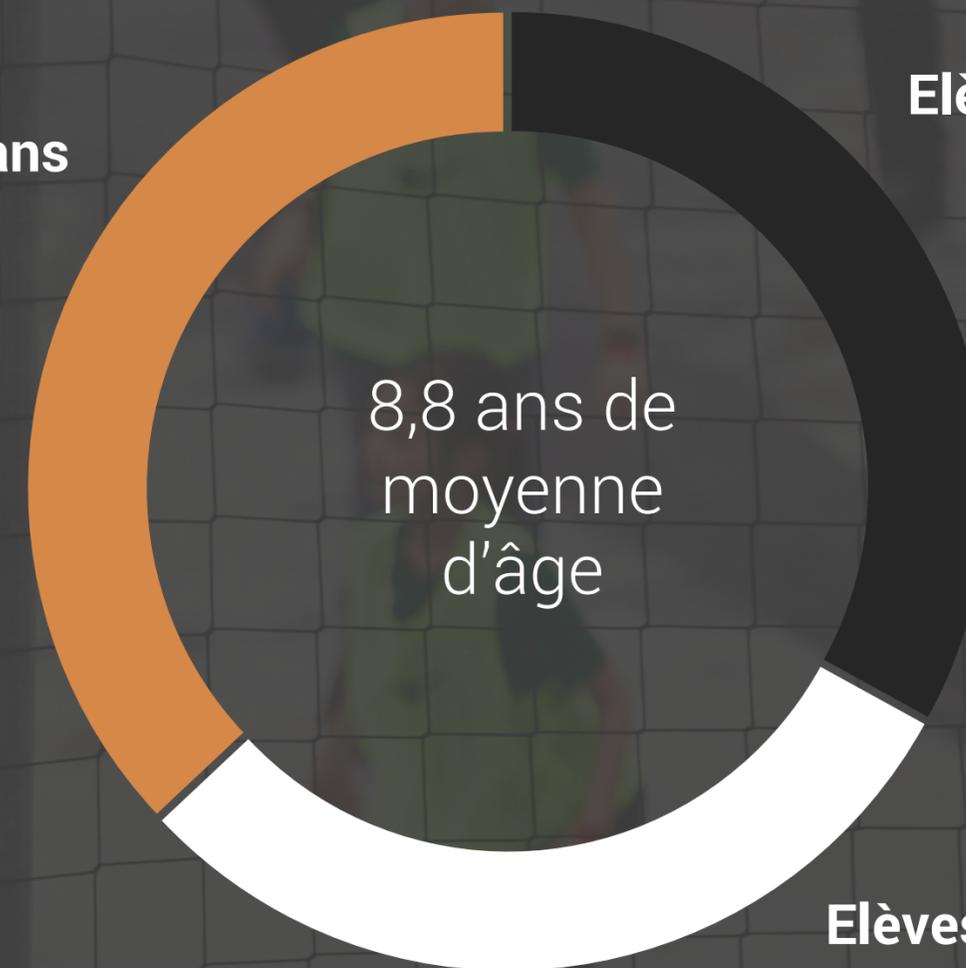
De **CE2, CM1 et CM2**

Garçons
55%



Filles
45%

Elèves de 8 ans
37%



8,8 ans de moyenne d'âge

Elèves de 9 ans
33%

Elèves de 10 ans
30%



ÉVALUATION DU KIT BULE

ANALYSE DES QUESTIONNAIRES REMPLIS PAR LES ELEVES



Une grille d'observation

> **Professeurs
des écoles**

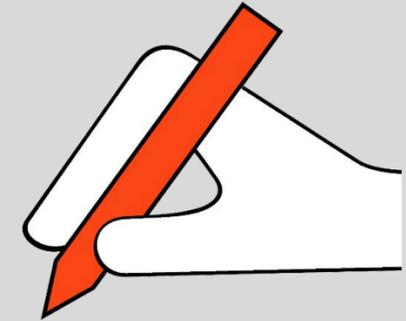
Pendant les tests pour faire
évoluer les contenus
pédagogiques



Un questionnaire
pré-post test

> **Élèves**

Avant et après pour
mesurer l'évolution des
représentations et l'émergence de
bonnes pratiques



Un questionnaire en ligne

> **Participants
au projet**

En fin de projet pour
évaluer le processus de co-
création

QUESTIONNAIRE PRÉ-POST TEST ÉLÈVES

Extrait du questionnaire

Indique si tu es d'accord ou pas d'accord avec les phrases suivantes :

Être actif devant un écran, c'est interagir avec l'écran ou avec ses amis devant l'écran.



Le temps maximum devant un écran est de 1 heure par session.



Le temps limite devant un écran est le temps fixé avec tes parents ou celui que tu te fixes en mettant un chronomètre.



Pour se sentir bien, il faut :

Ne jamais utiliser les écrans

Faire des activités variées, seuls et à plusieurs, avec et sans écran

Apprendre à bien gérer son temps devant les écrans

Ne jamais manger ni dormir avec un écran

Ne pas avoir d'écran dans sa chambre

Utiliser les écrans pour communiquer et jouer avec nos amis ou notre famille

Merci pour tes réponses !

Pour terminer, complète la phrase comme tu le souhaites (il n'y a pas de mauvaise réponse)

> Selon toi, les écrans ...

Questionnaire

12 questions / 40 réponses

Formes : QCM, vrai/faux, phrases à trou
Rempli avant et après la séquence

Comptabilisation des points

40 points

1 point par réponse juste

0 point par réponse fautive

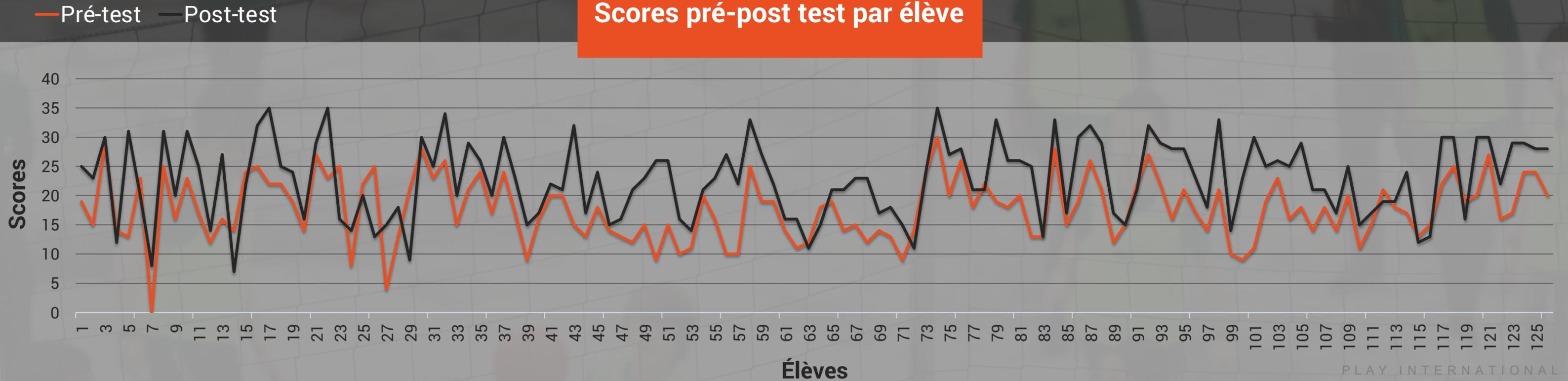
Evaluation auprès de 126 élèves

De 7 classes

De 4 écoles

RÉSULTATS DES ÉLÈVES

Scores pré-post test par élève



Ecart entre les scores des pré-tests et des post-tests des élèves

86,5%
des élèves
présentent un
écart positif

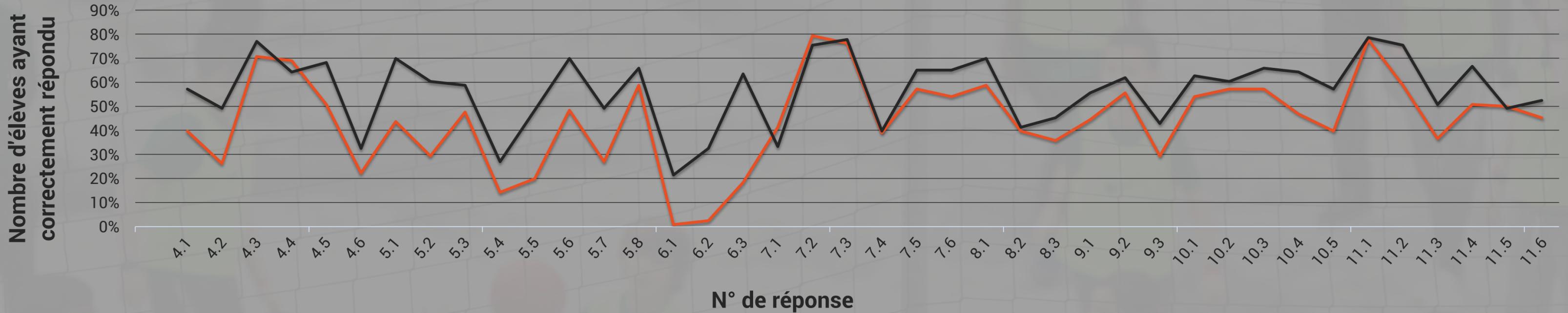


13,5%
des élèves
présentent un
écart négatif

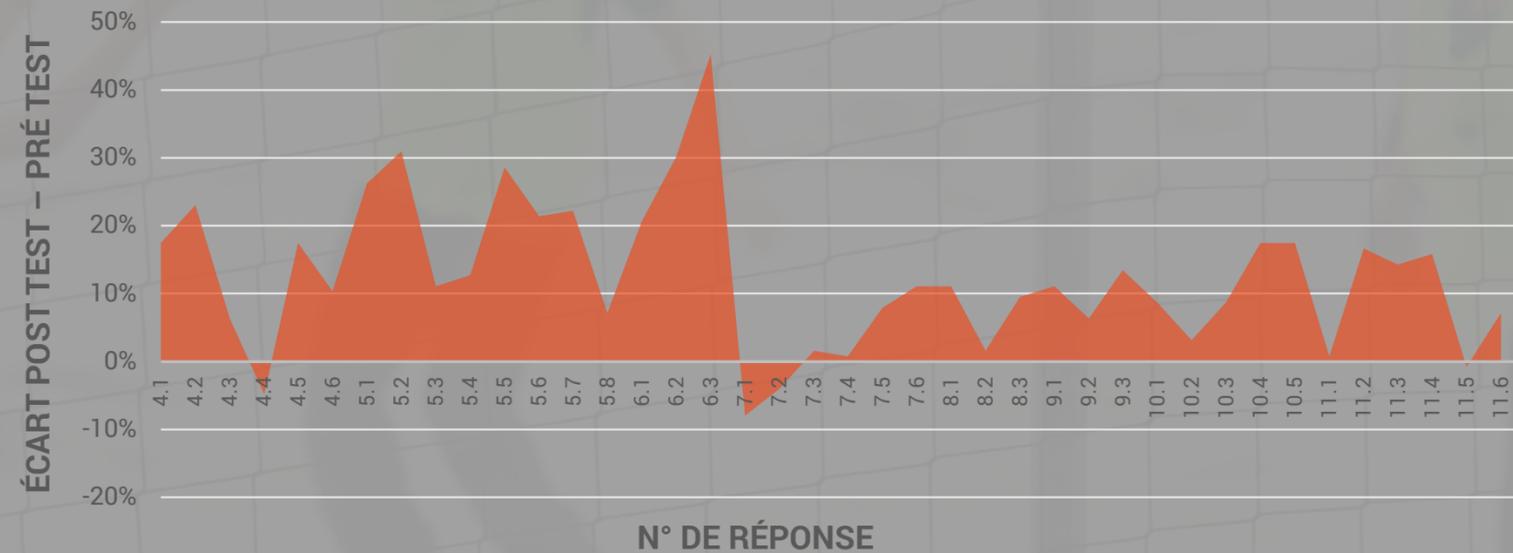
RÉSULTATS PAR RÉPONSE DES ÉLÈVES

— Pré-test — Post-test

Scores pré-post test par réponse



Écart par réponse entre les pré-tests et les post-tests des élèves



En moyenne, progression de **+ 5 points** entre le pré-test et le post-test



QUELQUES EXEMPLES DE REPONSES AU QUESTIONNAIRE

ÉVOLUTION DES REPRÉSENTATIONS – Risques et conséquences

5 Selon toi, quelles sont les conséquences d'une utilisation trop longue des écrans ?

- | | |
|--|---|
| 1 <input checked="" type="checkbox"/> Être fatigué | 5 <input checked="" type="checkbox"/> Avoir mal au dos |
| 2 <input checked="" type="checkbox"/> S'énerver plus vite et pour rien | 6 <input checked="" type="checkbox"/> Ne pas voir le temps passer |
| 3 <input checked="" type="checkbox"/> Avoir des difficultés à s'endormir | 7 <input checked="" type="checkbox"/> Ne plus avoir le temps de faire autre chose |
| 4 <input checked="" type="checkbox"/> Se sentir seul | 8 <input checked="" type="checkbox"/> Avoir mal aux yeux / à la tête |

« Les écrans ça peut faire mal à la tête et aux yeux. »

Post-test de Erica, 8 ans

« Les écrans peuvent faire mal aux yeux si on les regarde trop. »

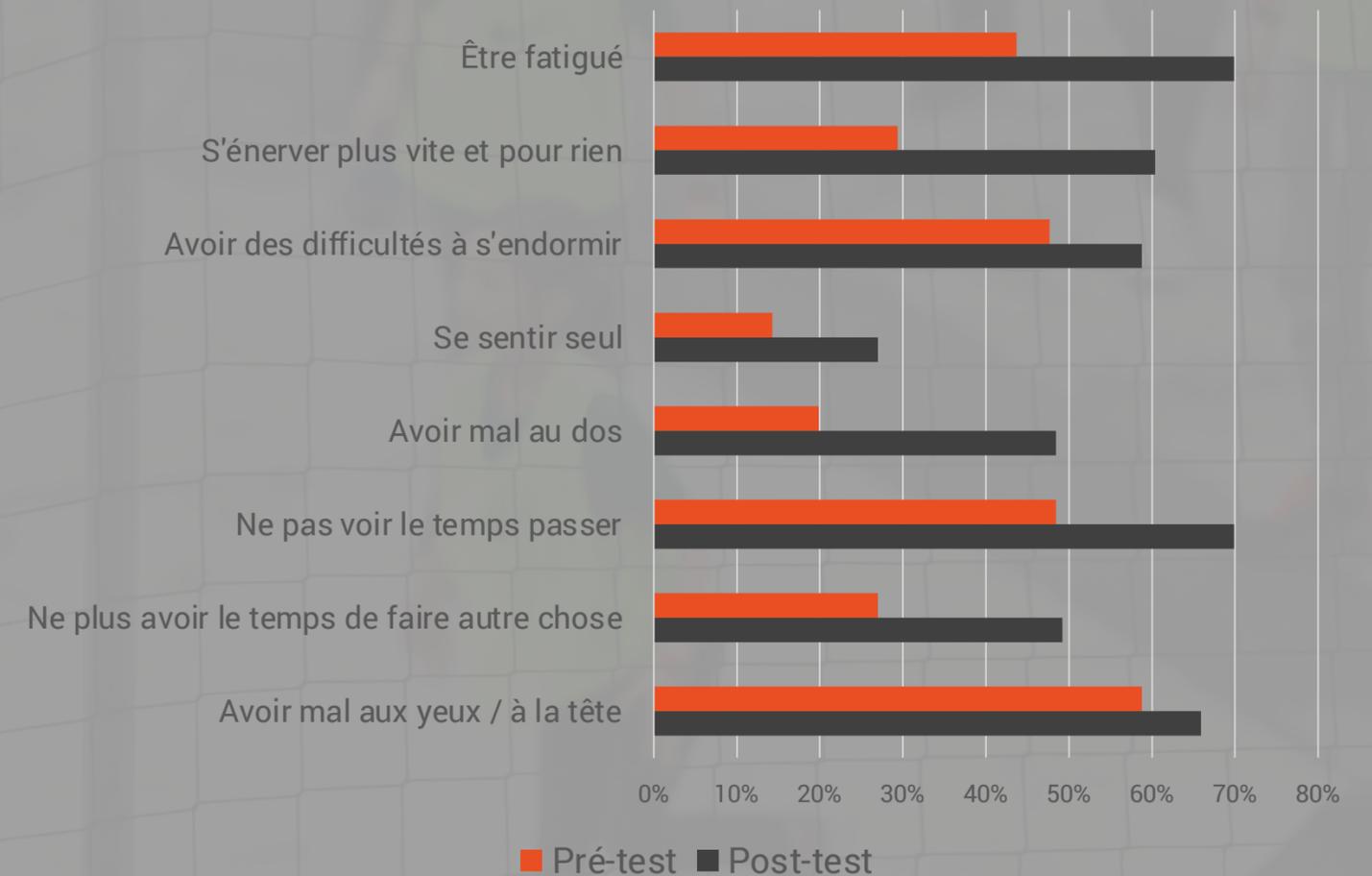
Pré-test de Nathan, 10 ans

« Les écrans sont bien mais peuvent nous abimer la santé »

Post-test de Léa, 8 ans

Pourcentage d'élèves ayant répondu correctement à la question

Selon toi, quelles sont les conséquences de l'utilisation trop longue des écrans ?



EMERGENCE DE BONNES PRATIQUES

Comme les élèves, testez-vous en complétant les phrases ci-dessous

1

Il existe 2 types d'écrans, les écrans passifs et les écrans **INTERACTIFS**

2

Utiliser un **PSEUDONYME** sur internet sert à se protéger

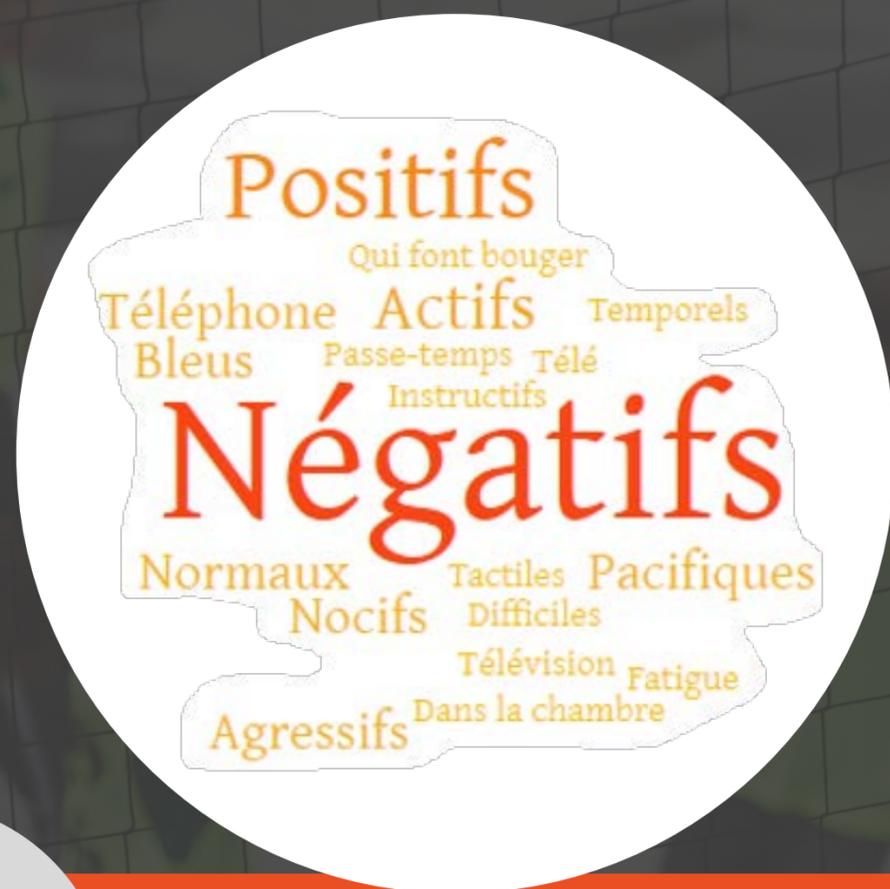
3

La règle des 3 pas, c'est pas d'écran **AU LEVER**, pas d'écran pendant les repas et pas d'écran **AU COUCHER**

1

Il existe 2 types d'écrans, les écrans passifs et les écrans **INTERACTIFS**

PRÉ-TEST



1%

des élèves complètent correctement la phrase



21%

des élèves complètent correctement la phrase

POST-TEST



2

Utiliser un **PSEUDONYME** sur internet sert à se protéger

PRÉ-TEST



2%

des élèves complètent correctement la phrase



POST-TEST



33%

des élèves complètent correctement la phrase

3

La règle des 3 pas, c'est pas d'écran **AU LEVER**, pas d'écran pendant les repas et pas d'écran **AU COUCHER**

PRÉ-TEST



18%

des élèves complètent correctement la phrase

POST-TEST



63%

des élèves complètent correctement la phrase

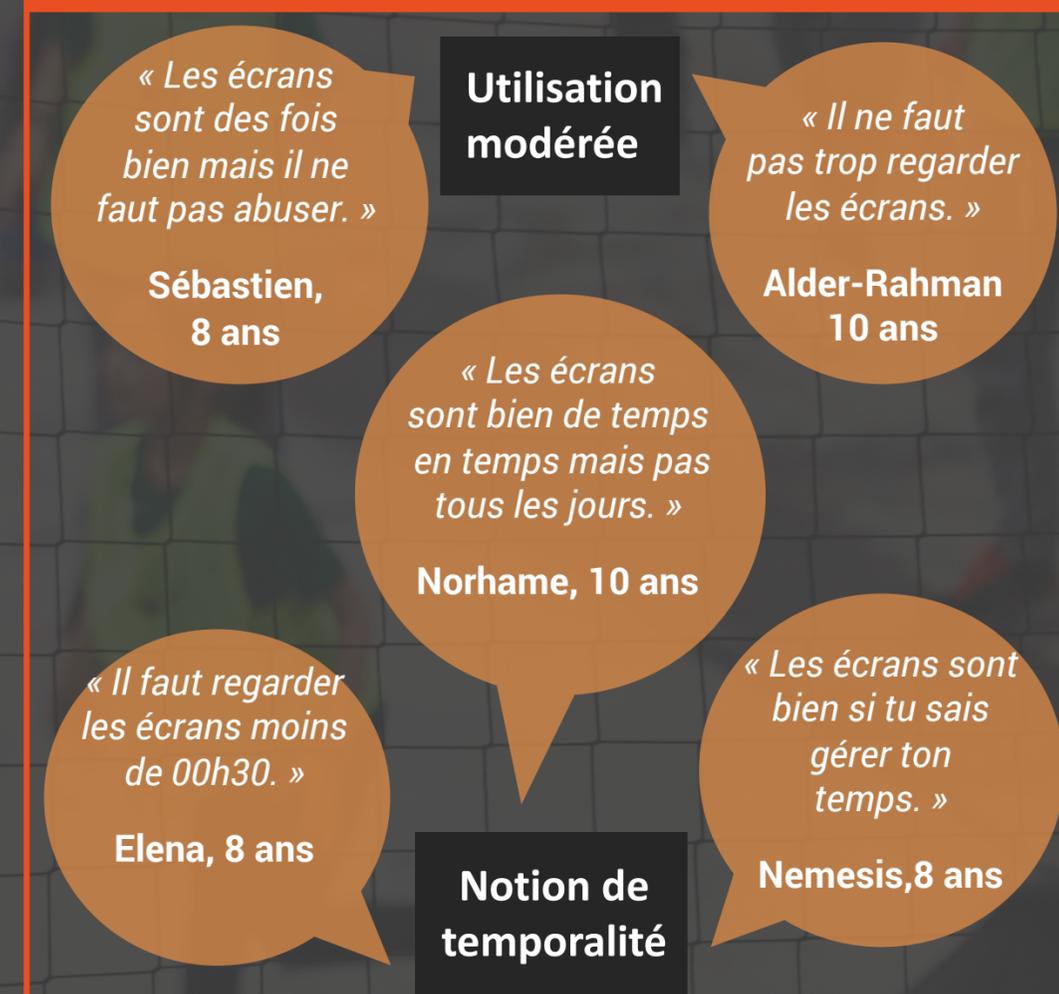
FAÇONNEMENT D'UN ESPRIT CRITIQUE

La dernière question du questionnaire « *Selon toi, les écrans ...* » a permis aux élèves d'exprimer librement leurs avis. Plusieurs notions apparaissent de manière récurrente **dans les post-tests** et font ressortir les **messages clés** acquis par les élèves.

Conscience que les écrans ont des effets négatifs ET positifs :



Compréhension de l'importance de réguler son utilisation des écrans :





ÉVALUATION DU PROCESSUS DE CO-CRÉATION

ANALYSE DES QUESTIONNAIRES REMPLIS PAR LES PARTICIPANTS

QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION

Extrait du questionnaire

Evaluation du processus de co-création du kit de Playdagogie "Bien utiliser les écrans"

Ce questionnaire a pour but d'évaluer le processus de co-création du kit de Playdagogie « Bien utiliser les écrans » qui s'est déroulé de Décembre 2018 à Février 2020. Votre appréciation globale de ce processus et vos commentaires nous aideront à le faire évoluer, en lien avec nos besoins et vos réalités de terrain.

1. Etes-vous :

- Un(e) expert(e) de la thématique
- Un(e) professeur(e) des écoles
- Autre :

1. Estimez-vous avoir été assez outillé(e) et accompagné(e) par les équipes de PLAY International lors de votre participation aux ateliers ?

★ ★ ★ ★

Commentaires :

2. Comment jugez-vous :

	Non adapté			Très adapté
Le déroulement des ateliers (durée, pauses, configuration, etc.) ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le format des ateliers (par étapes successives, en petits groupes, etc.) ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Questionnaire

25 questions

Rempli à la fin du processus de co-création

Evaluation auprès de 12 participants

8 professeurs des écoles

1 professeur d'EPS

2 expertes de la thématique

1 membre de la MDELCA

Q2

Selon vous, les informations contenues dans les documents de cadrage (note de synthèse et tableau de cadrage) sont-elles...

... fiables ?

3,6/4

COMMENTAIRES

« Très bons échanges lors de la rédaction de la note de cadrage »

« Très bon travail de synthèse même s'il reste toujours quelques petites inexactitudes »

... complètes et approfondies ?

3,5/4

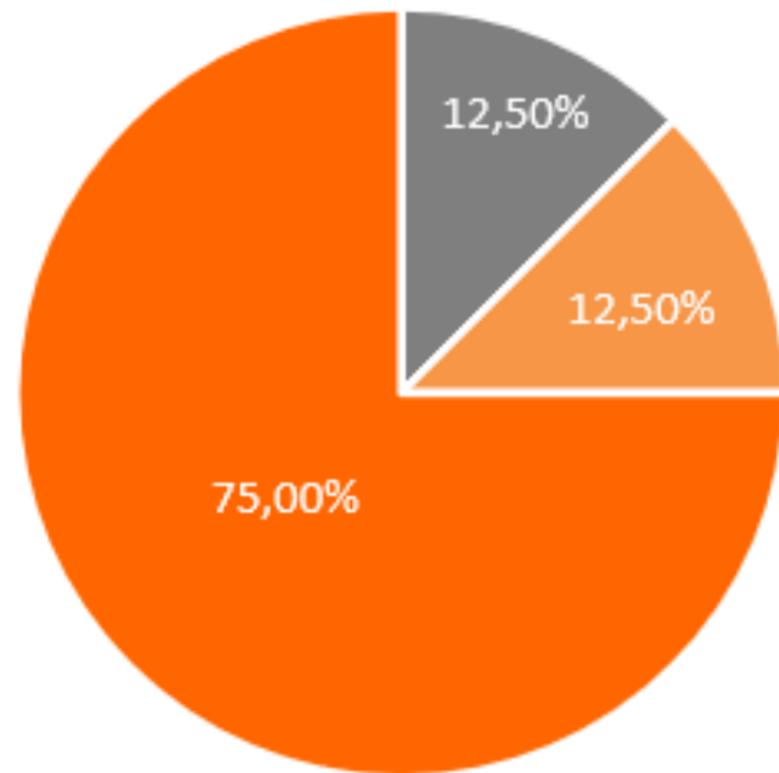
« Les recherches bibliographiques sont exhaustives et abordent les différentes thématiques en lien avec cette question »

... enrichissantes ?

3,6/4

Q18

Comment jugez-vous l'accompagnement de PLAY International durant cette phase de tests (préparation, co-animation, échanges, etc.) ?



■ Pas du tout adapté ■ Peu adapté
■ Plutôt adapté ■ Très adapté

COMMENTAIRES

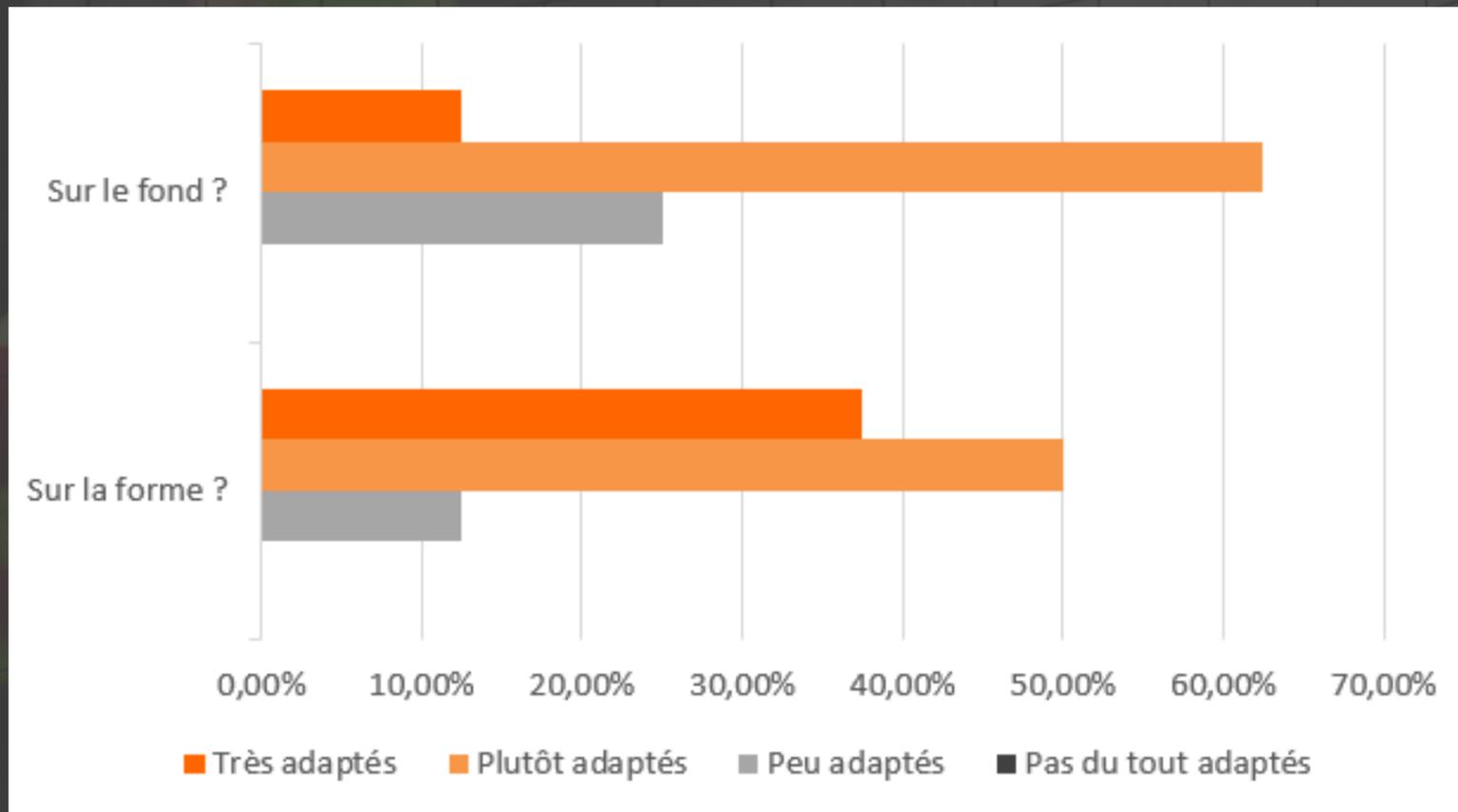
« PLAY était présent durant toute la séquence pour mener les séances ou observer. »

« Au top !! PLAY était disponible pour toutes requêtes »

Q19

Selon vous, les pré-post tests adressés aux élèves étaient-ils adaptés sur le fond / sur la forme ?

COMMENTAIRES



« Difficile pour les enfants d'estimer leur temps devant écran, c'est trop abstrait. »

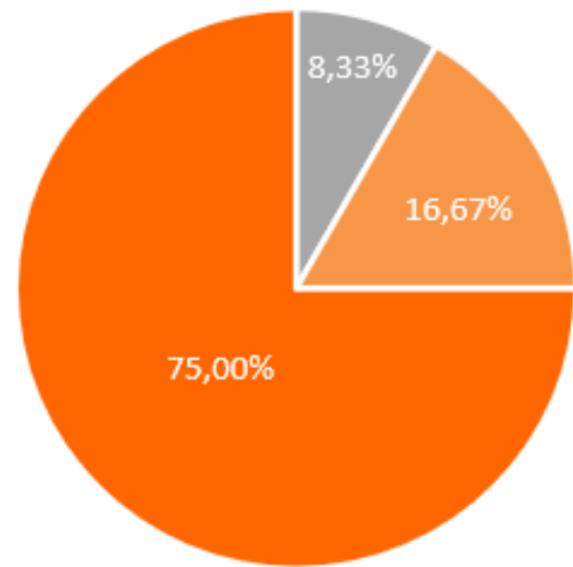
« Formulation et vocabulaire un peu difficile pour des CE2. »

« Questionnaire adapté pour mesurer l'évolution des représentations de mes élèves avant et après les séances. »

QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION

Q22

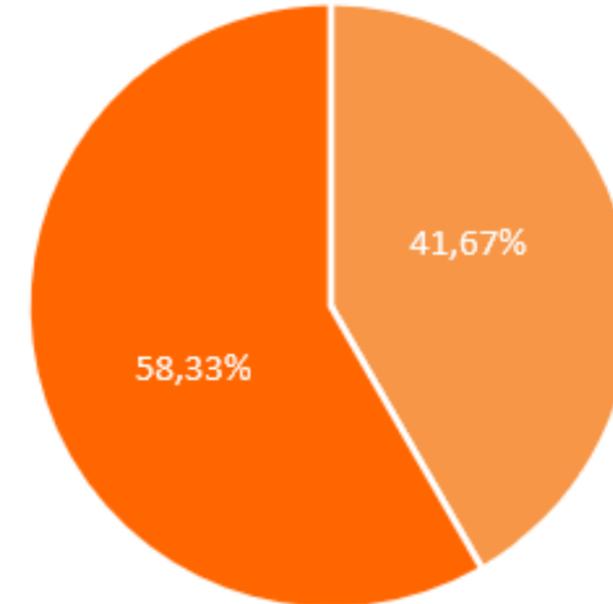
Trouvez-vous que le processus de co-création est adapté et favorise la qualité du contenu co-créé ?



■ Pas du tout adapté ■ Peu adapté
■ Plutôt adapté ■ Très adapté

Q23

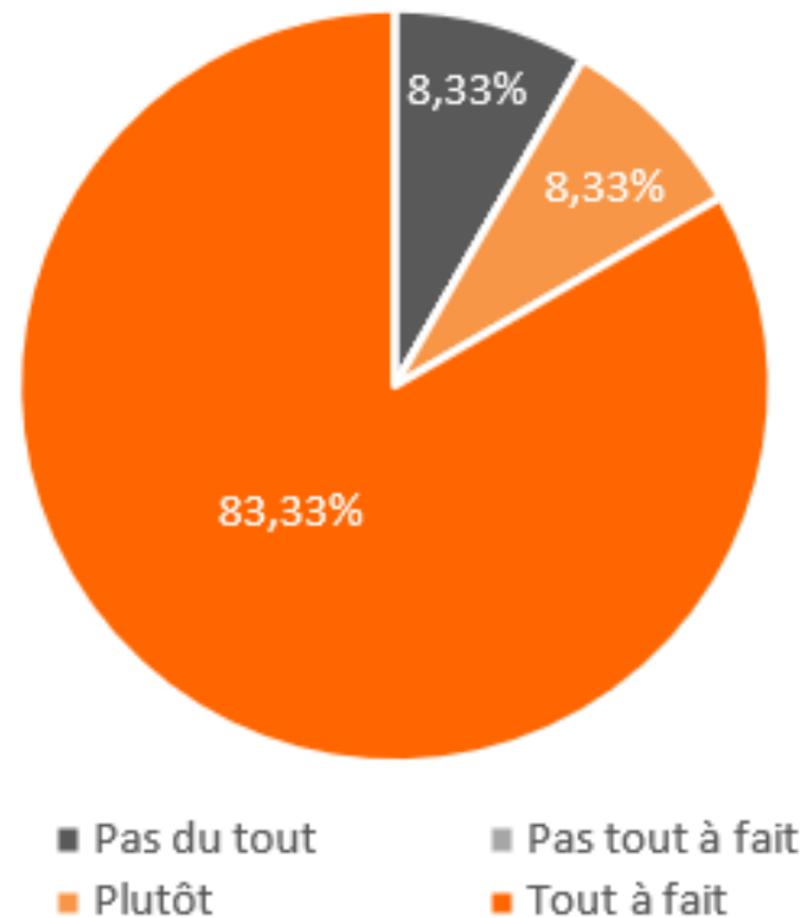
Comment évaluez-vous, de manière globale, la qualité du contenu pédagogique produit au final ?



■ Mauvaise ■ Moyenne
■ Bonne ■ Excellente

Q24

Selon vous, la séquence de 6 séances remplit-elle son objectif de « sensibilisation des élèves à une bonne utilisation des écrans » ?



COMMENTAIRES

« Contenu de qualité et original, adapté au public cible »

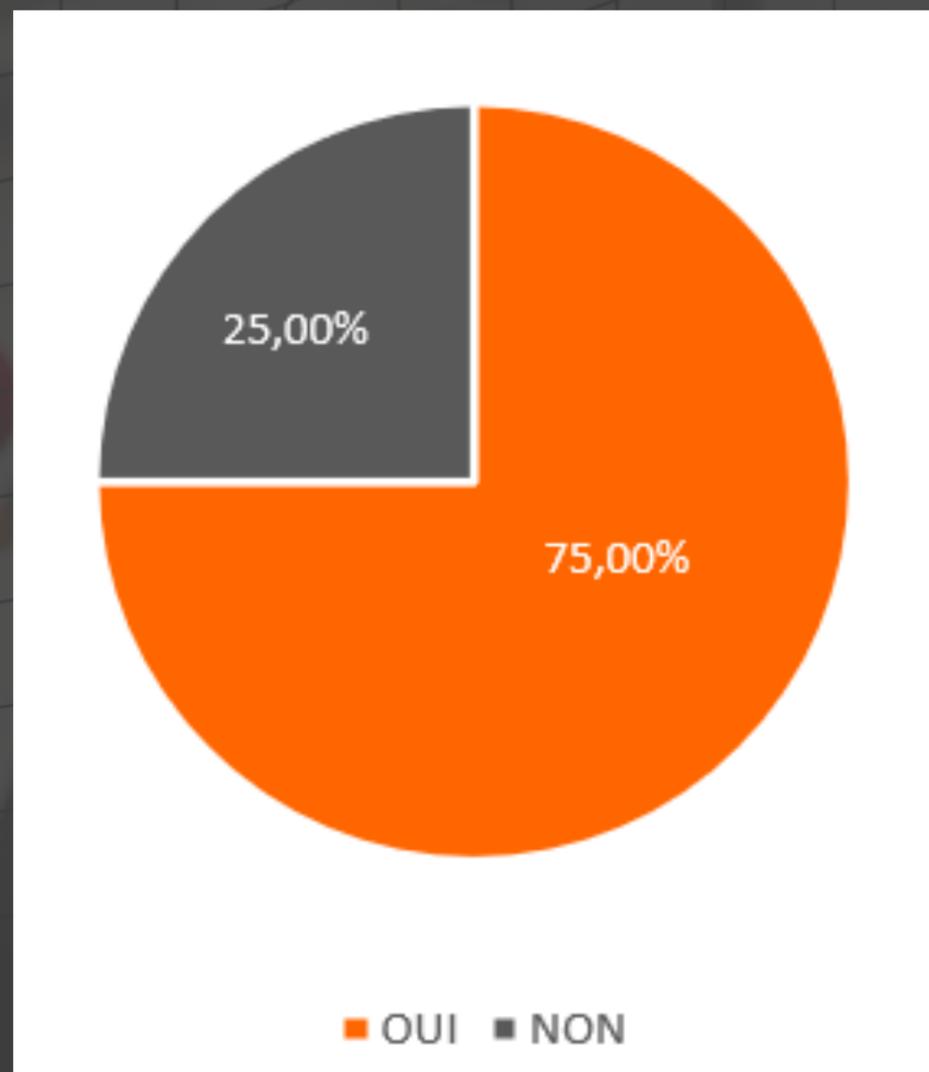
« Les élèves ont adoré discuter de la journée idéale avec leur équipe et cela a permis à tout le monde de réfléchir sur les activités essentielles. »

« Grâce aux 6 séances chacun a pu initier un chemin de réflexion pour être moins passif, plus critique face aux écrans et les temps de débat ont aussi permis de s'enrichir des façons de faire, des astuces (chronomètre, ...) des camarades. »

Q25

Souhaitez-vous être associé(e) à un prochain projet de co-création d'un nouveau kit pédagogique ?

« Manque de temps »



« Ce serait avec plaisir si le sujet était dans mes cordes »





PLAY
INTERNATIONAL

Contact : David GOUJU
Chargé de mission Grand Sud
david.gouju@play-international.org
06 44 29 76 77