

INTITULE DU PROJET :

Place et impact des écrans dans la vie quotidienne

PORTEUR DU PROJET :

Co portage – Ce projet est inscrit et travaillé dans le cadre du réseau parentalité de Bléville :

- **Communauté Urbaine Le Havre Seine Métropole – Atelier Santé Ville**
- **Ville du Havre – Fabrique Augustin Normand**
- **Education Nationale**

THEMATIQUES : Parentalité / Compétences Psychosociales / Ecrans / Prises de risques / Sommeil

Les points forts du projet :

- Un réseau de partenaires impliqués + des moyens humains dédiés à la bonne menée du projet
- La formation de l'ensemble des acteurs du réseau parentalité à la thématique « Ecrans » et à l'approche à avoir avec les familles
 - L'implication de parents à travers les différentes formules/outils proposés
 - Un fonctionnement en parcours adapté à chaque tranche d'âge pour aborder un même sujet
 - Un travail « entre pairs » (CM2/CP + 5^{ème}/CM2)
 - La réalisation par les élèves d'outils mettant en lumière le travail mené.
 - Des moyens humains dédiés à l'évaluation d'un parcours expérimental (CP)
 - Des moyens financiers pour la valorisation des outils créés par les élèves (livret de jeux, affiches, émission de radio...)

DESCRIPTION DU PROJET

Durée du projet :

Date de démarrage prévue : 01/09/19 Date d'achèvement prévue 30/06/20

Portée territoriale du projet :

Dans quels agglomérations, ou communes ou quartiers ?	Quels sont les lieux d'intervention (établissement scolaire, hôpital, centre social...)	Pourquoi cette zone ?
Le Havre – quartier prioritaire Bléville	<p>Ecoles maternelles Colette (+ St Just) Ecoles élémentaires Théophile Gautier et Colette Collège Théophile Gautier Fabrique Augustin Normand</p> <p>+ <u>Hors projet réseau parentalité</u></p> <p>Collège Claude Bernard (élèves de 6^{ème} ambassadeurs + Internat de la réussite)</p> <p>Ecoles élémentaires Paul Eluard 1 et 2</p>	<p>Ces établissements sont rattachés au réseau d'Education Prioritaire Théophile Gautier</p> <p>Les REP Théophile Gautier et Claude Bernard couvrent le territoire de Bléville</p> <p>Poursuite du travail mené l'an passé avec les élèves de CM2 de Paul Eluard, arrivés sur l'établissement Claude Bernard ; rayonnement via l'internat sur l'établissement</p> <p>Pour faire suite au travail mené l'an passé, l'établissement bénéficie à titre expérimental du projet santé de la CU sur la thématique des écrans</p>

Contenu détaillé du projet :

Détaillez les activités prévues pour mettre en œuvre les objectifs (méthode d'intervention, outils...) :

Rappel des objectifs	Activités mises en œuvre (en référence aux objectifs spécifiques et/ou opérationnels)	Méthode(s) / Outils* utilisés pour la mise en œuvre
co construire et animer le projet à l'échelle du réseau parentalité	Création d'une équipe projet au sein du réseau parentalité	Projet à l'ordre du jour dans le cadre du réseau parentalité + mise en place de temps de réunion spécifique pour l'opérationnalisation et le suivi
former les acteurs du réseau parentalité à la thématique	Mise en place de temps de formation à destination des membres du réseau parentalité	
identifier les freins et leviers des différents publics visés	<p>Pour les partenaires du réseau parentalité : travail intégré dans le cadre des temps de formation proposés (conscience de soi)</p> <p>Pour les parents et grands-parents : à définir</p>	
Impliquer des parents dans un projet se déroulant sur du temps scolaire et hors temps scolaire	<p>- 1 café des parents sur la thématique (maternelle)</p> <p>- 1 café de la santé sur la thématique (tout public)</p> <p>- la présence de parents en classe de CP est la condition nécessaire au déroulement des 5 séances parcours "sommeil, émotions et écrans"</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - l'invitation des parents à participer et co construire le temps fort "les alternatives aux écrans" + pique-nique sans écran (CP – CM2) - l'invitation des parents à venir partager un temps animé par les élèves du collège - l'invitation des parents à venir découvrir le travail réalisé par les élèves de CM2 (+ péri scolaire) 	
créer des "outils" favorisant les échanges parents enfants sur le thématique	<ul style="list-style-type: none"> - création d'un cahier de liaison familles école dans le cadre du parcours "sommeil, émotions et écrans" (CP) - mise en place de "défis" moins d'écrans avec les élèves de CM2 (argumenter auprès des parents pour les convaincre de modifier les comportements avec les écrans, en famille) - enquête menée par les élèves du collège auprès de leur famille concernant la place prise par les écrans - des parents interrogés dans le cadre du projet radio péri scolaire - création d'un support paroles de parents et grands parents sur la thématique facilitant d'une façon ludique, les échanges avec leurs enfants (ex. dessins humoristiques) 	cahier de liaison (CP) défis "moins d'écrans" (CM2) enquête à domicile (collège)
renforcer les compétences parentales	<ul style="list-style-type: none"> - à travers l'animation d'un café échanges entre parents et professionnels suite à chaque séance en classe de CP. - à travers la mise en place de cafés des parents participatifs à l'école maternelle - à travers la mise en place d'un café de la santé sur la thématique « le cyber harcèlement, quels protections », à destination des habitants de Bléville - à travers la mise en place d'ateliers informatiques 	
développer les compétences psychosociales des enfants	<p>Via les techniques d'animation utilisées dans la mise en place des "parcours écrans" à destination des CP / CM2 et une classe du collège</p> <p>Via la création par les élèves de support en lien avec la thématique (jeu collaboratif, affiches de prévention...)</p> <p>Via les temps de travail croisés (CM2 et CP ; 5^{ème} et CM2 et CM2/5^{ème} - parents)</p>	<p>cf. contenus d'interventions et techniques d'animation mobilisées pour les 3 parcours (CP - CM2 et collège)</p> <p>cf. création par les classes de CP d'un prototype de jeux collectifs et collaboratifs</p> <p>cf. création par les classes de CM2 de prototypes d'affiches de prévention écrans - illustrées dans un 2nd temps par Marie Gribouille</p> <p>cf. création d'une œuvre art plastique par les élèves de collège</p> <p>cf. réalisation d'une émission de radio par des élèves en CM</p>
acquérir des bonnes attitudes face aux écrans et limiter les risques encourus	<p>Mise en place de 3 parcours :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les élèves de CP : 5 séances de 1 h pour mieux appréhender "sommeil, émotions et place prise par les écrans" + réaliser un jeu collaboratif - pour les élèves de CM2 : 3 séances de 3 h pour réfléchir à la place et l'impact prise par les écrans dans le quotidien et réaliser des affiches de prévention à destination de pairs - pour les élèves du collège (1 classe) : 6 séances de 2 h pour renforcer ses compétences et réfléchir à la place prise par les écrans et à leurs impacts dans leur vie de jeunes <p>+ un projet "radio" mené auprès d'élèves de CM2, dans le cadre des activités péri scolaires avec en temps fort, un direct radio le temps d'un après midi</p>	

Les élèves :

Les élèves sont "acteurs" de leur parcours (ex. mission donnée aux élèves de CM2 de réaliser un questionnaire à destination des CP sur la thématique des écrans + analyse ; celle-ci permettra de réajuster le discours des animateurs dans le cadre du parcours CP)

Réajustement du parcours des élèves du collège suite après chaque intervention

Les parents :

Création d'espaces et outils permettant aux parents de s'exprimer sur le sujet.

Visuels du jeu crée et illustré par Marie Gribouille

Jeu remis au élève en juin 2020



ME DEFENDRE CONTRE
LES MICROBES

Règle du jeu : le sommeil, quel drôle de voyage !

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs (ou 4 équipes)
But du jeu : Etre le premier à avoir reconstitué son train du sommeil.
Matériel disponible : Un plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 4 trains du sommeil, 15 cartes «petit rituel pour bien dormir », 6 cartes «A quoi ça sert de dormir ?».

Préparation du jeu : Installer le plateau de jeu et le dé, au centre de la table. Pour chaque joueur, prendre un pion, un train du sommeil, un jeu de 15 cartes «petit rituel pour bien dormir » et un jeu de 6 cartes « à quoi ça sert de dormir ». Disposer les pions sur la case départ.

Déroulement de la partie : Le premier joueur lance le dé et avance son pion d'autant de wagons que le résultat indiqué. S'il tombe sur :

- Un wagon bleu :** il prend une carte «à quoi ça sert de dormir» qui correspond à ce qui se passe la nuit « dans son corps » et la dépose ensuite dans son train.
- Un wagon rouge :** il prend une carte «à quoi ça sert de dormir» qui correspond à ce qui se passe la nuit « dans sa tête» et la dépose ensuite dans son train.
- Un wagon multicolores :** il prend une ou deux images «petit rituel pour bien dormir » en fonction du nombre de valises présentes sur le wagon et la/les dépose dans la valise de son train.
- Un wagon noir où est représenté un écran de télévision :** il recule de 3 cases. « Attention, tu as regardé un programme qui n'est pas adapté à ton âge, tu risques de faire des cauchemars et donc perturber ton sommeil ! »
- Un wagon noir où est représentée une console de jeux vidéo :** il passe un tour. «Tu as joué à un jeu vidéo juste avant de te coucher, tu es donc trop excité pour t'endormir ! »
- Un wagon noir où est représentée une chambre :** il retire un objet de sa valise. « Un écran dans ta chambre, c'est tentant... tu risques de le regarder ! »
- Un wagon blanc :** il ne se passe rien.

Puis, c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs avancent sur le plateau en reprenant au point de départ si nécessaire.
Fin de la partie : Le premier joueur à avoir complété son train du sommeil avec les 6 illustrations correspondantes arrête le jeu. On comptabilise ensuite les points.
Un point par image dans son train (+ 2 points bonus pour celui qui termine le premier), auquel on ajoute un point par objet dans sa valise. Le gagnant est celui qui obtient le plus de point.