

Proposition d'évaluation pour le module Les écrans, le cerveau... et l'enfant

L'outil suivant est proposé afin d'aider l'enseignant à mener une évaluation « diagnostique » des acquis de ses élèves, au cours du module « Les écrans, le cerveau... et l'enfant ». Au cours d'une telle évaluation, il s'agit pour lui de récolter des informations pertinentes permettant de savoir si les représentations des notions abordées ont changé dans l'esprit des élèves, et d'estimer leurs acquis dans une perspective d'aide et de régulation des apprentissages (on parle « d'évaluation formative »).

L'outil est composé de 22 questions :

- 20 questions concernant les fonctions du cerveau abordées (correspondant aux différentes séances). L'enseignant sélectionnera dans ce panel les questions concernant les séances qu'il a choisi de mener (sauf s'il décide de mettre en œuvre l'intégralité du projet),
- 2 questions générales permettant – à l'issue du module - de comparer les idées des enfants avec celles exprimées lors de la séance initiale.

La plupart des réponses à donner comportent des cases à cocher. Toutes les questions comportent plusieurs réponses correctes : on peut toujours cocher plusieurs cases. Dans certains cas, les élèves sont invités à écrire quelques mots ou une petite phrase. Pour les plus petits ou s'il le juge pertinent, l'enseignant peut suggérer de remplacer cette réponse textuelle par un rapide dessin.

L'enseignant ne doit pas aider les élèves à remplir le questionnaire mais il peut les aider à comprendre les questions. Avant chaque évaluation, il rappellera aux élèves qu'ils peuvent cocher plusieurs cases s'ils le souhaitent.

L'évaluation est conduite en plusieurs temps :

1 – La séance initiale

Au cours de cette séance, les enfants expriment leurs idées initiales concernant les fonctions du cerveau et celles qui sont sollicitées par les écrans. L'enseignant conserve la trace de leurs réponses.

A l'issue de cette séance initiale, chaque élève répond à l'ensemble des questions concernant les séances que l'enseignant a choisi de mener. Si – à ce stade – ce dernier n'a pas encore arrêté son choix de séances (son « parcours »), il peut soumettre l'ensemble du jeu de 20 questions aux élèves, même si seules les réponses aux questions relatives aux séances finalement menées serviront par la suite pour l'évaluation. Le maître conserve les questionnaires.

Note pédagogique

Si l'enseignant estime qu'il est trop coûteux en temps de soumettre l'ensemble du questionnaire, d'un coup, aux élèves, il peut choisir de leur proposer les questions une par une, un jour ou deux avant de mener la séance concernée. Il est déconseillé de faire passer cette « pré-évaluation » le jour même de la séance, car elle peut orienter ou influencer les réponses des élèves au cours de la séance.

2 – A la fin de chaque séquence

Après chaque séquence thématique (souvent composée de plusieurs séances) : les élèves répondent de nouveau aux questions concernant la fonction du cerveau concernée. Par exemple : si la séquence « La perception » vient d'être achevée, l'enseignant soumet de nouveau aux élèves les questions 1 à 6). Il conserve à nouveau les questionnaires.

3 – A la fin du projet

Au terme du projet, les élèves répondent aux deux questions générales, comparables aux idées exprimées lors de la séance initiale.

Tout au long du projet puis à son terme, l'enseignant est invité à comparer les idées initiales des élèves aux réponses fournies à l'issue des séquences. Il peut – de cette façon – faire le point sur leurs acquis et orienter d'éventuels rappels, au début de la séance suivante, pour rediscuter ou consolider certaines notions.

Vingt questions pour les séances du module

N°	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
1	Coche ce qui te semble vrai. Pour bien comprendre ce qui se passe à l'écran tu as besoin <input type="checkbox"/> des yeux seulement <input type="checkbox"/> des yeux et des oreilles ensemble <input type="checkbox"/> des mains <input type="checkbox"/> du cœur <input type="checkbox"/> du cerveau	La perception	Séance 1
2	Coche ce qui te semble vrai. Quand je mange une fraise, j'utilise <input type="checkbox"/> la vision <input type="checkbox"/> l'audition <input type="checkbox"/> l'odorat <input type="checkbox"/> le goût <input type="checkbox"/> la mémoire		Séance 2
3	Sais-tu comment faire pour donner l'impression que le personnage d'un dessin animé bouge ? <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/> OUI – Explique. <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		Séance 3
4	Coche ce qui te semble vrai. Tu as entendu parler de « cinéma 3D ». Pour toi <input type="checkbox"/> les objets sont réels et sortent de l'écran <input type="checkbox"/> on a l'impression que les objets sortent de l'écran, mais c'est un trucage <input type="checkbox"/> on peut toucher ces objets		Séance 4
5	Sais-tu ce que c'est qu'un avatar ? <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/> OUI – Explique. <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		Séance 5
6	Coche ce qui te semble vrai. Si tu dois dessiner un objet éloigné tu le dessines <input type="checkbox"/> plus grand qu'un objet proche <input type="checkbox"/> plus petit qu'un objet proche <input type="checkbox"/> de la même taille qu'un objet proche		Séance 6

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
7	Coche ce qui te semble vrai. Être attentif signifie <input type="checkbox"/> se concentrer pour bien entendre ou bien observer quelque chose <input type="checkbox"/> regarder ou écouter quelque chose en particulier, mais pas ce qui se passe autour <input type="checkbox"/> rien ne nous échappe : on voit tout ce qui se passe	L'attention	Séance 7
8	Coche ce qui te semble vrai. Qu'est-ce que l'on peut faire en même temps ? <input type="checkbox"/> Marcher sur un chemin qu'on connaît bien et parler <input type="checkbox"/> Comprendre l'histoire d'un film qu'on n'a jamais vu et - en même temps - lire un livre ou un magazine <input type="checkbox"/> Jouer avec un jeu vidéo et discuter <input type="checkbox"/> Se brosser les cheveux et chanter une chanson		Séance 8
9	Coche ce qui te semble vrai. Quand on a appris à faire quelque chose de façon automatique <input type="checkbox"/> on le fait sans réfléchir <input type="checkbox"/> on peut facilement se retenir de le faire <input type="checkbox"/> on peut faire autre chose en même temps		Séance 9

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
10	a) Nomme les émotions que tu connais <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> b) Nomme les parties du corps qui expriment des émotions <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Les émotions	Séance 10
11	Imagine que tu veuilles réaliser un film. Comment ferais-tu pour provoquer de la joie chez ton spectateur ? Explique. <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		Séance 11

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
12	<p>Coche ce qui te semble vrai.</p> <p>Quels moyens avons-nous pour nous faire comprendre des autres ?</p> <p>a) Quand ils sont dans la même pièce</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La voix <input type="checkbox"/> Les gestes <input type="checkbox"/> Les dessins <input type="checkbox"/> Ecrire <input type="checkbox"/> Les expressions du visage <input type="checkbox"/> Se donner la main <p>b) Quand ils sont à un autre endroit</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La voix <input type="checkbox"/> Les gestes <input type="checkbox"/> Les dessins <input type="checkbox"/> Ecrire <input type="checkbox"/> Les expressions du visage <input type="checkbox"/> Se donner la main 	Vivre ensemble	Séance 12

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
13	<p>Coche ce qui te semble vrai.</p> <p>Quand tu regardes un film, comment fais-tu pour savoir combien de temps s'est écoulé dans l'histoire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Je lis la durée du film sur la boîte <input type="checkbox"/> Je repère les scènes se déroulant de jour ou de nuit <input type="checkbox"/> Je constate que les personnages grandissent ou vieillissent <input type="checkbox"/> Je regarde ma montre 	La perception du temps	Séance 13
14	<p>Coche ce qui te semble vrai.</p> <p>De quelles manières peut-on être sûr du temps passé à faire quelque chose ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> On mesure (par exemple, à l'aide d'une montre) <input type="checkbox"/> On le sait parce qu'on le sent passer <input type="checkbox"/> On ne peut pas savoir 		Séance 14

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
15	<p>Coche ce qui te semble vrai.</p> <p>Pourquoi a-t-on besoin de dormir ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> pour ne pas être fatigué <input type="checkbox"/> pour être en bonne santé <input type="checkbox"/> pour apprendre mieux <input type="checkbox"/> pour ne pas s'ennuyer 	Le sommeil	Séance 15

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
16	Coche ce qui te semble vrai. Les écrans <input type="checkbox"/> nous permettent de partager nos souvenirs <input type="checkbox"/> remplacent notre mémoire <input type="checkbox"/> aident à garder des informations	La mémoire	Séance 16
17	Coche ce qui te semble vrai. La mémoire est <input type="checkbox"/> la capacité de se souvenir <input type="checkbox"/> la capacité de ne rien oublier <input type="checkbox"/> la capacité de se souvenir seulement de ce que l'on veut		Séance 17

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
18	Coche ce qui te semble vrai <input type="checkbox"/> A l'écran on peut voir des choses qui n'existent pas dans la réalité <input type="checkbox"/> Tout ce qu'on voit à l'écran est vraiment arrivé <input type="checkbox"/> Les choses impossibles qu'on voit à l'écran sont créées par de la magie <input type="checkbox"/> Les choses impossibles qu'on voit à l'écran sont fabriquées grâce à un effet spécial	L'imagination	Séance 18

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
19	Coche ce qui te semble vrai. Devant l'écran <input type="checkbox"/> nous bougeons uniquement les doigts <input type="checkbox"/> nous ne bougeons pas <input type="checkbox"/> nous faisons du sport lorsque nous regardons un match de foot	Les mouvements volontaires	Séance 19

<u>N°</u>	<u>Question</u>	<u>Séquence concernée</u>	<u>Séance concernée</u>
20	<p>a) Je sais comment on peut étudier le cerveau <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/> OUI – Explique.</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>b) Coche ce qui te semble vrai. c) Le cerveau est <input type="checkbox"/> dur (comme une noix) <input type="checkbox"/> mou (comme de la gélatine) <input type="checkbox"/> lisse <input type="checkbox"/> plissé <input type="checkbox"/> rose <input type="checkbox"/> bleu <input type="checkbox"/> gris <input type="checkbox"/> jaune</p>	Un regard sur le cerveau	Séance 20

Deux questions pour la fin du module

21 - **A quoi sert le cerveau ?** Coche ce qui te semble vrai.

- A voir, à entendre, à goûter, à sentir des odeurs, à sentir le chaud ou le froid, le lisse ou le rugueux
- A dormir
- A se souvenir
- A imaginer
- A être triste ou content
- A se faire des amis et être indifférents à d'autres
- A penser
- A parler
- A bouger
- Autre

22 - **A ton avis, que fait le cerveau devant ces écrans ?** Pour chaque écran proposé, met une croix dans la colonne qui correspond à ce que le cerveau « fait » en l'utilisant.

Quelques outils utilisant des écrans Les fonctions de notre cerveau (ce qu'il fait)	 Télévision	 Ordinateur	 Téléphone portable	 Console de jeu vidéo
Percevoir le monde (voir, entendre...)				
Se concentrer, faire attention				
Se souvenir (la mémoire)				
Faire vivre le corps (dormir, manger...)				
Penser, imaginer				
Parler, communiquer				
Bouger				
Avoir des émotions				