

# À Caudebec-les-Elbeuf, des ateliers d'éducation aux écrans

Des ateliers sur la pratique du jeu vidéo et de l'usage des écrans ont eu lieu lundi 10 juin 2024 avec les élèves de l'école primaire Courbet.



Les élèves de CE2 de l'école Courbet lors d'un atelier vidéo dirigé par Esport Club Normandie.

Assurer la promotion du jeu vidéo et de sa pratique sportive, tout en apportant un soutien pédagogique et éducatif à tous les publics : tel est l'objectif de l'association rouennaise Esport Club Normandie, créée en 2019.

Son président, Kevin Huyghe, accompagné de ses collaborateurs, s'est rendu ce lundi 10 juin 2024 à l'école primaire Courbet de Caudebec-les-Elbeuf pour animer des ateliers sur la pratique

du jeu vidéo et discuter de l'usage des écrans avec les élèves des classes de CP, CE1, CE2 et CM1, CM2.

### Rencontre-débat autour des enjeux de l'éducation aux écrans

Chaque atelier comprenait une séance de jeu de 20 minutes, suivie d'une discussion de même durée. L'intérêt des élèves pour le sujet était évident.

Comme beaucoup d'enfants de leur âge, ils sont de plus en plus exposés aux écrans à la maison, qu'il s'agisse d'ordinateurs, de télévisions, de smartphones, de tablettes ou de consoles de jeux.

### Apprendre à maîtriser ces outils

Les discussions ont porté sur divers sujets tels que l'apprentissage de la lecture d'écran, la sécurité parentale, l'importance des interactions sociales pour éviter l'isolement du joueur, la gestion du temps passé devant les écrans, la protection des yeux, la prévention de l'addiction et enfin, la reconnaissance du rôle primordial du cerveau.

### "Fatigue cérébrale"

Lors des questions-réponses, un élève de CE1 a indiqué ne jamais dépasser deux heures de jeu par semaine, tandis que sa voisine admettait un peu plus.

À la question "Quel est le pire moment pour être devant un écran ?", la majorité a répondu : "le soir", en raison de la fatigue cérébrale et des réactions du cerveau, ce qui signifie qu'il vaut mieux éviter les écrans après le dîner.

En conclusion, il a été décidé de définir ensemble des limites claires sur le temps passé devant les écrans et la manière de les utiliser. On l'a compris, il ne faut pas dramatiser l'utilisation des outils informatiques chez les élèves, mais plutôt de leur apprendre à les maîtriser, car ils représentent une ouverture extraordinaire sur le monde.