

# Les émotions

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

## Résumé

Cette séquence permet que les élèves réfléchissent au cerveau en tant qu'organe des émotions : c'est le cerveau qui nous fait ressentir des émotions, et qui nous permet de les exprimer avec des mots et de saisir celles des autres. Après avoir travaillé sur la façon dont la mobilité des visages permet de lire et communiquer les émotions, les élèves réfléchissent à la façon dont les créateurs d'images à l'écran s'y prennent pour en déclencher en nous.

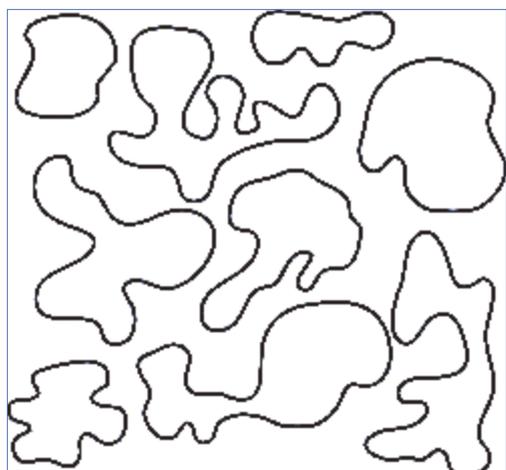
# Séance 10 – Communiquer par les émotions

<b>Durée</b> 	1h
<b>Matériel</b> 	Pour chaque élève : <ul style="list-style-type: none"><li>• Fiche 19 et fiche 20</li><li>• Paire de ciseaux</li></ul>
<b>Objectifs</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réfléchir aux émotions et à leurs fonctions à l'échelle de l'individu et à l'échelle d'un groupe</li><li>• Travailler sur l'expression des émotions</li><li>• Mobiliser et enrichir le vocabulaire concernant les émotions</li></ul>
<b>Compétences travaillées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner</li><li>• Échanger, questionner, justifier un point de vue</li><li>• S'exprimer clairement à l'oral avec un langage approprié</li><li>• Échanger, questionner, justifier un point de vue</li><li>• Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement</li><li>• Utiliser l'outil informatique pour communiquer</li><li>• Exprimer ses émotions et ses préférences</li></ul>
<b>Lexique</b>	Colère, communication, dégoût, émotion, joie, peur, surprise, tristesse

Cette séance permet que les élèves réfléchissent au cerveau en tant qu'organe des émotions, comme cela pourra avoir été évoqué lors de la séance initiale. C'est le cerveau qui nous fait ressentir des émotions, qui nous permet de les exprimer et de saisir celles des autres.

## Situation déclenchante

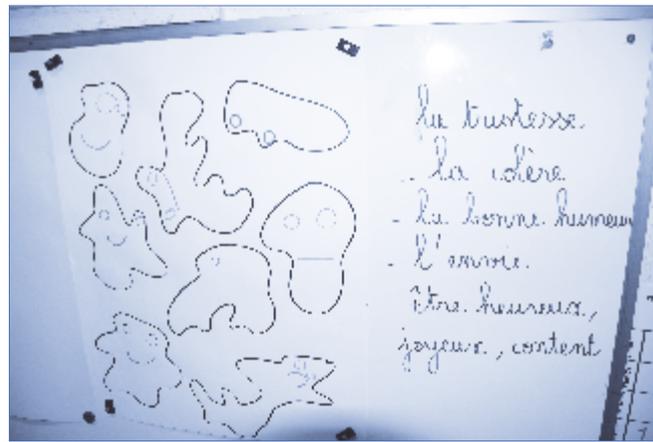
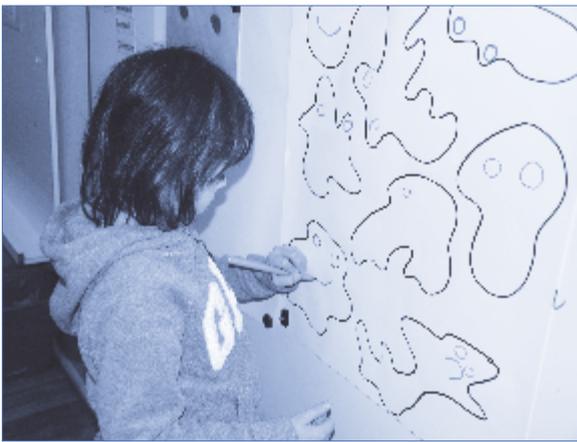
Au tableau, l'enseignant dessine des « formes sans forme ». Il donne la consigne : « *observez ces formes. À votre avis, que faudrait-il faire pour qu'apparaissent des visages ?* » Les élèves font leurs propositions



qui incluront « *dessiner des yeux* », « *une bouche* » et peut-être « *un nez* », même si ce dernier n'est pas indispensable à l'émergence d'un visage sur un dessin.

Le maître demande à quelques élèves de venir, chacun à leur tour, placer des points ou des ronds dans les formes, pour représenter des yeux, des bouches. Il fait remarquer qu'il suffit de peu de choses pour faire surgir un visage d'une « forme sans forme ». Il précise la consigne en demandant aux élèves de tracer cette bouche de manière à ce que les différents « visages » portent des expressions les plus variées possibles.

Au fur et à mesure de ces tracés, les élèves discutent des expressions représentées, et notamment des émotions ; ils les nomment, et l'enseignant en dresse la liste au tableau, à côté des dessins. Certains élèves pourront évoquer le fait que le visage exprime non seulement des émotions, mais aussi des humeurs comme la bouderie, ou encore un état de santé comme la fièvre.



## Activité : lire et communiquer les émotions grâce au visage



L'enseignant propose d'en savoir plus sur les émotions. Il distribue à chaque élève un exemplaire de la fiche 19 représentant des parties de visages. Il demande aux élèves : « observez cette collection d'yeux et de bouches. À votre avis, quelle émotion exprime chacun de ces éléments ? Est-il facile de reconnaître une émotion seulement à partir des yeux ? seulement à partir de la bouche ? »

Les élèves débattent, soulignant probablement qu'il est plus facile d'identifier l'émotion à partir de certains éléments, et plus difficile avec d'autres.

Dans un second temps, l'enseignant distribue à chaque élève un exemplaire de la fiche 20 représentant les visages émotionnels complets. Il demande aux élèves de nommer les émotions qu'ils y voient et de les mimer avec leur visage : la colère, le dégoût, la peur, l'étonnement, la joie, la tristesse.

L'enseignant demande si, lorsque quelqu'un exprime une émotion, son visage est le seul à se modifier ou si son corps lui aussi

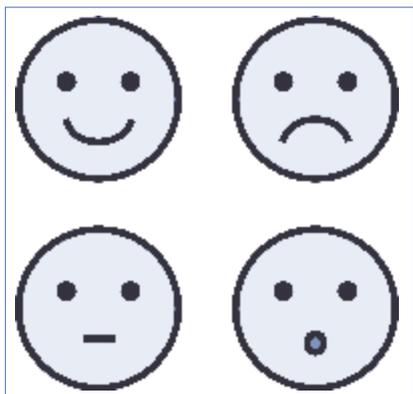
change. Les élèves pourront répondre que la peur fait s'enfuir ou mettre les bras devant les yeux. L'enseignant demande à la classe de mimer des émotions avec leur corps.

Enfin, l'enseignant demande à la classe de découper les parties de visages (yeux et bouches) de la fiche 19 et de les superposer aux visages émotionnels de la fiche 20 pour obtenir de nouvelles combinaisons. Il demande : « les nouveaux visages obtenus vous semblent-ils tous exprimer des émotions naturelles ou certaines vous semblent-elles bizarres ? celles qui vous semblent bizarres, les avez-vous déjà observées ? peut-on les mimer ? »

Par exemple, il pourra demander à la classe de tenter de mimer un visage portant des yeux tristes et une bouche joyeuse ou – plus difficile encore – des yeux joyeux et une bouche triste. Les élèves prendront conscience que ce qui est possible par un montage d'images ne l'est bien sûr pas forcément dans la réalité.

## Mise en commun, débat

À la lumière de ces réflexions, le maître engage le débat autour du rôle des émotions dans la communication. Il pourra demander à la classe : « à votre avis, à quoi peut servir d'exprimer des émotions ? » Le débat est engagé : « ma famille et mes amis peuvent-ils savoir en me voyant que je suis triste ? si oui, est-ce que cela les aidera à chercher à me consoler ? ». L'idée pourra alors émerger que l'expression de nos émotions nous permet de communiquer avec les autres : c'est une forme de communication sans mot. Dans un second temps, le maître peut demander si l'on peut identifier les émotions de quelqu'un lorsqu'on ne le voit pas. Certains élèves pourront évoquer le téléphone (« la voix nous donne des indices, mais elle peut aussi nous tromper »). L'enseignant demande alors ce qui se passe lorsqu'on ne



peut pas non plus entendre la personne, par exemple lorsque l'on communique grâce à une « messagerie instantanée » ou en écrivant un message sur un téléphone ou par e-mail. Le débat se poursuit. Si la classe ne le propose pas, le maître peut demander : « connaissez-vous des moyens d'indiquer tout de même vos émotions lorsque vous utilisez ces modes de communication ? »

C'est l'occasion d'évoquer le rôle des « smileys », que les élèves pourront tracer sur leur cahier. L'enseignant peut demander si ces représentations simplifiées utilisées dans les messageries suffisent à communiquer tout ce que nous pouvons ressentir.

## Pour le cycle 3

Au cycle 3, l'enseignant pourra demander à la classe : « m'est-il plus facile de faire souffrir quelqu'un si je ne vois pas cette personne, si je ne vois pas sa souffrance ? sur Internet (dans les chats et sur les réseaux sociaux), est-ce qu'on voit le visage de la personne dont on se moque, dont on dit du mal, qu'on insulte ? » Les élèves débattent, proposant par exemple que « voir les émotions sur le visage de quelqu'un m'indique que je lui fais du mal, et cela me fait arrêter », « sur Internet, c'est plus difficile de savoir à quel point je fais du mal à quelqu'un ». Ce sera l'occasion de sensibiliser la classe à la question des harcèlements, des brimades sur Internet (« bullisme »).

### Note pédagogique

Les enfants atteints d'autisme ne peuvent s'intéresser ni au visage, ni au regard. Cette séance peut donc être difficile pour eux. Si un enfant autiste se trouve dans la classe, l'enseignant veillera à ce qu'il puisse participer à la discussion comme il le peut.

## Conclusion, trace écrite

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

« C'est surtout le visage qui exprime des émotions. Sur le visage, nous pouvons comprendre les émotions des autres. Quand le visage n'est pas visible, nous pouvons utiliser d'autres indices, comme la voix. »

« Sur Internet, nous ne voyons pas le visage des gens avec qui nous sommes en contact et c'est donc difficile de connaître leurs émotions. »

## 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 :

« Quand on communique par l'intermédiaire des écrans, le risque de faire du mal à quelqu'un est plus grand car on ne voit pas ses émotions : on doit réfléchir à la manière de s'adresser aux autres. »

## Séance 11 – Les émotions à l'écran

<b>Durée</b> 	1h
<b>Matériel</b> 	Pour toute la classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordinateur relié à un vidéoprojecteur ou TBI</li> <li>• Vidéo 1, téléchargeable sur le site Internet du projet</li> </ul>
<b>Objectifs</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser que les écrans donnent à voir des émotions et en déclenchent en nous</li> </ul>
<b>Compétences travaillées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner</li> <li>• S'exprimer clairement à l'oral avec un langage approprié</li> <li>• Exprimer ses émotions et ses préférences</li> </ul>
<b>Lexique</b>	Bande-son, émotion, fiction, scénario

L'enseignant invite la classe à remobiliser les idées exprimées lors de la séance initiale concernant la manière dont les écrans sollicitent l'une des fonctions du cerveau : la capacité d'éprouver des émotions.

### Question initiale

Le maître demande : « *par quels moyens peut-on provoquer des émotions chez quelqu'un ?* » Cette question est écrite au tableau et dans le cahier d'expériences. Les propositions des élèves pourront être diverses : « *lui faire peur avec un masque effrayant* », « *le surprendre en faisant éclater un ballon* », « *le rendre joyeux en lui offrant un cadeau* », « *le dégoûter en lui montrant de la pourriture* », « *lui faire peur en lui montrant un film à suspense* », etc.

### Observation et débat : les émotions à l'écran

L'enseignant rebondit sur l'idée de montrer un film et demande si l'observation d'images peut provoquer des émotions. Il diffuse alors la vidéo 1 et demande aux élèves d'y relever les émotions exprimées par les deux personnages. Les élèves pourront reconnaître l'agacement, la surprise, la peur... et le maître leur demande de décrire les indices qui leur ont permis d'identifier ces émotions (expressions des visages, attitudes, gestes,...) ainsi que la cause qui les a déclenchées. L'enseignant continue en demandant : « *avez-vous vous-même ressenti des émotions en regardant la scène ? les mêmes que celles exprimées par les personnages ? d'autres ?* »



Dans un second temps, l'enseignant annonce à la classe qu'elle va à nouveau visionner le film deux fois et diffuse la vidéo :

- avec la bande-son « musique amusante » (option vision + audition + musique A);
- avec la bande-son « musique inquiétante » (option vision + audition + musique B).

Il interroge la classe : « *quelles émotions avez-vous ressenties lors du premier visionnage ? au second ? qu'est-ce qui a changé ?* » La classe débat et remarque que les

écrans peuvent utiliser non seulement l'image, mais aussi la musique et d'une manière générale les sons et le silence pour créer des ambiances et provoquer en nous des émotions.

## Activité : les émotions à l'écran

L'enseignant répartit la classe en petits groupes et leur propose un défi : « *par groupe, imaginez et écrivez une histoire d'une dizaine de lignes racontant ce qui pourrait se passer après la fin de la vidéo. Voici le défi : vous devez choisir une émotion et essayer de la provoquer chez le spectateur qui regarderait le film produit à partir du scénario que vous avez imaginé.* » Le maître pourra éventuellement attribuer lui-même une émotion à chaque groupe.

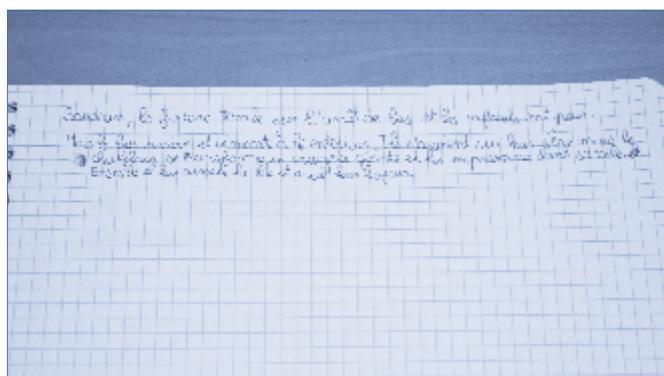
Chaque groupe travaille, puis désigne un rapporteur qui lit l'histoire à voix haute. Les autres élèves écoutent, puis décrivent les émotions qu'ils ont pu ressentir en écoutant le scénario proposé par leurs camarades.



## Mise en commun

L'enseignant invite la classe à comparer les émotions ressenties dans la vie réelle et celles suscitées par une histoire comme celle contenue dans leur scénario, ou les histoires racontées par des films, des jeux vidéo, des livres. Il pourra alimenter le débat en demandant : « *quand vous êtes au cinéma, appelez-vous la police quand vous voyez l'assassin, vous enfuyez-vous à toutes jambes lorsque vous voyez un monstre sur l'écran ?* »

La classe débat autour de ces questions : « *on sait que ce n'est pas vrai, et pourtant on a peur, mais pas tout à fait de la même façon que si c'était vrai* », « *j'oublie que je suis au cinéma, je sens mon cœur qui bat à toute force* », « *j'ai eu tellement peur en voyant le film que je me rongerais les ongles* », « *parfois quand on me lit une histoire triste, je pleure et c'est la même chose au cinéma* », « *on aime les histoires ou les films qui font peur, qui font pleurer ou rire, c'est bien d'avoir des émotions sans que ce soit vrai* ». Lors de ce débat, il pourra apparaître que les enfants réagissent chacun différemment à tel ou tel type de scénario. L'enseignant pourra sensibiliser les élèves aux icônes au cinéma, à la télévision, sur les jeux vidéo, qui indiquent à quel âge correspond le film ou le jeu.



## Conclusion, trace écrite

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

« *À l'écran, le scénario, les images, les sons, la musique provoquent en nous des émotions : on pleure, on rit, on a peur et on aime cela. Pourtant on sait, au fond de nous-même, que ce n'est pas vrai.* »

## 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 :

« *Même si une histoire (racontée par un film, un jeu vidéo, un livre) nous fait éprouver des émotions, nous ne devons pas oublier que ce n'est pas vrai.* »

FICHES 19-20

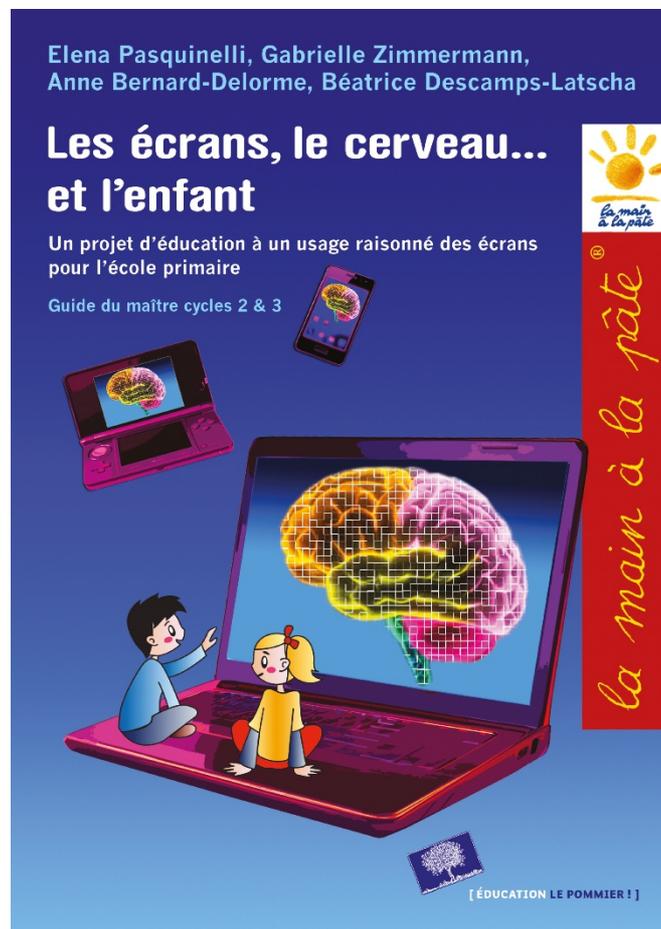
Fiche 19



Fiche 20



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



**Un projet novateur à un usage raisonné des écrans pour l'école primaire**  
Dans nos sociétés, le monde numérique est omniprésent. Suscitant de l'intérêt par les perspectives qu'il ouvre en de nombreux domaines (notamment pédagogiques et récréatifs), il est simultanément source d'inquiétude chez les parents, les enseignants et les acteurs de la santé. *La main à la pâte* a souhaité se saisir de ce sujet pour :

- amener l'enfant à découvrir lui-même les particularités, les avantages et les risques des écrans qu'il utilise ou utilisera et qu'il connaît plus ou moins ;
- lui faire prendre conscience - et c'est là l'originalité du projet -, de la mise en œuvre de son cerveau dans cet usage des écrans.

Sensibilisé aux fonctions cognitives (perception, attention, mémoire...) dans la vie « réelle » et devant les écrans, l'enfant saisira que le cerveau est passionnant à découvrir, et qu'il lui revient de le préserver et de l'enrichir. Il élaborera également lui-même des réflexions en matière de santé, de bien-être mais aussi de civisme. Il sera enfin à même de mieux utiliser ces outils et d'y trouver un intérêt et un plaisir plus grands.

**Un projet clés en main**  
*Les écrans, le cerveau... et l'enfant* comprend :

- un éclairage scientifique qui décrit ce qui est compris par « écrans » et rappelle quelques connaissances de base sur le cerveau ;
- un éclairage pédagogique pour la mise en place des activités pédagogiques du module dans les classes ;
- le guide pour la classe, composé de 22 séances pour des élèves de cycle 2 et de cycle 3. Les séances sont présentées en différents parcours proposés au choix de l'enseignant. Elles sont construites autour d'une fonction cognitive à découvrir dans la vie courante et dans le monde des écrans. Les différents paramètres d'un enseignement fondé sur l'investigation sont présents : questionnement, débat, expérimentation, modélisation, recherche documentaire ;
- un glossaire, une bibliographie.

Un site Internet dédié propose de nombreuses ressources documentaires supplémentaires.

**Les auteurs**  
Toutes quatre font partie de l'équipe *La main à la pâte*.  
Elena Pasquinelli est chercheur en philosophie et en sciences cognitives, Laboratoire Jean-Nicod (École normale supérieure).  
Gabrielle Zimmermann est docteur du Muséum national d'Histoire naturelle.  
Anne Bernard-Delorme est médecin, pédiatre, ancien chargé de recherche à l'Inserm.  
Béatrice Descamps-Latscha est médecin, directrice de recherche honoraire à l'Inserm.

**la main à la pâte®**

Lancée en 1996 par Georges Charpak, prix Nobel de physique, avec le soutien de l'Académie des sciences et du ministère de l'Éducation nationale, *La main à la pâte* vise à promouvoir à l'école primaire un enseignement de science et de technologie de qualité : <http://www.fondation-lamap.org>

Avec le soutien de :

- Ministère de l'Éducation nationale
- Ministère de la Culture
- Ministère de l'Environnement
- Ministère de la Santé
- Ministère de l'Économie
- Ministère de l'Énergie
- Ministère de l'Industrie
- Ministère de l'Intérieur
- Ministère de la Justice
- Ministère de la Santé
- Ministère de l'Éducation nationale
- Ministère de la Culture
- Ministère de l'Environnement
- Ministère de la Santé
- Ministère de l'Économie
- Ministère de l'Énergie
- Ministère de l'Industrie
- Ministère de l'Intérieur
- Ministère de la Justice

imprimé sur du papier certifié FSC

090616-02  
19 €

9 782746 506165

ÉDUCATION 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](mailto:contact@fondation-lamap.org)

Site : [www.fondation-lamap.org](http://www.fondation-lamap.org)

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