

# Faites la promotion de la littératie numérique en classe.



Plan de cours : Mieux-être numérique et utilisation responsable

Produit en partenariat avec :



**Mieux-être numérique : Règles à respecter**

**Années :** 4e, 5e et 6e

**Durée :** 45 minutes

## Aperçu

Les élèves commenceront par cerner les points positifs et négatifs des écrans et autres technologies numériques. Ensuite, en classe, trouvez des moyens intelligents de faire face aux aspects négatifs et discutez de la façon dont les règles peuvent nous aider à mieux gérer notre temps d'écran. Puis, en groupe, discutez des règles qui sont équitables et utiles pour tout le monde, et demandez aux élèves de réfléchir à certaines règles ou lignes directrices qu'ils aimeraient que les adultes de leur entourage suivent aussi. Enfin, travaillez ensemble pour créer une liste de règles qui s'appliqueront à votre classe pour vous aider à gérer les écrans et les technologies. L'objectif est de collaborer pour faire en sorte que le monde numérique soit amusant et équilibré.

## Objectifs d'apprentissage

Cette leçon permettra aux élèves d'acquérir les compétences suivantes :

- cerner les points positifs et négatifs des médias et des technologies;
- déterminer comment des règles externes peuvent les aider à gérer ces points négatifs;
- déterminer ce qui rend une règle équitable, efficace et nécessaire;
- réfléchir au rôle des technologies dans leur vie et celle de leur famille.

## Préparation et documents

Avant de commencer la leçon, vérifiez que vous avez accès à un tableau noir, à un tableau blanc numérique, à du papier graphique ou à un projecteur et à un ordinateur.

**Remarque :** Si vous faites l'activité facultative, vérifiez que vous avez des fournitures de bricolage pour les élèves.

## Procédure

Commencez par poser les questions suivantes aux élèves : Combien parmi vous pensent que les appareils dotés d'un écran (téléphone intelligent, ordinateur, tablette, etc.) ou les autres technologies numériques ont des points positifs? (Presque tout le monde lèvera la main.) Quels sont les points positifs des appareils dotés d'un écran?

Sur le tableau, inscrivez « Points positifs des écrans » comme titre et ajoutez les réponses des élèves. (Réponses probables : divertissement, créativité, socialisation. La liste n'a pas besoin d'être complète. Écrivez suffisamment de réponses pour confirmer que les écrans et les technologies ont des points positifs.)

**Maintenant, demandez-leur :** Combien parmi vous pensent que les écrans et les technologies ont des points négatifs? Quels sont-ils?

Sur le tableau, inscrivez « Points négatifs des écrans » comme titre et ajoutez les réponses des élèves. (Vous devrez peut-être les encourager un peu plus, mais ils auront probablement des suggestions. Encore une fois, la liste n'a pas besoin d'être complète. Toutefois, assurez-vous que le problème de surutilisation ou de distraction est mentionné.)

Lorsque les élèves auront énuméré les points négatifs des écrans, demandez-leur : Comment pouvons-nous utiliser les écrans pour bénéficier des points positifs et atténuer les points négatifs le plus possible? (Vous n'avez pas besoin d'écrire les réponses.)

Si aucun élève ne le suggère, soulignez que les règles constituent un moyen d'y parvenir. Parfois, nous nous imposons des règles. Parfois, d'autres personnes nous imposent les leurs. Mais de temps à autre, nous avons notre mot à dire concernant les règles à mettre en place. (Vous pouvez mentionner que de participer au processus de prise de décisions concernant les règles constitue un avantage de la démocratie.)

**Maintenant, demandez :** Combien parmi vous ont établi des règles relatives à l'utilisation des technologies ou des écrans? (Il est probable que quelques élèves lèveront la main, mais vous pouvez leur dire que plus de la moitié des adolescents s'imposent des règles quant au temps passé à utiliser leur téléphone ou à jouer à des jeux vidéo.)

**Posez-leur ensuite la question suivante :** Combien parmi vous suivent des règles relatives à l'utilisation des écrans ou des technologies à la maison?

Demandez à ceux qui ont levé la main de donner des exemples de règles à suivre à cet égard.

Remarque : Pendant la discussion, veillez à ce que les thèmes suivants soient abordés :

- le temps passé à utiliser des écrans ou des technologies;
- les heures ou les endroits où vous n'utilisez pas les écrans ni les technologies (p. ex. après le coucher, à table);
- les tâches à faire avant d'utiliser les écrans ou les technologies (p. ex. devoirs);
- la façon dont vous devez vous comporter lorsque vous utilisez les technologies;
- les émissions ou les films que vous pouvez regarder ou les jeux auxquels vous pouvez jouer;
- les choses pour lesquelles vous devez demander l'autorisation parentale ou être supervisés.

**Demandez aux élèves :** Trouvez-vous ces règles équitables et efficaces? Dans l'affirmative ou la négative, expliquez pourquoi. (Laissez les élèves discuter pendant quelques minutes pour qu'ils déterminent ce qui rend une règle équitable et efficace selon eux.)

Sur le tableau ou une feuille de papier, dessinez une ligne verticale pour créer deux colonnes. Dans la colonne gauche, inscrivez les règles d'utilisation des écrans ou des technologies qui sont équitables, efficaces et nécessaires selon la majorité des élèves. (Ne leur dites pas tout de suite à quoi servira la colonne droite.)

**Demandez-leur maintenant :** L'utilisation des écrans ou des technologies est-elle parfois malsaine pour les adultes qui vous entourent (parents, enseignants, aidants, etc.)? Quels sont les effets négatifs? (Si vous devez encourager les élèves, vous pouvez leur dire que plus de la moitié des adolescents affirment que leurs parents sont parfois ou souvent distraits lorsqu'ils leur parlent à cause des téléphones.)

Écrivez « Règles pour les jeunes » dans la colonne gauche et « Règles pour les adultes » dans celle de droite.

**Demandez :** Quelles règles les adultes devraient-ils suivre en ce qui a trait aux technologies ou aux écrans? Dites aux élèves de respecter les mêmes critères qu'avant, c'est-à-dire que les règles doivent être équitables, efficaces et nécessaires.

Examinez les listes et choisissez des règles (pour les jeunes et les adultes) qui s'appliquent à la salle de classe et à l'école en général, y compris pendant les heures de dîner et les récréations.

Demandez aux élèves de créer une affiche ou un autre moyen présentant les règles d'utilisation des technologies et des écrans approuvées par l'ensemble des élèves.

## Facultatif

Demandez aux élèves de créer des cartes pour leurs parents, leurs grands-parents ou les aidants :

- D'un côté, il y aura l'en-tête « Je promets de... », suivi par les règles que les jeunes ont jugées équitables, efficaces et nécessaires.
- De l'autre côté, il y aura l'en-tête « Je vous aiderai à... », suivi des règles que le groupe souhaite imposer aux adultes.

Accédez à nos ateliers en ligne: [telus.com/AteliersTELUSAverti](https://telus.com/AteliersTELUSAverti)