

Attention, concentration et distraction

Une séquence du projet *Les écrans, le cerveau... et l'enfant*

Résumé

Cette séquence a pour but de permettre aux élèves d'explorer les notions d'attention, de distraction et d'automatismes. Ils constatent que l'attention a des limites, mais que l'on peut « faire attention à son attention ».

Séance 7 – Concentration et distraction

Durée 	1h
Matériel 	Pour toute la classe : • Ordinateur muni d'un accès à Internet relié à un vidéoprojecteur, ou TBI • Vidéo disponible à l'adresse suivante : http://youtu.be/IGQmdoK_ZfY (contacter notre équipe par le biais du site Internet du projet en cas de problèmes d'accès au lien)
Objectifs 	• Permettre aux élèves de réfléchir à la notion d'attention (soit dirigée volontairement, soit accaparée par des objets ou des événements) et à la notion de distraction • Permettre aux élèves de réfléchir au fait que l'attention a des limites et que l'on peut «faire attention à son attention»
Compétences travaillées	• Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter • Échanger, questionner, justifier un point de vue
Lexique	Attention, concentration, distraction

La séance propose de travailler sur la faculté mentale d'attention, faculté qui permet de se concentrer volontairement tout en pouvant être distrait par l'environnement.

Situation déclenchante

Note préliminaire

- La courte vidéo proposée, compréhensible par tous, a été développée par un laboratoire de recherche en psychologie cognitive.
- Cette séance utilise cette vidéo pour susciter le questionnement des élèves. Néanmoins, pour les classes ne disposant pas d'un accès facile à Internet, la séance peut éventuellement être commencée directement au paragraphe «Débat».



Visionnage de la vidéo

Dans un premier temps, l'enseignant annonce aux élèves qu'ils vont regarder une courte vidéo et leur donne une consigne : *«vous allez regarder une vidéo qui met en scène deux équipes qui se font des passes de ballons. Vous avez une mission : compter le nombre de passes que se font les joueuses en blanc, et seulement les joueuses en blanc.»* Il diffuse alors la vidéo en demandant aux élèves de garder le silence jusqu'à la fin. Après le visionnage, il leur demande de marquer le nombre de passes comptées, dans leur cahier d'expériences.

L'enseignant interroge alors la classe : *«combien avez-vous compté de passes entre les joueuses en blanc ?»* Les élèves donnent leur réponse. Il demande alors : *«avez-vous remarqué quelque chose d'autre au cours de cette vidéo ? un événement ? quelque chose qui ne concerne pas les joueuses ?»*

Certains élèves auront noté le passage d'un personnage en costume de gorille et le signaleront spontanément. D'autres élèves ne l'auront pas vu. Une discussion s'engage et il apparaît que ceux qui ont trouvé le nombre de passes n'ont pas vu le gorille. L'enseignant demande à ceux qui n'ont pas vu le gorille *« pourquoi ne l'avez-vous pas vu ? »* et les élèves donnent leurs réponses : *« parce que nous étions concentrés sur les joueuses en blanc, à compter le nombre de passes »*.

Le maître demande alors aux élèves, notamment à ceux qui avaient vu le gorille, s'ils ont remarqué d'autres événements étonnants durant le film. Il est probable qu'aucun n'aura remarqué que, au moment où le gorille apparaît, le rideau du fond passe lentement du rouge au jaune et qu'une joueuse de l'équipe en noir quitte la scène. Le film sera diffusé une nouvelle fois pour que tout le monde porte son attention sur ces aspects et constate ces changements. Généralement, ceux qui ont vu le gorille (et cessé de compter les passes) n'ont vu ni le changement de couleur du rideau, ni la sortie de scène de la joueuse en noir.

L'enseignant demande : *« comment est-il possible de ne pas remarquer des événements de ce type, à l'écran ? »* Les élèves discutent, proposant éventuellement que *« lorsqu'on est concentré sur quelque chose, on peut manquer un événement qui se passe en même temps »*, qu'on *« ne peut pas être attentif à tout en même temps »* ou encore que *« même sur un écran, on ne voit pas tout si on ne fait pas attention »*.

Débat et synthèse

Pour engager le débat, le maître demande : *« arrive-t-il, dans la vie quotidienne, que l'on soit tellement concentré sur quelque chose que l'on ne voit pas ce qui se passe autour de nous ? »* Cette question suscite généralement des réactions de la part des élèves, qui se réfèrent à leur vécu : *« des fois, quand on joue au ballon et qu'on est concentré sur le jeu, on peut ne pas voir qu'un copain est tombé »*, *« quand je joue à un jeu vidéo, je n'entends pas ma sœur qui m'appelle »*, *« quand je lis, je n'aime pas qu'on me parle, parce que cela me distrait »*.

La classe décide d'une phrase collective pour synthétiser ces réflexions, qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences de chacun. Par exemple : *« quand on est très concentré, on ne s'aperçoit pas de tout ce qui se passe autour de soi »*.

Activité : concentration et distraction

L'enseignant rebondit sur les exemples des élèves : *« lorsque nous sommes très concentrés sur quelque chose, pouvons-nous quand même en être distraits ? »* Les élèves font des propositions, par exemple : *« oui, par quelqu'un qui nous appelle par notre nom ou qui crie »* ou *« par quelqu'un qui nous tapote l'épaule »*.

L'enseignant leur demande de se répartir par binômes et de mettre en place une expérience pour vérifier si et comment il est possible de distraire quelqu'un qui fait l'effort de se concentrer (naturellement sans violence !). Si les élèves n'arrivent pas à concevoir une situation, l'enseignant peut suggérer que l'un des deux élèves du binôme se concentre sur une tâche (par exemple la lecture à voix basse d'un texte pris au hasard dans le livre de français), l'autre élève étant alors chargé d'essayer de le distraire, d'attirer son attention. L'activité est lancée pendant une à deux minutes. Le cas échéant, le maître peut proposer d'inverser les rôles au sein des binômes, dans un second temps.

Notes pédagogiques

- Dans cette activité, il ne s'agit pas de réussir à distraire l'élève de sa tâche, l'essentiel étant d'amener la classe à discuter de facteurs qui peuvent détourner l'attention – comme tout événement inattendu, un mouvement inopiné, des bruits surprenants.
- Pour les enfants qui ne maîtrisent pas la lecture à voix basse, l'enseignant peut leur demander de s'appliquer à faire un dessin.



Mise en commun

De retour à leur place, les élèves mettent en commun les différents moyens mis en œuvre par la classe pour détourner l'attention du lecteur et le distraire de sa tâche : des mouvements (agiter une main), des bruits (lui parler dans l'oreille), tapoter son épaule, approcher son visage du sien, etc. La discussion s'engage autour de ce qui a pu distraire l'élève, autrement dit ce qui a capté son attention, et les réponses sont écrites au tableau.

L'enseignant peut orienter la discussion vers la question des écrans et faire remarquer qu'ils ont beaucoup de caractéristiques qui attirent notre attention (les sons sont forts, les lumières sont intenses ou soudaines, les mouvements sont incessants, les couleurs sont vives, des éléments inattendus surviennent,...) et la retiennent (scénario avec du suspense, but à atteindre, score à dépasser,...).

Note scientifique

Les jeux vidéo associent plusieurs facteurs destinés à capter et retenir l'attention de l'utilisateur. Ce sont des jeux, nécessitant donc la participation active d'un ou plusieurs joueurs. Par ailleurs, ils combinent le plus souvent une image en mouvement, des bruitages (parfois des dialogues), de la musique, des couleurs vives et changeantes et un grand nombre d'éléments surprenants, tout en fixant pour le joueur un but ou un score à atteindre, souvent associé à un scénario captivant ou avec du suspense. Les jeux vidéo sont actuellement parmi les meilleurs « capteurs d'attention » dans le monde audiovisuel.

L'enseignant demande aux élèves « concentrés » de décrire quelles ont été leurs stratégies pour rester attentifs le plus possible : *« j'ai pris ma tête dans mes mains », « j'ai mis mes mains sur les oreilles, etc. »,* s'ils ont dû faire un effort de volonté.

Pour enrichir le débat, le maître demande s'il y a des situations où l'on a absolument besoin d'être concentré. Les élèves pourront citer, par exemple, *« qu'il faut pouvoir se concentrer pour faire ses devoirs », « pour faire un coloriage sans dépasser », « pour réussir un tir au but au football ».* Il demande alors si, au contraire, il peut être utile de ne pas être complètement immergé dans une tâche. Les élèves pourront évoquer, par exemple, qu'il faut parfois *« pouvoir sortir de sa concentration sur le jeu vidéo pour répondre à sa maman qui annonce le dîner »,* ou qu'il faut *« pouvoir réagir à l'alarme incendie, même au milieu d'un exercice de mathématiques, cela permet d'éviter un danger ».*

Conclusion, trace écrite

La classe élabore collectivement une conclusion qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences. Par exemple :

« Nous sommes capables de concentration et de distraction. À l'écran comme dans la réalité, nous sommes capables d'être attentifs, de nous concentrer. Quand on est très concentré, il y a des choses qu'on ne voit pas, qu'on n'entend pas. Notre attention peut être captée par des choses qui attirent nos sens. »

Contribution à la « Charte pour bien utiliser les écrans »

Au terme de cette séance, la classe écrit collectivement une recommandation à ajouter à la « Charte pour bien utiliser les écrans » et l'inscrit sur l'affiche installée sur le mur de la classe lors de la séance initiale.

Par exemple :

« Les écrans nous attirent beaucoup, mais il faut savoir qu'ils peuvent nous empêcher d'être attentifs à ce qui se passe autour de nous. »

Séance 8 – Partager son attention

Durée 	45 minutes
Matériel 	Pour toute la classe : • Fiche 16 (imprimée au format A3 ou projetée à l'aide d'un TBI)
Objectifs 	• Permettre aux élèves de réfléchir à la difficulté de mener plusieurs tâches en même temps • Permettre aux élèves de réfléchir au fait que l'attention a des limites et que l'on peut « faire attention à son attention »
Compétences travaillées	• Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter • Échanger, questionner, justifier un point de vue • Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques
Lexique	Attention

Question initiale

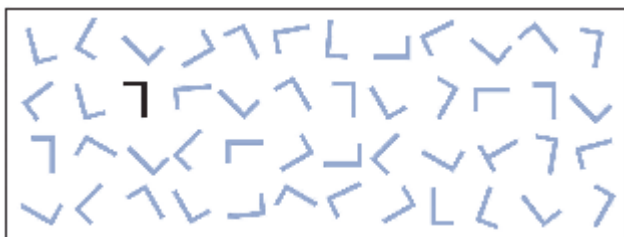
L'enseignant remobilise les acquis de la séance précédente concernant l'attention et la nécessité de faire un effort de concentration pour ne pas se laisser distraire. Il pose aux élèves la question « *peut-on faire attention à plusieurs choses à la fois ?* » et chacun l'écrit sur son cahier d'expériences. La classe débat et le maître inscrit les idées des élèves au tableau. Certains pourront penser que c'est possible, d'autres non. L'enseignant leur demande d'argumenter avec des exemples choisis dans leur vie de tous les jours. Le débat s'engage, certains se disant capables de « *surveiller les voitures en faisant du vélo* », « *regarder la télévision en faisant leurs devoirs* », « *d'écouter de la musique en apprenant leurs leçons* », etc. ; d'autres objectant que « *on n'entend pas ce que le maître dit quand on bavarde avec son voisin* », « *si la télé est allumée, on ne fait pas bien ses devoirs* », « *si on écoute la musique dans la rue, on n'entend pas les voitures* », etc. Le maître fait la liste des exemples au tableau.

Activité : l'attention partagée

Pour en savoir plus, l'enseignant propose à la classe de concevoir une expérience. Il soumet aux élèves une liste de trois tâches simples à exécuter, écrites au tableau. Par exemple :

- taper en rythme avec une main sur la table (« tap-tap-tap-tap... ») ;
- regarder une image et y trouver un intrus (le T au milieu des L) sur la fiche 16 que l'enseignant accroche alors au tableau ;
- écouter la lecture d'un texte et y compter le nombre de noms de fleurs.





Texte :

« Dans mon petit jardin, près d'un puits et d'un banc,

Poussent des lilas blancs au parfum délicat.

D'avril à fin juillet, s'ouvre le frais muguet

Et fleurit l'acacia au-dessus d'un étang. »

Il demande alors à la classe : « à votre avis, comment peut-on tester si on peut réussir à faire deux ou trois choses en même temps ? Vous pouvez utiliser les tâches écrites au tableau. » Les élèves débattent et font leurs propositions. Ils pourront par exemple suggérer de faire accomplir à un ou plusieurs d'entre eux les trois tâches : d'abord une seule, puis deux ensemble, puis les trois en même temps.

Notes pédagogiques :

- Si les élèves n'y pensent pas eux-mêmes, le maître les aidera à réfléchir à la nécessité d'identifier une mesure de la « réussite ». On peut observer si la tâche est accomplie ou non, mais on peut aussi compter les erreurs ou mesurer le temps utilisé pour accomplir les tâches (lorsque le nombre d'erreurs et le temps passé à la tâche augmentent, on considère que la réussite est moindre).
- Le maître pourra suggérer de ne pas faire répéter la même tâche au même élève, car la répétition permet d'automatiser une tâche.

Les élèves notent dans leur cahier d'expériences : les tâches, les conditions de l'expérience (par exemple : tâche 1, tâches 1+2, tâches 1+3, tâches 1+2+3), le sujet qui réalise la condition. Puis ils notent si la tâche 1 est accomplie avec succès (éventuellement en combien de temps, avec combien d'erreurs) ; si deux tâches (tâches 1+2) sont accomplies avec succès, etc.

Note pédagogique

L'enseignant peut demander aux élèves de ranger leurs données dans un tableau, avant de passer à la discussion des résultats. Par exemple :

	Tâche 1	Tâches 1+2	Tâches 1+2+3	...
Élève 1	succès			
Élève 2		échec		
Élève 3			échec	
Élève 4	succès			
Élève 5		succès	échec	
...				

Mise en commun

Une fois l'expérience répétée plusieurs fois, avec plusieurs enfants, et les résultats notés dans le cahier d'expériences, la classe met en commun ses observations. Elle pourra alors constater que soit l'élève parvient à faire une tâche, parfois deux en renonçant à la troisième, soit il ne réussit aucune des tâches : « quand le nombre de tâches à accomplir augmente, il devient impossible de les réaliser toutes, on a du mal à se concentrer sur plusieurs tâches à la fois ».

Ce sera l'occasion de généraliser, avec l'aide du maître, que l'on a souvent « l'impression de pouvoir faire deux choses à la fois » mais que ce n'est pas le cas. Par exemple, « quand on discute en classe, on rate un morceau de la leçon parce que l'on n'écoute pas l'enseignant ; si l'on veut écouter l'enseignant, il faut s'arrêter de parler », « quand on fait ses devoirs devant la télévision, on arrête par moments de se concentrer sur son cahier pour regarder l'écran, puis on revient à son cahier et on doit se reconcentrer ». Par

ses questions, le maître amènera la classe à réaliser que nous faisons en réalité « basculer ou alterner » (les enfants connaissent de plus en plus le mot « *switcher* ») notre attention d'une tâche à l'autre, lorsque nous essayons de nous concentrer sur deux tâches à la fois.

Note pédagogique

Pour illustrer le fonctionnement du cerveau face à plusieurs tâches, le maître pourra utiliser l'image de la fonction « pause » sur un DVD : *« si l'on doit parler un moment avec quelqu'un pendant le film, on doit mettre la pause, sinon on manquera une partie et on ne comprendra plus rien »*. La conséquence en est que nous mettons plus de temps pour regarder le film. C'est la même chose dans beaucoup de situations, par exemple : *« si nous faisons nos devoirs devant la télévision, nous alternons de l'un à l'autre et nous mettons plus de temps pour faire notre travail tout en risquant de faire des erreurs »*.

Au cours du débat, il pourra apparaître que certaines combinaisons d'activités sont plus faciles à accomplir ensemble. Battre le rythme est un geste qui devient vite automatique, et dès qu'il le devient, on peut ajouter une tâche demandant de l'attention.

Conclusion, trace écrite

La classe élabore collectivement une conclusion qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences. Par exemple :

« Il n'est pas possible de faire attention à plusieurs activités à la fois, sauf lorsque certaines sont automatiques. Souvent, nous avons l'impression de faire deux choses à la fois, mais nous mettons plus de temps et nous risquons de faire des erreurs. »

Contribution à la « Charte pour bien utiliser les écrans »

Au terme de cette séance, la classe écrit collectivement une recommandation à ajouter à la « Charte pour bien utiliser les écrans » et l'inscrit sur l'affiche installée sur le mur de la classe lors de la séance initiale.

Par exemple :

« Pour bien faire quelque chose on doit éviter les distractions : devant un écran ou non, il faut le plus possible ne faire qu'une chose à la fois. »

Séance 9 – La maîtrise des automatismes

Durée 	1h
Matériel 	Pour la classe : • Ordinateur relié à un vidéoprojecteur ou TBI • Vidéo 4 « Frapper/souffler », téléchargeable sur le site Internet du projet Pour chaque binôme d'enfants : • Fiches 17, 18 (imprimées en couleurs ; les trois parties A, B et C sont à découper avant la séance par l'enseignant) • Un chronomètre
Objectifs 	• Permettre aux élèves de réfléchir aux actions faites automatiquement, sans besoin d'être attentif • Permettre aux élèves de prendre conscience de l'importance de savoir résister à certains automatismes
Compétences travaillées	• Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter • Échanger, questionner, justifier un point de vue • Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques
Lexique	Automatisme, contrôle, maîtrise

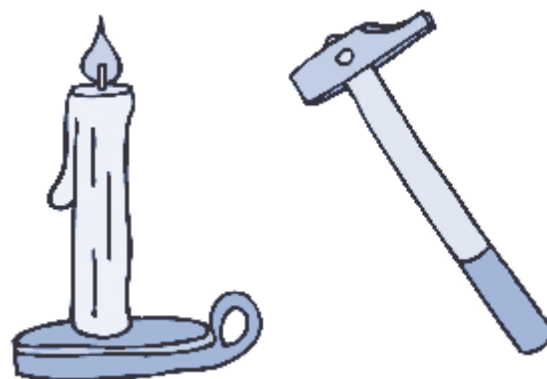
Situation déclenchante

L'enseignant remobilise les acquis de la séance précédente concernant l'attention et la difficulté de mener à bien des tâches multiples simultanément, à moins que ces tâches n'aient été automatisées (appries jusqu'à devenir automatiques).

En salle informatique ou en classe, l'enseignant place les élèves par groupes devant la vidéo 4 « Frapper/souffler » et explique les règles : « *Quand une image de marteau apparaît à l'écran, frappez un coup sur la table. Quand une image de bougie allumée apparaît à l'écran, soufflez. Mais attention : si la bougie est éteinte, ne faites rien !* »

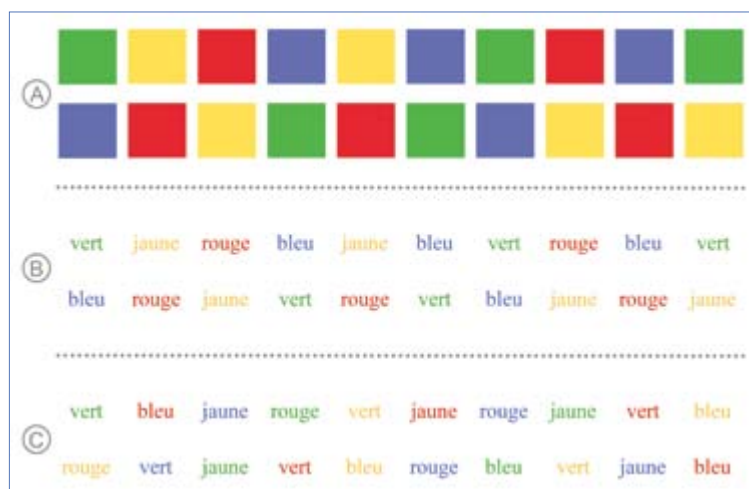
L'enseignant précisera que le but n'est pas de réussir, mais d'être attentif à ce qui se passe en soi. Après que les élèves ont fait leurs essais, l'enseignant demande : « *est-ce qu'il est facile de ne pas se tromper, d'éviter l'action "interdite" ?* » La classe met en commun ses impressions, proposant par exemple « *qu'il faut faire un effort pour s'empêcher de souffler sur la bougie éteinte* », « *juste au moment où l'on s'habitue à une façon de faire, le jeu nous force à en changer* ». Si l'enseignant estime que la classe s'y prête, le débat

pourra porter sur la façon dont les jeux vidéo sollicitent leur cerveau, particulièrement les facultés d'attention et d'automatisme. Le débat pourra aboutir à la constatation par les élèves que le jeu vidéo est un exercice qui demande de faire très attention et de résister aux automatismes.



L'enseignant demande aux élèves de citer d'autres exemples, dans leur vie quotidienne, de situations où ils s'empêchent de faire certaines actions, qui autrement leur viennent de manière automatique. La classe débat à partir de son vécu, citant des jeux comme « Jacques-a-dit », la pratique de sports...

Activité : le test de Stroop



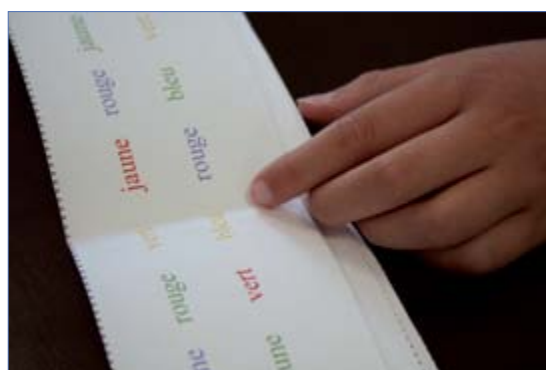
Afin d'en savoir plus, le maître annonce que la classe va faire un test. Il aura au préalable découpé la fiche 17 en trois parties (A, B et C) qui seront distribuées séquentiellement aux élèves expérimentateurs.

Le maître demande aux élèves de se répartir en binômes, chacun composé d'un expérimentateur et d'un sujet test. Il distribue à chaque expérimentateur un chronomètre et à chaque sujet test un exemplaire de la partie A pliée en deux (pour ne pas révéler son contenu tout de suite).

Il donne la consigne suivante : « à l'intérieur de cette feuille se trouvent des rectangles en couleur. À mon signal, les sujets tests vont ouvrir la feuille et dire les couleurs. Pendant ce temps, l'expérimentateur devra chronométrer le temps mis par le sujet test, en déclenchant le chronomètre au premier mot et en l'arrêtant au dernier. Il devra aussi compter le nombre de fois où le sujet test se trompe. Il notera ensuite ce temps et ce nombre d'erreurs sur son cahier ». Si besoin, la consigne est répétée pour que tous aient bien compris, puis l'enseignant donne le signal et les élèves font l'exercice.

Dans un second temps, le maître distribue à chaque sujet test un exemplaire de la partie B pliée en deux et annonce que les binômes vont faire une nouvelle mesure : « le sujet test a pour mission de dire la couleur de l'encre utilisée pour écrire des mots sur la fiche, le plus vite possible. Comme précédemment, l'expérimentateur chronométrera le temps mis pour arriver en fin de page et notera le nombre de fois où le sujet test s'est trompé ». Il s'assure que la consigne a bien été comprise, puis donne le signal et les élèves font ce deuxième exercice. Les expérimentateurs notent cette deuxième mesure de temps sur leur cahier ainsi que le nombre d'erreurs.

Enfin, le maître distribue à chaque sujet test un exemplaire de la partie C pliée en deux et demande aux binômes : « le sujet test devra à nouveau dire la couleur de l'encre utilisée pour écrire les mots sur la fiche, le plus vite possible. L'expérimentateur, une fois encore, chronométrera le temps mis pour arriver en fin de page et notera le nombre de fois où le sujet test s'est trompé ». Il s'assure que cette nouvelle consigne a bien été comprise, puis donne le signal et les élèves font ce troisième exercice. Les expérimentateurs notent cette troisième mesure de temps sur leur cahier ainsi que le nombre d'erreurs de leur camarade.



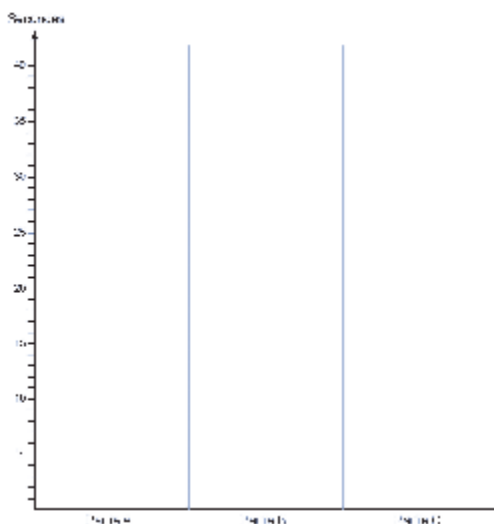
Notes pédagogiques

- En fonction du temps disponible pour la séance, l'enseignant pourra demander aux élèves d'inverser les rôles et de répéter les trois tests successifs.
- Cette séance présuppose que tous les enfants ont la même perception des couleurs, ce qui n'est pas le cas pour les enfants qui ont un daltonisme. Cette anomalie, assez rare, affecte principalement les garçons et porte le plus souvent sur la discrimination rouge/vert. Elle est dans la plupart des cas dépistée avant l'âge de 3 ans et donc connue des enfants qui en sont atteints. Il reviendra à l'enseignant d'expliquer que dans la vie courante le daltonisme n'est pas un problème et de veiller à ne pas stigmatiser l'enfant daltonien.

Note scientifique

Le test de Stroop est un exemple de traitement automatique : malgré un contrôle attentionnel sur la tâche de dénomination des couleurs, il est difficile de résister à la procédure automatique de lire le mot lui-même. Le mot écrit vient parasiter la réponse à donner. L'apprentissage de la lecture est dit « robuste » : il est très difficile pour ceux qui savent lire de s'empêcher de lire lorsqu'ils voient un mot.

Mise en commun



L'enseignant trace (ou révèle s'il l'a préparé avant la séance) le repère servant à construire le diagramme des résultats de la classe (fiche 18). Pour chaque partie, il demande à une dizaine d'élèves expérimentateurs de donner le temps mis par leur sujet test pour accomplir la tâche. Pour chaque donnée, il trace un trait horizontal en suivant l'échelle fournie.

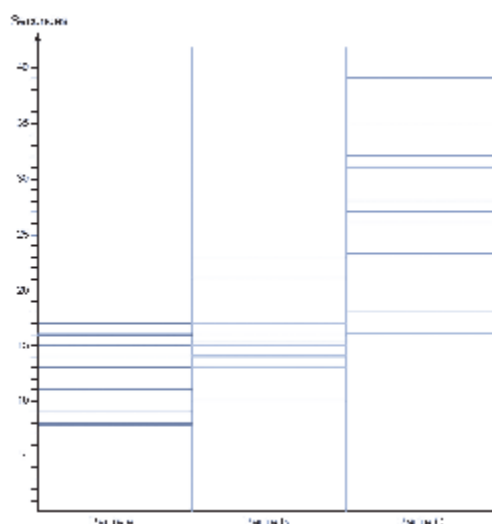
Cette représentation graphique permet de visualiser rapidement que l'on met beaucoup plus de temps pour accomplir la partie C. En regardant la répartition des traits horizontaux dans la colonne, on peut savoir si les résultats donnés par les élèves varient peu (ont une faible dispersion) ou au contraire s'ils sont très différents (ont une forte dispersion).

L'enseignant invite la classe à discuter des résultats : « a-t-il été facile d'aller vite et de ne pas faire d'erreur pour la partie A ? pour la partie B ? pour la partie C ? »

Les élèves pourront répondre : « je savais qu'il fallait dire la couleur, mais je ne pouvais pas m'empêcher de lire le mot », « quand le mot n'est pas le bon, on continue quand même à le lire et on se fait piéger », « je lisais le mot automatiquement », « j'ai réussi à ne pas lire les mots, mais j'ai fait un gros effort et j'allais lentement ».

L'enseignant demande aux élèves de dire à quelles stratégies ils ont pensé pour arriver à dire les couleurs : « prendre du temps pour me concentrer sur la couleur », « enlever mes lunettes pour ne plus pouvoir lire le mot », « si je n'avais pas appris à lire, cela aurait été plus facile », « si les mots avaient été écrits dans une autre langue, j'aurais été moins gêné ».

L'enseignant demande alors aux élèves s'ils se souviennent de ce qui s'est passé depuis qu'ils ont appris à lire : « au début on passait du temps à déchiffrer



les lettres et les syllabes, puis après beaucoup d'exercices de lecture, c'est devenu plus facile et plus rapide, automatique».

L'enseignant demande aux élèves s'ils ont des exemples d'autres activités devenues « faciles », au point de les réaliser de façon automatique, au moins en partie. Ils pourront citer toutes sortes d'apprentissages, comme les tables de multiplication, faire du vélo, etc.

L'enseignant peut continuer le débat sur le fait que l'apprentissage fait acquérir des automatismes, que cela fait gagner un temps que l'on peut passer à faire autre chose, mais que l'automatisme peut aussi parfois amener à faire des erreurs. Il faut alors faire un effort pour contrôler les automatismes.

Conclusion, trace écrite

La classe élabore collectivement une conclusion qui est écrite au tableau et sur le cahier d'expériences. Par exemple :

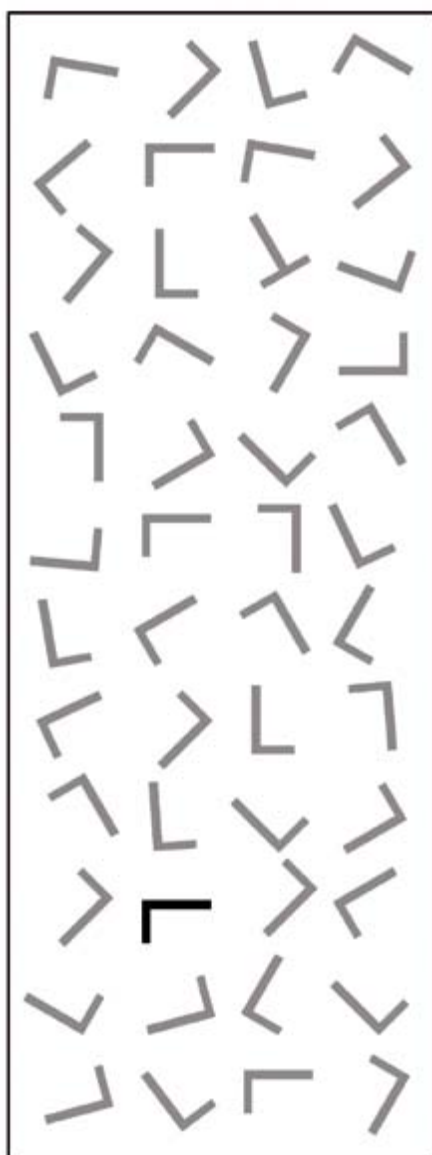
« On s'entraîne à faire quelque chose et puis après on sait le faire automatiquement. Quand on le fait automatiquement, on va plus vite que si on doit y penser, mais on risque de se tromper. Résister demande de faire plus attention, on y arrive avec un effort. On a du mal à se retenir de faire certains gestes qui nous viennent automatiquement. »

Contribution à la « Charte pour bien utiliser les écrans »

Au terme de cette séance, la classe écrit collectivement une recommandation à ajouter à la « Charte pour bien utiliser les écrans » et l'inscrit sur l'affiche installée sur le mur de la classe lors de la séance initiale.

Par exemple :

« Il faut parfois savoir résister à un geste ou à une réponse automatiques, à une habitude et prendre le temps de réfléchir pour choisir la bonne action, la bonne réponse – à l'écran comme dans la réalité. »





Ⓐ

.....

vert jaune rouge bleu jaune bleu vert rouge bleu vert

Ⓑ

bleu rouge jaune vert rouge vert bleu jaune rouge jaune

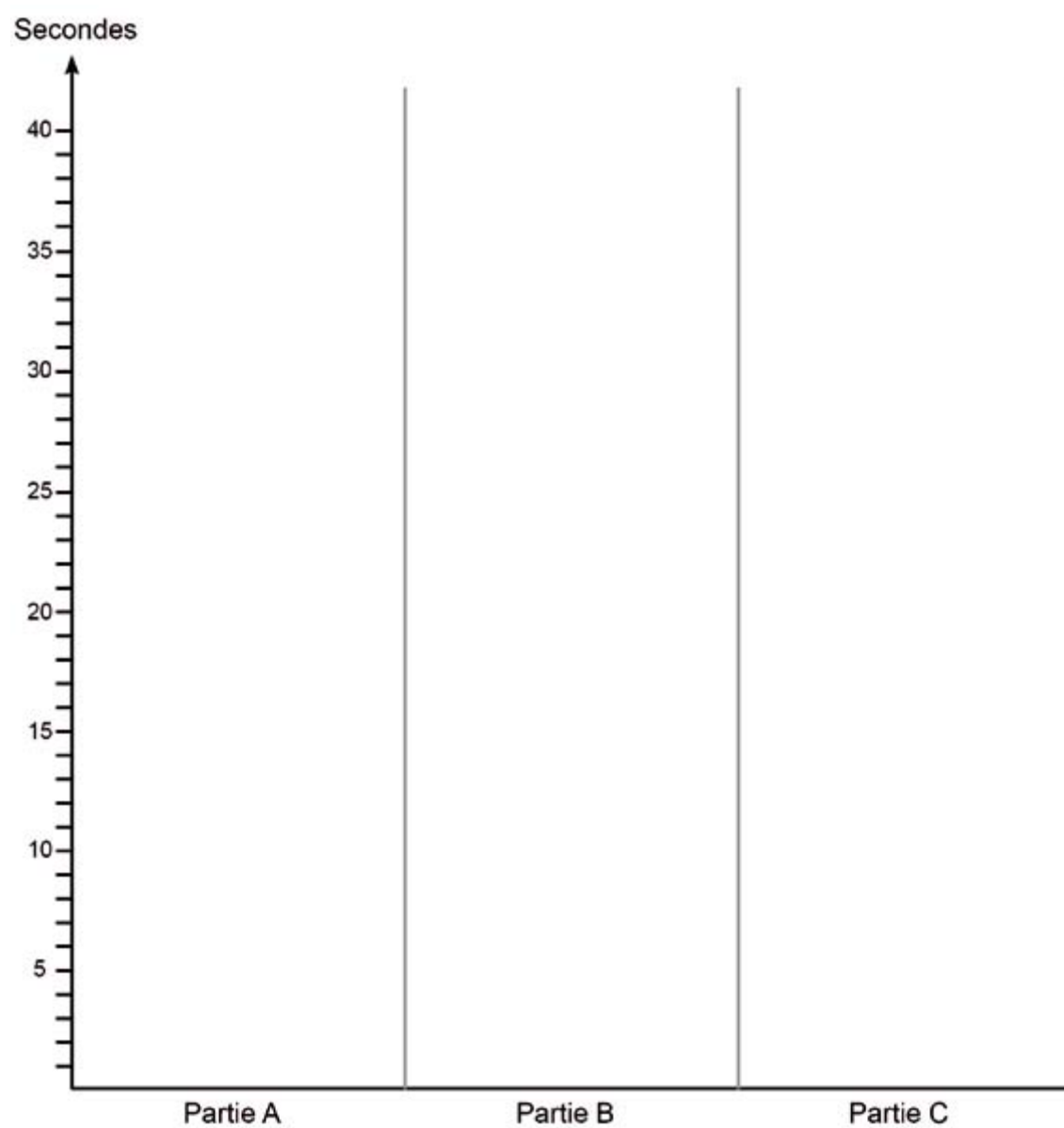
.....

vert bleu jaune rouge vert jaune rouge vert bleu

Ⓒ

rouge vert jaune vert bleu rouge bleu vert jaune bleu

FICHE 18



Cette ressource est issue du projet thématique *Les écrans, le cerveau... et l'enfant*, paru aux Éditions Le Pommier.



Retrouvez l'intégralité de ce projet sur : <https://www.fondation-lamap.org/projets-thematiques>.

Fondation *La main à la pâte*

43 rue de Rennes
75006 Paris
01 85 08 71 79
contact@fondation-lamap.org

Site : www.fondation-lamap.org

 FONDATION
La main à la pâte
POUR L'ÉDUCATION À LA SCIENCE