

Auteurs	:	Gabrielle Zimmermann(plus d'infos) elena Pasquinelli(plus d'infos)
Résumé	:	Un pack complet d'outils pour mener une formation introductive sur le thème du module "Les écrans, le cerveau... et l'enfant" : présentation du module en ppt, mises en situation succinctes, témoignages du terrain, ressources complémentaires...
		Matériel:
Matériel	:	Le matériel multimédia contenu dans le "pack" détaillé ci-dessous.
Copyright	:	Creative Commons France. Certains droits réservés. 

Le cerveau et les écrans : le pack du formateur

[En construction]

[Les écrans, le cerveau et... l'enfant](#) est un projet thématique pour l'école primaire, permettant aux enseignants, enfants et parents d'explorer les raisons pour lesquelles les jeux vidéo, Internet et autres « écrans » sont si fascinants et captivants, tout en posant un regard scientifique élémentaire sur un « continent » généralement méconnu : le cerveau.

Pour le formateur qui souhaiterait mettre en place une action autour de ce module, nous mettons à disposition un "pack" contenant tout le matériel nécessaire : présentation du module en ppt, mises en situation succinctes, témoignages du terrain, ressources complémentaires...

I. Présentation du projet thématique et de son contexte

1. Présentation générale

- Descriptif et déroulé de la formation [\[.pdf\]](#) - [\[.doc\]](#)
- Diaporama de la formation [\[.pdf\]](#) - [\[.pptx\]](#)

2. En direct du terrain

- [Présentation d'une exposition conçue par des élèves](#), autour de ce thème, et sa vidéo d'accompagnement [\[.avi\]](#)
- Vidéo de classe : une séance du module [\[.avi\]](#)
- Une initiative de classe autour de ce thème : Mimi la souris [\[.avi\]](#)
- Des photos prises lors de séances de classes [\[.zip\]](#)

3. Un peu de pratique

Les supports appelés dans le diaporama de la formation (éventuellement à insérer en local dans le ppt) :

- Mise en situation 1 - cécité inattentionnelle : vidéo 1 [\[en ligne\]](#)
 - Mise en situation 2 - nous ne sommes pas "multitâches" : tâche intru [\[.pdf\]](#) - tâche rythme [\[.mp3\]](#) - tâche compter noms de fleurs [\[.txt\]](#)
 - Mise en situation 3 - contrôle des automatismes : test de Stroop [\[.pdf\]](#)
-

II. Matériel pour la mise en place du module

- [Le minisite du projet thématique](#), comprenant l'ensemble des séances (gratuit sur inscription)
 - [Les animations multimedia et vidéo du module](#)
-

III. Matériel complémentaire d'approfondissement, pour le formateur et les enseignants

- Bibliographie [\[.doc\]](#)
 - Texte : Les jeux vidéo, du gâteau pour le cerveau [\[.pdf\]](#)
 - Texte : Les sciences cognitives à la rencontre de l'éducation [\[.pdf\]](#)
-