

1jour 1question

FICHE PÉDAGOGIQUE

C'EST QUI INOXTAG ?



▶ « C'est qui Inoxtag ? »

<https://www.youtube.com/watch?v=-QBeriFkQdE>

THÈME : Usage raisonné des écrans

NIVEAU : Collège (Cycles 3 et 4)

DURÉE DE L'ACTIVITÉ : 1 h 30 minutes

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre qui est Inoxtag et pourquoi il encourage la déconnexion des écrans.
- Analyser les impacts d'un usage excessif des écrans sur la vie quotidienne et le bien-être.
- Réfléchir à ses propres pratiques numériques et explorer des alternatives pour développer ses passions.
- Développer une réflexion critique sur l'équilibre entre monde numérique et vie réelle.

DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE : UNE DÉMARCHE

L'esprit critique est une compétence essentielle à développer chez les élèves, leur permettant d'**analyser des informations**, d'**évaluer des arguments** et de **prendre des décisions éclairées**. Cette démarche propose une approche progressive pour accompagner les élèves dans ce processus, tout en guidant les enseignants à travers les étapes à suivre.



	DESCRIPTION	COMPÉTENCES
ÉTAPE 1 : introduction	Accroche : visionnage de la vidéo et discussion initiale pour comprendre le message d'Inoxtag.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Curiosité épistémique : développer la capacité à poser des questions et à chercher des informations pour y répondre.
ÉTAPE 2 : investigation	Analyse en groupes sur l'impact des écrans et les solutions proposées par Inoxtag et par les élèves.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Évaluer la fiabilité des sources : identifier qui a produit l'information, évaluer son expertise et ses intentions. ➤ Distinguer faits et opinions : apprendre à reconnaître ce qui relève d'un fait vérifiable et ce qui est de l'ordre de l'opinion ou de la croyance.
ÉTAPE 3 : débat/ argumentation	Confronter les points de vue : discussion collective sur l'importance de la déconnexion et des passions.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Argumenter de manière logique : utiliser des faits et des preuves pour soutenir son opinion. ➤ Réfuter les contre-arguments : apprendre à analyser les positions adverses et à y répondre de manière structurée.
ÉTAPE 4 : métacognition	Réflexion sur ses propres croyances : réflexion personnelle pour identifier les pratiques numériques à améliorer et explorer des alternatives.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercer la métacognition : prendre du recul pour évaluer ses propres pensées, jugements et décisions. Cela inclut la capacité à ajuster son jugement en fonction de nouvelles informations.
ÉTAPE 5 : transfert	Application : synthèse collective et engagement individuel pour un usage raisonné des écrans.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Appliquer l'esprit critique dans des contextes variés : apprendre à mobiliser les compétences critiques dans des situations inédites ou en dehors du cadre scolaire.

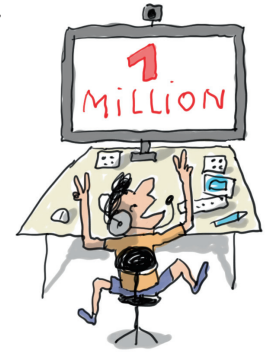
1. INTRODUCTION ET ACCROCHE (10 MIN)

➔ Mobiliser ses connaissances préalables et comprendre la nécessité d'un questionnement critique.

ANNONCER : « Aujourd'hui, nous allons réfléchir à nos usages des écrans. »

ACTIVITÉ : Regarder la vidéo 1J1Q « C'est qui Inoxtag ? » (2 min 15)

À l'oral, poser ces deux questions pour lancer le débat initial.
Noter les réponses spontanées au tableau sous la forme d'un nuage de mots.

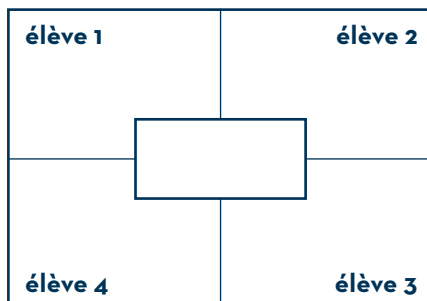


- ➔ Qui est Inoxtag et pourquoi est-il connu ?
- ➔ Pourquoi encourage-t-il ses abonnés à se déconnecter des écrans ?
- ➔ Quels exemples personnels donne-t-il pour illustrer les bienfaits de la déconnexion ?

2. INVESTIGATION ET ANALYSE EN GROUPES (35 MIN)

➔ Évaluer la fiabilité des sources, distinguer faits et opinions, analyser les preuves apportées.

ACTIVITÉ : Travail d'analyse en groupes.



Les élèves forment des groupes de 4 autour d'un Placemat. Le Placemat est une feuille (A3) divisée en quatre zones individuelles et une zone centrale partagée. Les élèves travaillent par groupes de 4, chacun ayant une section de la feuille pour noter ses idées. Après réflexion individuelle, les élèves discutent et synthétisent leurs réponses dans la zone centrale.

Étape 1 : les élèves forment des groupes de 4. Chaque groupe reçoit une feuille de Placemat.

Étape 2 : pendant 5 minutes de réflexion individuelle et silencieuse, chaque élève répond aux trois questions suivantes en remplissant sa zone individuelle du Placemat.

- Quels sont les effets négatifs des écrans sur la santé, les relations ou le sommeil ?
- Pourquoi Inoxtag encourage-t-il les jeunes à limiter leur temps devant les écrans ?
- Quelles solutions pourrais-tu mettre en place pour mieux utiliser les écrans ou développer tes passions ?

Attention ! Insister sur le fait que chaque élève travaille en silence et de manière individuelle.

Étape 3 : après la réflexion individuelle, les groupes de 4 partagent leurs idées durant 15 minutes et se mettent d'accord pour noter les idées les plus importantes ou communes dans la zone centrale.

Encourager les élèves à argumenter leurs choix et à accepter différentes perspectives.

Étape 4 : durant 15 minutes, chaque groupe restitue ce qui a été écrit dans la zone centrale.

Poser des questions pour approfondir ou relier les idées si nécessaire.

- Quels points communs retrouvez-vous entre chaque groupe ?
- Est-ce que certaines solutions vous plaisent particulièrement ?

3. DISCUSSION ET DÉBAT (20 MIN)

ACTIVITÉ : Carte des idées contradictoires.

Diviser la classe en 2 grands groupes : Pour et Contre la question suivante :

➔ Passer moins de temps devant les écrans, est-ce vraiment important ?

Chaque groupe reçoit une grande feuille de papier pour organiser ses idées sous forme de carte mentale.

Désigner un rapporteur dans chaque groupe.

Afin d'aider les groupes à structurer leur carte mentale, indiquer aux groupes de noter le sujet central « Réduire le temps d'écran : pour ou contre ? » au centre de la feuille. Puis d'organiser la carte mentale autour de 3 branches :

- **Arguments principaux :** les arguments pour ou contre la réduction du temps d'écran ;
- **Faits ou exemples :** des situations concrètes pour appuyer les arguments ;
- **Contre-arguments possibles :** les idées opposées que le groupe peut anticiper.

Encourager les élèves à partager leurs idées, discuter pour les prioriser et les organiser de manière claire et visuelle.

Il est possible d'utiliser des couleurs et des dessins pour rendre les idées plus claires.

Étape 1 : temps de réflexion et de réalisation de la carte mentale (10 min).

Étape 2 : temps de présentation de la carte mentale par le rapporteur (10 min).

Le rapporteur met en valeur :

- Les arguments principaux du groupe ;
- Les exemples ou faits qui illustrent leurs idées ;
- Les contre-arguments qu'ils ont anticipés et comment ils y ont répondu.



Le groupe opposé peut ensuite poser des questions ou contester des arguments.

Attention, rappeler aux élèves qu'ils doivent argumenter de manière respectueuse et constructive.

4. MÉTACOGNITION ET RÉFLEXION PERSONNELLE (15 MIN)

ACTIVITÉ : Réflexion personnelle et retour sur le débat.

OBJECTIF : Encourager les élèves à réfléchir sur leurs habitudes et à identifier les améliorations réalistes face aux écrans.

Demander aux élèves de réfléchir individuellement et de répondre aux questions suivantes :

- Combien de temps passes-tu devant les écrans chaque jour (approximativement) ?
- Quand pourrais-tu réduire ou mieux utiliser ton temps d'écran ?
- Quelles activités aimerais-tu développer ou reprendre (autres que les écrans) ?

5. CONCLUSION ET APPLICATION (5 MIN)

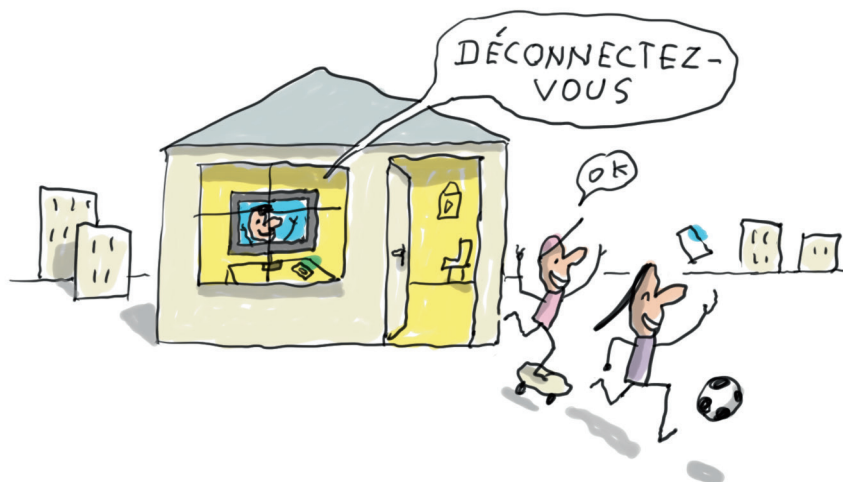
ACTIVITÉ : Synthèse et transfert des compétences.

Demander à la classe : quels conseils retenir pour mieux gérer son temps devant les écrans ?

Idées qui pourraient être proposées :

- Limiter le temps d'écran grâce à des applications ou des alarmes.
- Établir des règles simples comme : « pas d'écran 30 minutes ou 1 h avant de dormir. »
- Explorer de nouvelles passions (sport, lecture, musique...).

Demander à chaque élève de noter une action qu'il ou elle va essayer de mettre en place pour réduire son usage. Donner un temps d'une semaine puis un mois et réaliser un bilan.



AUTO-ÉVALUATION (5 MIN)

Demander aux élèves de réfléchir à la manière dont ils ont compris l'activité et où ils se situent à l'aide de l'auto-évaluation suivante.

COMPÉTENCES	NIVEAU 1 : DÉBUTANT	NIVEAU 2 : INTERMÉDIAIRE	NIVEAU 3 : AVANCÉ
Curiosité : « j'ai envie de comprendre et de savoir »	<input type="checkbox"/> Je ne m'interroge pas sur mes habitudes numériques.	<input type="checkbox"/> Je commence à m'interroger sur l'impact des écrans.	<input type="checkbox"/> Je réfléchis activement à l'impact des écrans sur ma vie.
Réfléchir à mes habitudes	<input type="checkbox"/> Je ne prends pas le temps d'analyser mon usage des écrans.	<input type="checkbox"/> J'analyse parfois mon usage, mais sans chercher à le modifier.	<input type="checkbox"/> J'analyse mon usage et mets en place des actions pour le réguler.
Proposer des solutions	<input type="checkbox"/> J'ai du mal à trouver des alternatives aux écrans.	<input type="checkbox"/> Je propose quelques idées, mais sans trop les appliquer.	<input type="checkbox"/> Je propose et applique des solutions pour mieux gérer mon temps.
Mettre en œuvre une action sur une semaine puis un mois	<input type="checkbox"/> Je n'ai pas réussi à mettre en œuvre mon action.	<input type="checkbox"/> J'ai tenu une semaine.	<input type="checkbox"/> J'ai tenu une semaine puis un mois.

POUR ALLER PLUS LOIN

RECHERCHER DES INFORMATIONS sur le **Safer Internet Day**, 11 février 2025.

Diviser la classe en petits groupes de 3 ou 4 et leur demander de réaliser des recherches en répondant aux questions suivantes :

- **Origine et objectifs du Safer Internet Day** : quand et pourquoi a-t-il été créé ? Quels sont ses objectifs principaux ?
- **Thème de l'année en cours** : quel est le thème de l'année, et pourquoi est-il important ?
- **Initiatives locales et mondiales** : quelles actions ou événements sont organisés pour le Safer Internet Day, en France et dans d'autres pays ?
- **Ressources pour les jeunes** : quels outils ou conseils sont proposés aux jeunes pour améliorer leur usage d'Internet ?

