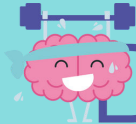


Atelier :

Sensibilisation à l'utilisation des écrans



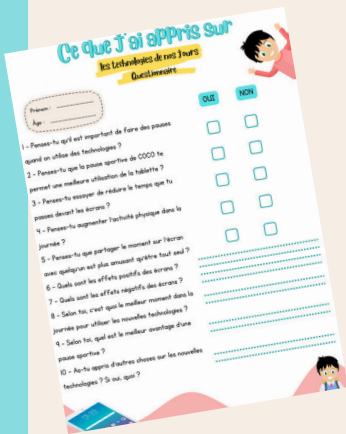
par
 Dynseo

Sensibilisation à l'utilisation des écrans

Livret Pratique
Sensibilisation à l'utilisation des écrans



- Explication du déroulé de l'atelier (5 minutes)
- Conversation sur l'expérience des enfants concernant les nouvelles technologies (10 minutes)
- Questionnaire de connaissances sur les bienfaits et méfaits des écrans (10 minutes)
- Utilisation de l'application COCO PENSE et COCO BOUGE et sa pause sportive toutes les 15 minutes d'écran (20 minutes)
- Questionnaire de fin d'atelier pour amener l'enfant à comprendre le besoin de faire des pauses sur les écrans (5 minutes)
- Retour sur le questionnaire de connaissances et échange (10 minutes)
- Remise des diplômes et du livret pour les familles avec des astuces et conseils (5 minutes)



Les étapes en détails

1 - Explication de l'atelier

Dans cette première phase, vous devez présenter le sujet de l'atelier et l'ordre des étapes à faire.

Après avoir expliqué les étapes, vous pouvez commencer à parler un peu plus en détails des technologies (téléphone, ordinateur, tablette, console...) et dire, par exemple, qu'aujourd'hui on peut utiliser les technologies pour regarder des dessins animés, pour jouer ou pour travailler.

2 - Conversation sur l'expérience des enfants

Posez des questions aux enfants pour voir leurs connaissances sur les technologies et pour faire ressortir les informations les plus importantes selon eux.

Voici des exemples de questions :

- Quelles technologies utilisez-vous à la maison ?
- Quelles séries regardez-vous ?
- Quels jeux faites-vous sur les écrans ?
- Avez-vous du mal à arrêter d'utiliser votre tablette ?

Dans cette phase, il est important de permettre aux enfants de s'exprimer et de partager leurs expériences, sans faire de commentaires sur une bonne ou une mauvaise utilisation des écrans.

3 - Questionnaire de connaissances

Expliquez aux enfants qu'ils devront répondre à quelques questions liées aux technologies. Expliquez-leur qu'ils doivent répondre selon leur avis, mais que ce n'est pas une évaluation et qu'il n'y a pas de note.

Distribuez ensuite un questionnaire à chaque enfant, et dites-leur de répondre aux questions (s'ils ont besoin d'aide pour comprendre les questions, accompagnez-les).

4 - Utilisation de l'application COCO PENSE et COCO BOUGE

ATTENTION ! Ce passage est à faire avant l'atelier :

Prenez votre tablette ou votre téléphone (la tablette est conseillée). Allez sur le Play Store ou sur l'App Store et téléchargez l'application « COCO PENSE et COCO BOUGE ».

Si vous avez des difficultés dans l'utilisation de l'application, n'hésitez pas à nous contacter coco@dynseo.com.

Pendant l'atelier, montrez l'application aux enfants et expliquez-leur qu'ils feront des jeux sur tablette, et qu'après 15 minutes, le jeu s'arrêtera pour faire une pause sportive tous ensemble.

Regardez la fiche des jeux pour choisir en avance les jeux que vous voulez faire avec eux, selon les enfants présents dans l'atelier et le niveau des enfants.

5 - Questionnaire de fin

Dites aux enfants qu'ils devront répondre à des questions sur leurs ressentis sur les bénéfices d'une pause sportive pendant l'utilisation des écrans et sur les technologies en général.

Distribuez un questionnaire par enfant.

6 - Retour sur le questionnaire de connaissances

Prenez la fiche avec les réponses au questionnaire de connaissances, et lisez une question à la fois. Si vous voulez vous pouvez demander aux enfants de dire leur réponse à voix haute. Utilisez ce moment pour échanger avec les enfants sur les différentes informations.

7 - Remise des diplômes et du livret pour les familles

Félicitez les enfants pour leur participation à l'atelier, et détaillez ce qu'ils ont appris en le réalisant.

Distribuez un diplôme par enfant.

Vous allez avoir accès à un lien vers un livret pour les familles avec des conseils pratiques pour bien éduquer les enfants à l'utilisation des écrans. (Vous pouvez imprimer les livrets et les donner aux enfants ou partager le lien avec les familles.)

Activités avec COCO PENSE et COCO BOUGE



Jeux éducatifs

- Quizzle

Répondre à des questions de culture générale sur des thématiques variées (français, histoire...).



- Remue-ménages

Remettre dans l'ordre des mots pour former des proverbes connus.



- Calculus

Résoudre des calculs mentaux (addition, soustraction...).



- L'Oreille Musicale

Trouver le son entendu parmi 4 propositions.



- Chasse à l'intrus

Trouver le mot intrus parmi 4 propositions.



- Carnaval des animaux

Remettre les animaux dans leur habitat naturel.

- Le Pommier

Deviner le mot caché en indiquant les lettres qui le compose, avant que les pommes ne tombent.



- Coco Cuisine

Retrouver les ingrédients ou quantités d'une recette.



- Une Carte Une Date

Placer dans l'ordre chronologique des événements sur la frise.



- Simili

Trouver l'image en double



Jeux sportifs

- Danse avec COCO - pour montrer ses talents de danseur



- Ressort - pour faire chauffer les articulations



- Mime un animal - pour s'amuser avec les animaux



- Mime une émotion - pour apprendre à reconnaître ses émotions



- L'apprenti yogi - pour se relaxer avec du yoga

