

## Les écrans et moi

### Les écrans et moi

<b>Bloc 4 : Argumenter</b>	<b>A partir du Cycle 3</b>	<b>1 activité</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Apprendre à évaluer des arguments de différentes natures, et les utiliser à bon escient dans un débat argumenté.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Savoir-faire Esprit scientifique, Esprit critique</b>? : 4.2 - Construire un argumentaire solide Niveau 1? : Débattre à partir d'arguments</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enseignements / Disciplines engagé(e)s</b>? : EMC, EMI, Français, Questionner le monde.</li> <li>• <b>Compétences associées</b>? : Pratiquer, avec l'aide du professeur, quelques moments d'une démarche d'investigation – Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple) – Problématisation – Conceptualisation – Argumentation – Pratiquer une démarche d'investigation? : savoir observer, questionner – Justification rationnelle.</li> </ul>		

### Activité? : Comment construire un bon argumentaire

<b>Objectif général?</b>	Être capable de débattre à partir de différentes formes d'informations, d'argumenter en faveur ou contre une affirmation à partir des informations disponibles, d'identifier le rôle des faits, des opinions et des ressentis dans la prise de décision.
<b>Déroulé et modalités :</b>	Les élèves expriment leurs opinions et écoutent celles des autres, relativement à l'utilisation que nous faisons des «?écrans?» (phase 1). Ils analysent alors des informations mises à disposition (phase 2), les classent selon des critères de leur choix (phase 3), puis les utilisent pour mener un débat argumenté (phase 4). Le but est la recherche d'un consensus, d'abord au sein des groupes, puis dans la classe entière (phase 5).
<b>Durée :</b>	2h distribuées sur deux séances
<b>Matériel :</b>	Pour chaque groupe d'élèves? : un exemplaire du jeu de cartes ( <a href="#">Fiche 1</a> )
<b>Production :</b>	Un argumentaire écrit
<b>Message à emporter :</b>	Lorsqu'on veut argumenter de façon convaincante et utile, il faut savoir reconnaître les différentes formes d'information qu'on a à disposition et comprendre leur rôle? : les données, les explications scientifiques, les opinions / ressentis. Dans certains cas, il arrive qu'on soit amenés à chercher un consensus, à plusieurs, voire de façon collective.

#### Notes préliminaires

• Si le cœur du débat proposé dans cette séquence concerne le thème général de l'utilisation que nous faisons des «?écrans?», le «?jeu de cartes?» proposé est une porte ouverte pour également aborder les questions de l'utilisation spécifique du téléphone portable, ou de l'usage des réseaux sociaux. L'enseignant sera libre de choisir un thème central à ce débat plus adapté au contexte de ses élèves, et de modifier l'affirmation à discuter en fonction (ici «Il ne faut pas garder son portable sur son bureau quand on fait ses devoirs»).

• Au cours du débat, l'enseignant veillera à ne pas transmettre l'idée que la science a pour rôle de dicter les règles de la vie en société. Certes, nous pouvons prendre appui sur des connaissances scientifiques et des données pour prendre une décision éclairée, mais la science n'a pas vocation à trancher pour nous.

#### Déroulé possible



#### Phase 1?: Faire un point sur nos opinions (environ 15 min)

**Objectif?**: Exprimer ses opinions et écouter celles des autres, justifier ses affirmations sur la base de son ressenti et des connaissances préalables.

L'enseignant propose aux élèves de faire le point sur ce qu'ils pensent des «?écrans?» et précise qu'on entend par là les tablettes, téléphones portables, ordinateurs, jeux vidéos, télévision... «?Que pensez-vous des écrans?? Quels sont leurs avantages et désavantages?? Doit-on garder son téléphone toujours à côté de soi ??». Il les invite à s'exprimer librement, mais en justifiant leurs opinions à propos des avantages et des inconvénients des écrans. Il affiche un tableau avec deux colonnes, l'une réservée aux aspects positifs, l'autre aux aspects négatifs, qu'il remplit avec les propositions de la classe. Alternativement, d'autres questions peuvent être posées, concernant par exemple la limitation du temps d'usage.

Les écrans (ordinateur, tablette, jeux vidéos, téléphone portable)	
Avantages	Inconvénients
- S'emmènent partout	- Difficile de ne pas regarder
- Garder du lien avec les amis	- On s'isole des autres
- Chercher des informations	- Ça empêche de dormir
-...	-...

#### Phase 2?: S'informer?: qu'est-ce qu'on sait?? Qu'est-ce qui se dit?? (environ 30 min)

**Objectif?**: Analyser des informations de nature différente afin de construire une base de connaissance.

L'enseignant annonce à présent que – pour en savoir plus – il a regroupé des informations issues de différentes sources concernant l'usage des téléphones portables et des écrans en général. L'objectif, pour les élèves et à la lumière de ces informations, sera de se positionner par rapport à l'affirmation? : «?Il ne faut pas garder son portable sur son bureau quand on fait ses devoirs.?»

A partir du jeu proposé sur la [Fiche 1](#), l'enseignant met à disposition des élèves (répartis en groupes de quatre-cinq) une sélection de son choix de cartes contenant des «?informations?» et de cartes comportant des «?opinions?». Il adaptera le nombre et le type de cartes en fonction de sa classe.

- Dans un premier temps, les élèves prennent connaissance du contenu des cartes, qu'ils peuvent se répartir au sein du groupe, pour gagner du temps? : chacun prend connaissance de quelques cartes et les décrit ensuite aux autres.
- Leur mission est ensuite de les regrouper en catégories qu'ils sont libres d'établir selon des critères de leur choix (présence de chiffres, paroles rapportées, fait, opinion...). Pour chaque catégorie, ils choisissent un titre et donnent le critère sur lequel ils se sont appuyés. Les élèves sont libres d'aller chercher sur Internet pour identifier les sources dont proviennent les informations.

#### Note pédagogique

A noter qu'ici, on ne se focalise pas sur la recherche des informations. Si l'on souhaite mettre l'accent sur cet aspect, on peut faire le choix de faire construire les cartes par les élèves et donc intercaler une séance de recherche documentaire. Si le professeur ne souhaite pas perdre de temps à l'identification des sources ou ne dispose pas facilement d'un accès à Internet dans la salle, il trouvera dans les cartes une liste des sources, avec leur présentation, qu'il pourra donner aux élèves.

#### Phase 3?: Distinguer données, explications scientifiques et opinions (environ 15 min)

**Objectif?**: Classifier les informations/arguments selon leur nature.

Collectivement, les catégories repérées par les différents groupes sont mises en commun, ainsi que les critères choisis pour les définir. L'enseignant demande aux élèves s'ils ont identifié la source de l'information, pour chaque carte. Si les catégories «?données?», «?explication scientifique?» et «?opinion?» n'apparaissent pas, il les propose à la classe et explique sur quels critères elles sont établies. Il peut – bien sûr – reprendre des catégories approchantes élaborées par les élèves, en les faisant reformuler et préciser si besoin.

Chaque groupe reprend ces nouvelles catégories sous la forme d'un tableau et répartit les cartes dans les colonnes correspondantes. Par exemple? :

Données	Explication scientifique	Opinion
Critère: contient des données sous formes de chiffres. Elles sont produites par un organisme spécialisé dont le nom est cité. C'est une affirmation.	Critère: fait référence à une étude, une expérience, une investigation menée par un organisme scientifique. Cela peut être une affirmation (hypothèse confirmée) ou pas (hypothèse en débat). Le nom des scientifiques ou de l'organisme est cité.	Critère: ce sont les paroles d'une personne. Représente son avis personnel. N'est pas démontrée par une investigation et ne s'appuie pas sur des données. Le nom de la personne qui témoigne peut être cité ou pas.

#### Phase 4?: Se positionner (environ 30 min)

**Objectif?:** Utiliser les informations/arguments disponibles pour se positionner en faveur ou contre une opinion.

Chaque groupe se positionne par rapport à l'affirmation «?Il ne faut pas garder son portable sur son bureau quand on fait ses devoirs » et prépare un argumentaire commun. Les élèves procèdent d'abord individuellement, puis en recherchant le consensus au sein du groupe.

A l'intérieur de chaque groupe, chacun choisit une carte qu'il considère comme importante par rapport au thème de discussion, que ce soit parce qu'elle renforce son opinion sur le sujet, ou parce qu'elle l'a fait changer d'avis. Il explique en quelques phrases la raison de son choix aux autres élèves de son groupe. Les élèves indécis peuvent choisir deux cartes en expliquant pourquoi.

Une fois le tour de table achevé et grâce à cette première phase de discussion argumentée, au sein de chaque groupe, les élèves s'accordent sur une position commune qui pourra être nuancée. Trois cartes sont choisies pour l'appuyer dans la phase suivante, de présentation aux autres groupes.

#### Phase 5?: Structurer son argumentaire et le présenter (environ 1h)

**Objectif?:** Utiliser les informations/arguments disponibles pour participer à un débat

Chaque groupe prépare son argumentaire?: les élèves mettent par écrit – en quelques phrases – un argumentaire qui donne leur position par rapport à l'affirmation, décrit les cartes sélectionnées, leur type (données, explications scientifiques, opinion) et explique succinctement pourquoi ces cartes ont influencé leur choix. Les élèves se préparent à présenter ceci à la classe entière.

Lors de la mise en commun, l'enseignant affiche (ou projette, ou dessine) une flèche qui permettra de visualiser la position globale de la classe et les informations qui ont compté dans sa prise de décision. Un représentant de chaque groupe vient positionner la ou les carte(s) retenue(s), en expliquant les raisons de ce choix.



### Conclusion générale

Selon la répartition des cartes sur le tableau et les arguments employés, l'enseignant pourra discuter?:

- la difficulté de faire un choix personnel contraignant quand on est tiraillé entre le rationnel (il est scientifiquement démontré que l'usage des écrans nuit à nos capacités d'attention) et les besoins sociaux et affectifs (le téléphone permet de maintenir du lien avec les autres).
- l'importance de faire ses choix en connaissance de cause?: au final, chacun est libre de sa décision, mais il est préférable d'en connaître les implications ou conséquences possibles.

Le débat proposé montre bien le rôle que la science peut jouer dans la vie de tous les jours, en tant que source de connaissance. L'enseignant demande aux élèves de citer d'autres exemples où ceci est le cas (santé, énergie, climat...). Il souligne que prendre des décisions informées est important à plusieurs niveaux : du citoyen au décideur politique.

### Prolongement?: Les règles de vie en classe

**Objectif?:** Parvenir à une prise de décision collective.

Pour ce prolongement, il n'est plus question de visualiser le positionnement de la classe mais éventuellement d'arriver à une prise de décision collective, dans un contexte donné. Ce moment peut prendre la forme d'un jeu de rôle, ou consister à définir une règle de vie en classe qui sera retenue jusqu'à la fin de l'année.

Les élèves sont de nouveau répartis par groupes de quatre ou cinq. Ils jouent le rôle d'experts indépendants qui ont pour mission de conseiller le chef d'établissement sur le règlement à adopter concernant l'usage des portables au collège?: «?Est-ce qu'il faut interdire les portables en classe???» Pour cela, ils devront identifier ses besoins («?En tant que directeur de collège, quels sont ses objectifs???»). Puis sélectionner les arguments qui lui permettront de prendre la bonne décision.

Dans un premier temps, chaque groupe liste par écrit, en quelques phrases, les objectifs du chef d'établissement. Par exemple?: «?Les élèves doivent avoir de bonnes notes?», «?Ils doivent s'épanouir et être en forme?». En fonction des objectifs ainsi définis, chaque groupe sélectionne ensuite les cartes qui seront les plus importantes pour aider le chef d'établissement à prendre la décision qui servira le mieux ses objectifs.

L'enseignant liste au tableau les objectifs identifiés par les élèves. Puis un représentant de chaque groupe vient présenter sa sélection de cartes, qu'il positionne en faveur ou contre le projet de réglementation, en expliquant les raisons de leur choix. L'enseignant anime les échanges entre élèves. Il demande par exemple?: «?Les cartes choisies vont-elles dans le sens des objectifs fixés?? Quels types de cartes a-t-on privilégié?? A-t-on donné la même importance aux arguments de l'ordre de l'affectif et de l'opinion que pendant la phase précédente???»

On cherche à atteindre une position commune à la classe, bien argumentée. Si les positions des groupes sont trop divergentes, la classe fournit deux positions distinctes (deux décisions possibles à conseiller au chef d'établissement).

Faut-il interdire les portables dans l'établissement ?	
Non	Oui

### Évaluation

[Une fiche d'évaluation](#) est proposée. Il s'agit, pour les élèves, de ranger trois affirmations dans des catégories différentes?: opinions, données et connaissances scientifiques.

[<< Retour aux activités à partir du Cycle 3](#)

[Retour aux activités du Bloc 4 : Argumenter >>](#)