

La main à la pâte : Les écrans, le cerveau...et l'enfant



Veille de projets

éducatifs innovants

La main à la pâte est une fondation de coopération scientifique fondée en 2012 (lancée en 1995), à l'initiative de Georges Charpak, prix Nobel de physique 1992, Pierre Léna, astrophysicien, Yves Quéré, physicien, et de l'Académie des sciences. La fondation attribue chaque année des prix sous l'égide de l'Académie des sciences

Son objectif est de favoriser l'enseignement des sciences et des technologies en valorisant une démarche d'investigation scientifique (stimulation de l'esprit scientifique, de la compréhension du monde, et des capacités d'expressions). Les apprentissages sont basés sur l'exploration, l'expérimentation et le raisonnement.

"Les écrans, le cerveau...et l'enfant" est un projet thématique qui se base sur une exploration des jeux vidéo, d'Internet et des autres interfaces numériques. Le projet porte un intérêt particulier sur le fonctionnement du cerveau face aux mutations technologiques.

"Les écrans, le cerveau...et l'enfant" propose des modules aux enseignants du cycle primaire autour de 3 parcours : Que fait-on devant les écrans ? Que peut-on faire grâce aux écrans ? En quoi ce qui se passe à l'écran diffère-t-il de la réalité ? Au sein de chaque parcours, des notions comme l'espace à l'écran, la 2D/3D, la maîtrise des automatismes, le temps à l'écran, la concentration et la distraction, sont abordées.

Ce projet permet d'aborder et de comprendre les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) au regard des sciences cognitives. D'autant plus que la maîtrise des TIC est désormais inscrite dans le socle commun des connaissances et compétences. Ce projet vise à généraliser la découverte du monde

En quoi ce projet est-il particulièrement innovant ?

"Les écrans, le cerveau...et l'enfant" offre une démocratisation et une compréhension des TIC en profondeur grâce à l'intégration des sciences cognitives, en ne se limitant pas au niveau technique, mais aussi en incluant une approche pratique, sociologique, et civique dès l'enfance (cycle primaire).

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des élèves ?

"Les écrans, le cerveau...et l'enfant" permet aux élèves d'acquérir des connaissances et des compétences numériques sous l'angle des sciences cognitives. Ils appliquent directement ces savoirs à leur environnement au sein d'une pratique quotidienne (utilisation de l'outil informatique pour s'informer, développement de leur esprit critique, etc.) favorisant la continuité entre le temps scolaire et extrascolaire.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des enseignants ?

Les enseignants ont des outils (formation sous forme de séance) en main afin d'éduquer leurs élèves aux technologies. Ils contribuent à une alphabétisation numérique.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue d'autres acteurs (lesquels) ?

numérique dès l'école primaire au niveau des élèves, des parents et des enseignants.

Sources :

Avis de l'Académie des sciences L'enfant et les écrans :
<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60271-l-enfant-et-les-ecrans.pdf>
site web : <http://www.fondation-lamap.org/>
projet "les écrans, le cerveau et l'enfant" :
<http://www.fondation-lamap.org/fr/cerveau>
<http://www.education.gouv.fr/cid54820/la-main-a-la-pate.html>

Ce projet permet une démocratisation des impacts des technologies auprès des parents d'élèves, les parents pourraient bénéficier des savoirs de La main à la pâte.. L'utilisation du numérique se poursuit à la maison sous l'oeil des parents, ils doivent pouvoir attester d'une utilisation maîtrisée et raisonnée. Le projet permet aussi aux éducateurs, psychologues, cognitivistes d'intégrer les TIC dans leurs pratiques et de les étudier sous l'angle civique, moral, ou psychologique.