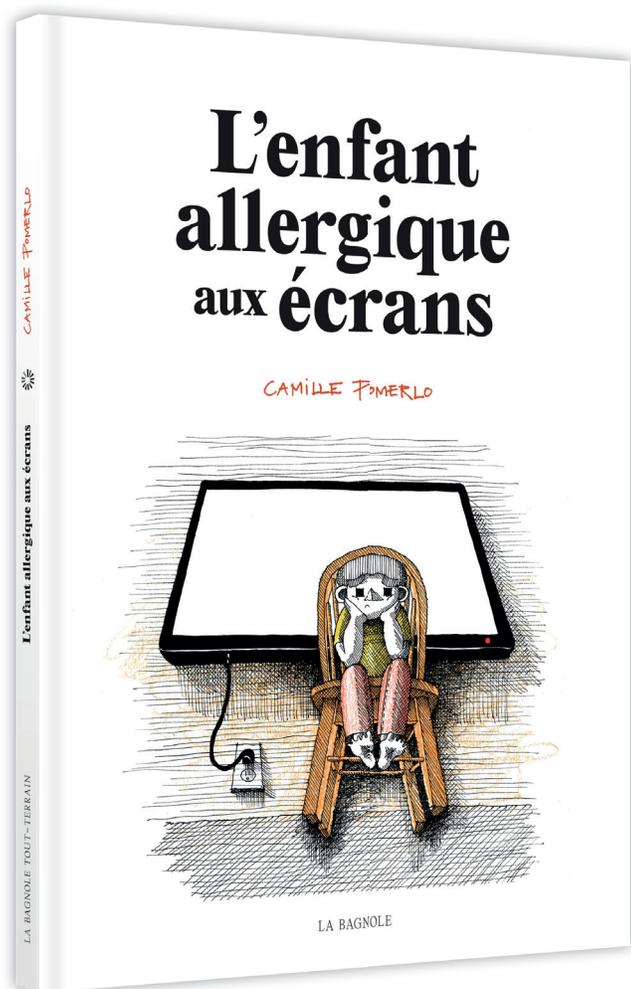


Fiche pédagogique

L'ENFANT ALLERGIQUE AUX ÉCRANS

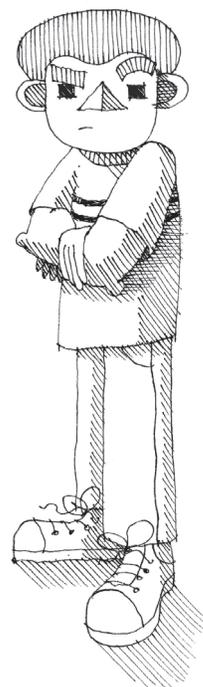
Document préparé par Annie Lalonde



Résumé

Comme beaucoup d'enfants, Milo a été exposé très jeune, et surtout trop souvent, aux écrans. Les conséquences ne se sont pas fait attendre. Avec ses yeux devenus carrés, l'enfant voit maintenant le monde en pixels. Il est allergique aux écrans. Est-ce un bien ou un mal?

À travers cette fable, Camille Pomerlo jette son regard sur le mal du siècle dont tout le monde se plaint sans pouvoir vraiment y échapper.



Éditeur : Les Éditions de la Bagnole

Genre : Roman graphique, bande dessinée

Collection : Tout-terrain

Prix : 22,95 \$

ISBN : 978-2-89714-393-0



Informations pédagogiques

DOMAINE GÉNÉRAL :

Santé et bien-être, environnement et consommation

DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Les langues, les mathématiques et la technologie, les arts

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :

Français

Lire et écrire des textes variés

Mathématique et technologie

Les statistiques et l'utilisation d'outils technologiques

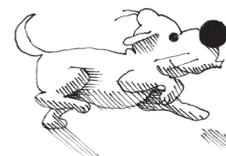
Arts plastiques

Motricité fine, associations d'idées et création

NIVEAUX SCOLAIRES :

2e cycle du primaire (4e année)

3e cycle du primaire



Pourquoi lire ce livre ?

Prenant vie sous forme de bande dessinée, ce roman graphique traite avec humour d'un sujet bien actuel : le temps-écran. Loin d'être moralisateur, il met en vedette des personnages hauts en couleur et des situations qui font réfléchir, mais surtout éclater de rire. Entièrement dessiné à la main, ce livre est une véritable œuvre d'art visuelle. Il saura à coup sûr capter l'intérêt des élèves ouvrant la porte à la discussion.

Niveaux de difficulté des activités :

Facile *

Intermédiaire **

Difficile ***



Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

• Activité d'introduction •

DR POLLENTA PAGEUR ENQUÊTE

Activité individuelle, d'équipes et de groupe * à ***

Français : Compréhension de lecture et expression orale

Mathématique : Données statistiques et diagrammes

Science et technologie : Temps-écran, utilisation des outils technologiques

Au cours de ta prochaine lecture, tu feras la rencontre du Dr Pollenta Pageur, allergologue. Comme une foule de nouveaux patients frappent à sa porte, elle te demande de l'aider dans ses recherches. Dr Pageur souhaite **connaître tes habitudes liées à l'usage des écrans**. Elle t'invite à **répondre à un sondage** sur le sujet et à **compiler les données**.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

1. En groupe, dresser la liste des écrans utilisés dans la vie courante. En profiter pour discuter de leur commodité (*ex. : outil d'apprentissages et de recherches, communication, divertissement*).

2. Remplir individuellement et de manière anonyme le sondage du Dr Pageur lié à l'usage des écrans, **fourni en annexe 1**.

+ **Variante :** Si des tablettes sont utilisées en classe, l'enseignant peut produire un sondage en ligne à l'aide d'un logiciel ou d'une application prévue à cette fin.

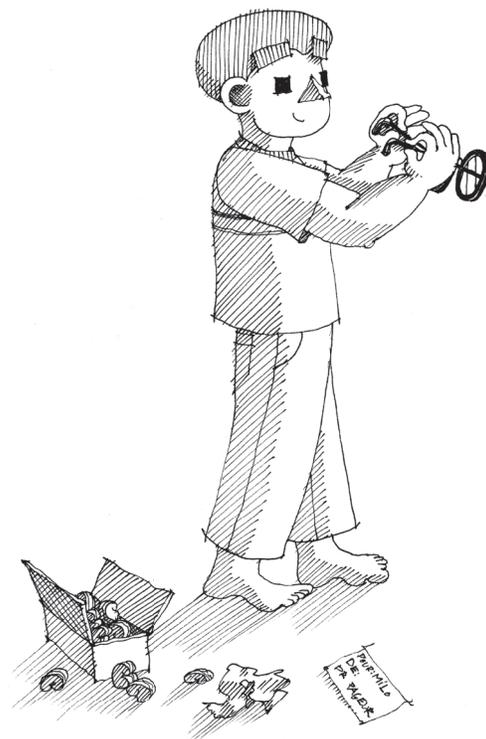
3. Expliquer ou rappeler ce que sont des données statistiques : utilité, formes de présentation, calculs permettant de convertir des données en pourcentage, etc.

4. Compiler les réponses du groupe sous forme de données statistiques. Étapes à suivre :

a. Former 5 équipes et attribuer à chacune une section du sondage : télé, tablette, ordinateur, cellulaire et jeux vidéo. Remettre aux équipes les réponses du sondage selon le thème.

b. Compiler les données à l'intérieur de tableaux statistiques. Ceux-ci peuvent-être créés par les élèves — à la main ou à l'ordinateur — ou fourni par l'enseignant (**voir modèles à compléter en annexe 2**).

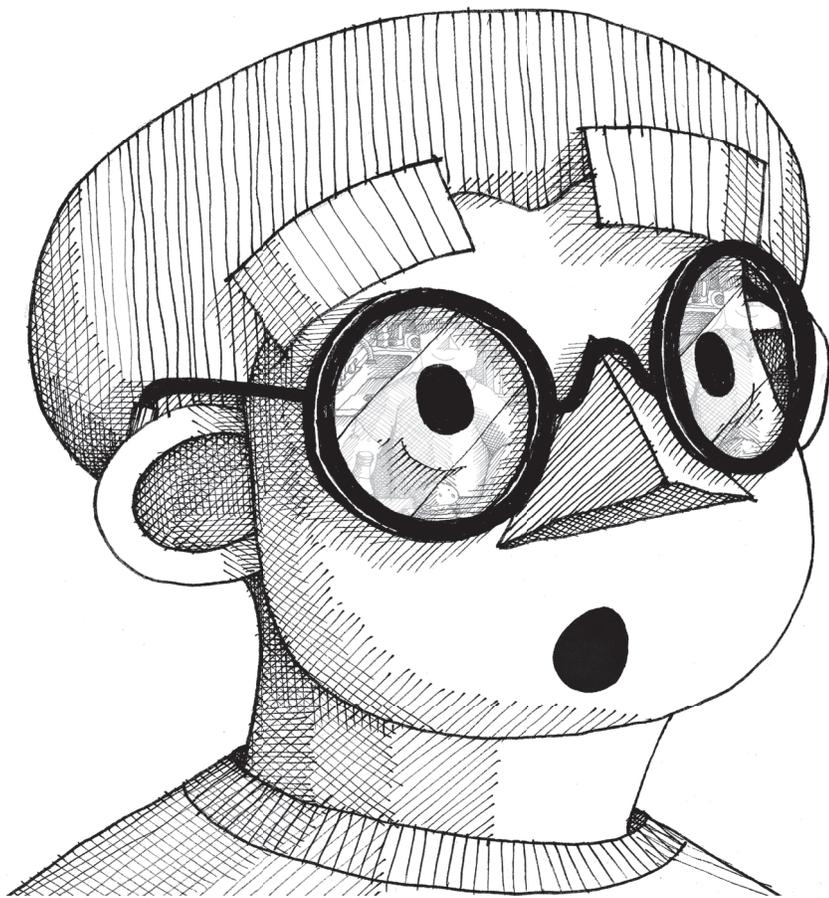
+ **Défi pour les élèves du 3e cycle :** Travailler la conversion de fractions en pourcentage (numérateur divisé par le dénominateur, multiplier le quotient obtenu par 100 et ajouter le symbole % à la droite du nombre). Autoriser l'usage de la calculatrice.



Exemple de tableau :

Nombre de téléviseur(s) à la maison	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
0		
1		
2		
3		
4 et plus		

- c. Faire vérifier les calculs par l'enseignant avant de passer à la prochaine étape.
 - d. **Étape facultative selon le niveau :** Transformer les données des différents tableaux en diagrammes. Illustrer ceux-ci à la main sur de grands cartons ou les produire à l'ordinateur. **Choisir au moins deux diagrammes parmi les suivants :** diagramme à bandes horizontales, diagramme à bandes verticales, diagramme circulaire ou pictogrammes.
5. Présenter son travail au groupe pour faire connaître les résultats du sondage. Encourager les élèves qui ont répondu « autre » à partager leurs réponses personnelles.
- + Pousser l'activité :** Inviter d'autres groupes de l'école à réaliser l'activité. Afficher les résultats dans les espaces communs afin de comparer les habitudes des élèves en matière d'écrans.



• Activités de lecture •

UNE LECTURE SANS ALLERGÈNE

Activité de groupe * à ***

Français : Compréhension de lecture et prise de position

Tu te crois allergique à la lecture? Voici un roman graphique qui saura te plaire! Une histoire signée Camille Pomerlo et Pierre Szalowski. Participe à sa lecture en **répondant à des questions et en discutant du thème dont elle traite**.

Avant la lecture

- Présenter la première de couverture du roman. S'attarder au titre pour demander :
 - À ton avis, comment cette allergie peut-elle se manifester?
 - Comment réagirais-tu si tu apprenais que tu es allergique aux écrans?
 - Selon toi, quel sera le ton employé par les auteurs pour raconter l'histoire? **Offrir ou non ce choix de réponses** : un ton dramatique, un ton humoristique, un ton neutre.
- Lire le résumé présenté sous le rabat de la couverture :
 - Qu'est-ce que ce résumé t'apprend sur l'histoire?
 - Selon toi, quel est ce mal du siècle dont tout le monde se plaint sans pouvoir y échapper?
 - Définir ce qu'est une fable, soit un court récit qui contient une morale. Cite en exemple une fable que tu connais. Qui en est l'auteur?

Pendant la lecture

Répondre oralement ou par écrit à ces questions :

- Comment pourrais-tu expliquer que les yeux de Milo sont devenus carrés?
- **Petit défi** : Ce n'est pas un hasard si **Dr Pollenta Pageur**, allergologue, se nomme ainsi. En quoi ce prénom et ce nom ont-ils un lien avec l'histoire?

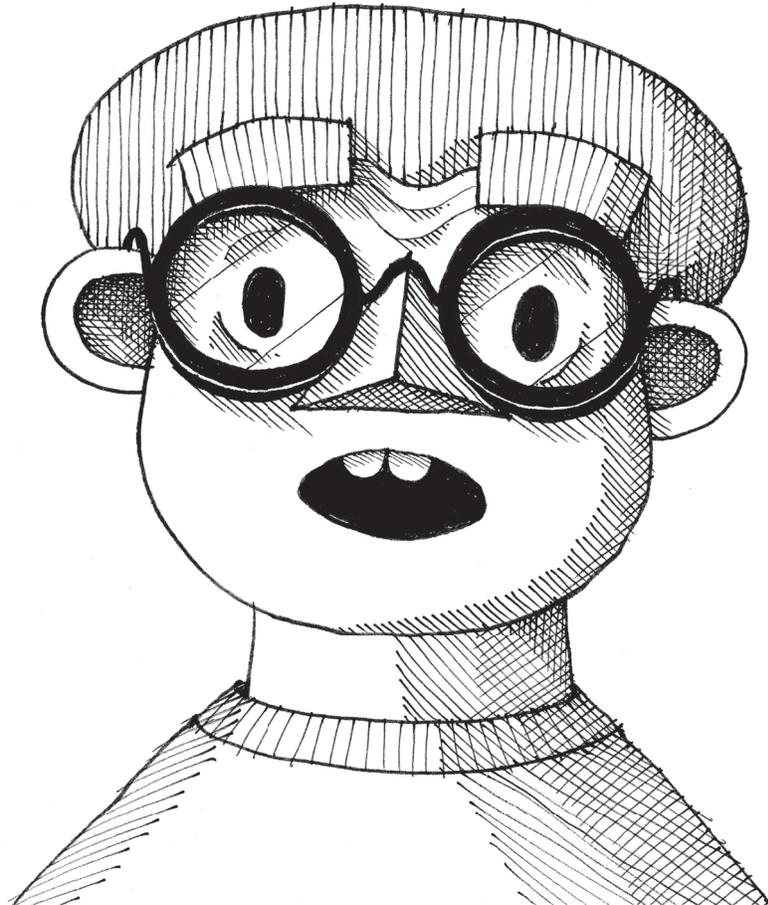
(Réponses : *Pollenta réfère au pollen, source d'allergie pour plusieurs, Pageur réfère à un petit outil de télécommunication qui est l'ancêtre du téléphone portable*).

- En page 31, Dr Pageur prescrit une ordonnance à Milo : « Pas de télé, pas de cellulaire, pas de tablette. » Quelle serait ta réaction si ton médecin te prescrivait la même chose?
- Sans écran, que pourrait faire Milo pour s'amuser et se divertir?

- En page 36 et 37, Milo se retrouve isolé de ses amis. Pourquoi ? Aurais-tu cette même réaction si un de tes amis était allergique aux écrans ? Que ferais-tu pour l'encourager ?
 - En pages 50-51, Dr Pageur semble avoir trouvé la solution. À ton avis, quelle est-elle ?
- +** **Élèves du 3e cycle :** Relever deux passages où l'un des personnages emploie un langage populaire.

Suivant la lecture

- Faire un retour sur le texte de la page 69 afin de dégager la morale de l'histoire. Qu'est-ce que Milo tente d'exprimer selon toi ? Es-tu d'accord avec lui ?
- Observer l'illustration de la quatrième de couverture. Pourquoi l'illustratrice a-t-elle fait le choix de dessiner Milo en couleur ?
- À quel moment Milo a-t-il commencé à regarder les écrans ? Est-ce la même chose pour toi ? À la maison, tes parents t'imposent-ils une limite de temps-écran ?
- Recommanderais-tu ce livre à un ami ? Pourquoi ?

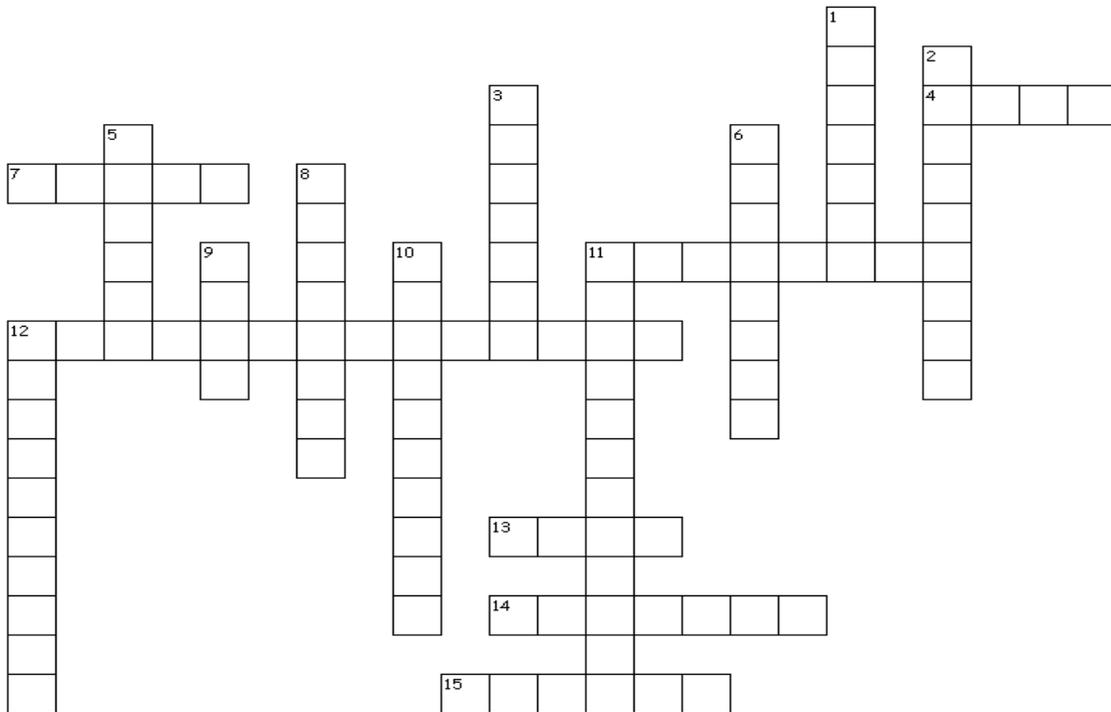


MOTS CROISÉS PIXELISÉS

Activité individuelle **

Français : Compréhension de lecture et grammaire

Avec les nombreux pixels qui lui troublent la vue, Milo ne parvient pas à compléter cette grille de mots croisés. Aide-le à y arriver grâce aux indices qui te sont fournis.



HORIZONTALEMENT

4. Ce personnage n'a pas la langue dans sa poche. Il ou elle dit franchement ce qu'il ou elle pense.

7. Milo y est allergique (mettre au singulier).

11. Classe de mots à laquelle appartient le mot allergique.

12. Elle est l'auteure et l'illustratrice du roman graphique *L'enfant allergique aux écrans*.

13. Diminutif du mot *télévision*.

14. Ce livre est publié chez cet éditeur.

Indice : synonyme de voiture.

15. Milo n'en voyait qu'un seul puis il y en a eu de plus en plus chaque fois qu'il regardait un écran (pluriel).

VERTICALEMENT

1. Temps de verbe utiliser à l'intérieur des dialogues (bulles de paroles).

2. Ce temps de verbe est utilisé pour raconter et faire avancer l'histoire (passages narratifs).

3. Antonyme de normal et synonyme d'étrange, cet **adjectif** sert à qualifier le problème de Milo.

5. Classe de mots à laquelle appartient le mot il ? Ex. : « Et quand il a grandi, il est devenu vraiment tannant. »

6. Dr Pollenta Pageur trouve finalement cette solution au problème de Milo.

8. Dotée d'un écran, Milo ne peut plus s'en servir pour apprendre à l'école ni pour jouer avec ses amis.

9. **Nom propre** pouvant remplacer le pronom moi dans la phrase : « Mais moi, mes yeux, y font pas ça. »

10. En page 38, elle sert à imiter le son d'une sonnette et l'aboïement du chien.

Indice : complète ce mot à l'aide d'une seule et même voyelle : **on_mat_pée**.

11. En tant que spécialiste des allergies, Dr Pollenta Pageur porte ce titre.

12. Complète la prescription du Dr Pageur : « Pas de télé, pas de tablette, pas de _____ ».

Réponses Horizontalement : 4. *mémé* 7. *écran* 11. *adjectif* 12. *Camille Pomerlo* 13. *télé* 14. *Bagnole* 15. *Pixels*.

Réponses Verticalement : 1. *présent* 2. *imparfait* 3. *bizarre* 5. *pronom* 6. *lunettes* 8. *tablette* 9. *Milo* 10. *onomatopée* 11. *Allergologue* 12. *Cellulaire*.

• Activités créatives •

MON MOMENT ÉCRAN « FULL PREF »!

Activité individuelle * à ***

Français : écriture (texte narratif et dialogues)

Arts plastiques : Motricité fine, observation et création

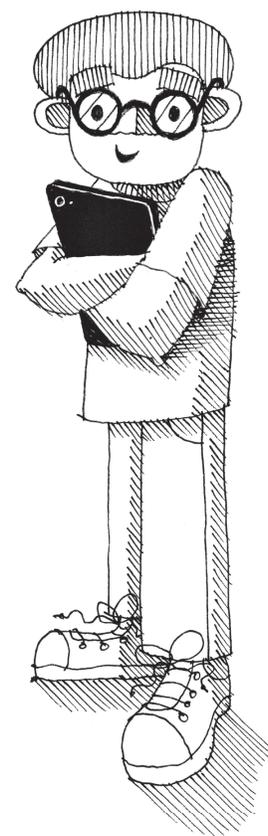
Camille Pomerlo est à la fois l'auteure et l'illustratrice de ce livre. Elle a dessiné ce dernier entièrement à la main usant 204 crayons. Voilà qu'elle te convie à **t'inspirer de son travail pour illustrer et raconter ton moment de temps-écran préféré**. Celui dont tu ne pourrais JAMAIS te passer même si tu souffrais d'allergie comme Milo.

MATÉRIEL :

- Feuilles blanches
- Crayons mine et gommages à effacer
- Crayons à l'encre de chine (ou crayons-feutre noirs à pointe fine)

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

1. Lire les remerciements de Camille Pomerlo (s'attarder au premier paragraphe et à la photo) en vue de découvrir le médium utilisé, soit des crayons à l'encre de chine.
 2. Observer quelques illustrations du livre afin d'analyser le style de l'artiste : illustrations en noir et blanc, histoire présentée sous forme de bande dessinée, traits de crayons marqués pour tracer les contours, utilisation de lignes pour créer des ombrages, etc.
- +** En profiter pour définir certains termes liés à la bande dessinée : planche, case, bandeau, phylactère, onomatopée...
3. **Dessiner son moment de temps-écran préféré.** Penser à répondre à ces questions : où se déroule l'activité ? Avec qui est-elle pratiquée ? (Ex. : regarder un film en famille dans le séjour, jouer à un jeu vidéo avec des amis au sous-sol, faire un montage photo sur sa tablette seul dans sa chambre.) Ceci, **en imitant le style de Camille Pomerlo !**
- +** **Variante défi :** Dessiner ce moment vu par les yeux de Milo, soit en pixels !
4. Faire l'ajout d'un court texte narratif racontant ce moment. Attention d'utiliser un **narrateur héros** (pronom à la première personne). Ajouter au moins une onomatopée ainsi qu'une bulle de parole dont le langage utilisé est populaire ou familier (facultatif selon le niveau).



Bonne création !

DES MÈMES FABRIQUÉS MAIN

Activité de groupe et d'équipes ** à ***

Français : Écriture, ton humoristique

Arts plastiques : Motricité fine, associations d'idées et création

Technologie : Les mèmes comme outil de communication

C'est avec beaucoup d'humour que Camille Pomerlo illustre et signe cette histoire dont le sujet est fort sérieux. Use à ton tour d'un ton humoristique pour **prévenir l'utilisation excessive du temps-écran**. Ceci, **en créant un mème**... Oui, oui, tu as bien lu : un **mème** !

MATÉRIEL :

- Feuilles blanches
- Ciseaux et colle
- Crayons-feutre noirs
- Tablette ou ordinateur (facultatif)
- Imprimante (pour l'enseignant)

PRÉPARATION ET NOTES POUR L'ENSEIGNANT :

- Sélectionner quelques mèmes sur Internet et imprimer celui **fourni en annexe 3**, inspiré du livre.
- Sélectionner et imprimer une banque d'images libres de droits pouvant servir aux mèmes qui seront créés par les élèves. **Note :** les images d'animaux et de personnages connus des enfants sont à privilégier pour faciliter l'exercice.

Lien utile pour en apprendre davantage sur les mèmes et leur utilité :

<https://fr.wix.com/blog/2017/08/10/que-sont-les-memes-et-comment-les-utiliser/>

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

- 1.** En groupe, discuter des avantages et des désavantages liés à l'utilisation des écrans.
- 2.** Conclure la discussion en relevant les conséquences qu'ont eues les écrans sur Milo. En profiter pour identifier celles qui sont réalistes. (*Ex. : il a développé des troubles d'apprentissage, il s'est retrouvé isolé de ses amis, il s'est vu obligé de porter des lunettes.*)
- 3.** À l'aide d'exemples tirés du Net, expliquer ce qu'un **mème** — *image amusante accompagnée d'un court texte humoristique qui a pour objectifs d'attirer l'attention, d'exprimer une idée reposant sur des habitudes ou des comportements communs et qui permet d'exprimer sa créativité avec humour.*

Attention : le texte contenu à l'intérieur de mèmes est toujours écrit en lettres majuscules et en caractères gras.

- 4.** Expliquer l'activité à l'aide du mème **fourni en annexe 3** (détaillé au point suivant) puis former des équipes de 3 à 4 élèves.
- 5.** En équipe, réaliser un mème visant à **prévenir l'utilisation excessive des écrans**. Étapes à suivre :

- a. Choisir une image parmi celles fournies par l'enseignant.
- b. Rédiger une ou deux courtes phrases humoristiques en lien avec cette image et le thème, soit la surutilisation du temps-écran.
- c. Faire corriger son texte par l'enseignant.
- d. Coller l'image au centre d'une feuille blanche. Recopier une partie du texte au haut de l'image et l'autre au bas à l'aide d'un crayon-feutre noir et de lettres majuscules.

Exemples de mèmes :

RÉDUIS TON TEMPS-ÉCRAN



AVANT QU'IL NE T'AVALE

T'AS LE TEINT BBBLÈME, TU SAIS



C'EST LE REFLET DE L'ÉCRAN

TROP D'ÉCRANS



ÇA REND BÊTE

- +** **Défi :** Créer un mème à partir d'une image du roman **fournie en annexe 4**. Ce mème pourrait avoir pour but de convaincre les élèves de l'école à lire le roman *L'enfant allergique aux écrans*.

Prends ton mème en photo et envoie-le à un ami !

• Annexe 1 •

SONDAGE DU DR POLLENTA PAGEUR SUR TON USAGE DES ÉCRANS

TÉLÉ

As-tu un ou des téléviseurs à la maison ?

Oui Non Si oui, combien :

Où se trouvent le/les téléviseurs dans la maison ?

Dans le salon Dans la cuisine Dans ma chambre Autres

Si tu as coché « autres » indique la/les pièces de ta maison où l'on trouve une télé :

.....
.....
.....

En général, regardes-tu la télé :

Seul avec une ou plusieurs personnes

À quelle fréquence regardes-tu la télé pour écouter un film, un dessin animé ou une série télévisée ?

En semaine :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Le week-end :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

TABLETTE

Y a-t-il une ou des tablettes à la maison ?

Oui Non

Si oui, combien :

As-tu ta tablette à toi ?

Oui Non

Non, qui te prête sa tablette ? :

Combien de temps utilises-tu la tablette par jour ?

En semaine :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Le week-end :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Pourquoi l'utilises-tu le plus souvent ?

regarder un film jouer à des jeux réseaux sociaux travaux scolaires Autre

Si tu as coché « autre », écris ce que tu fais le plus souvent avec ta tablette :

ORDINATEUR

Y a-t-il un ou des ordinateurs à la maison ?

Oui Non

Si oui, combien :

As-tu ton ordinateur à toi ?

Oui Non

Combien de temps utilises-tu l'ordinateur par jour?

En semaine :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Le week-end :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Pourquoi l'utilises-tu le plus souvent?

regarder un film jouer à des jeux réseaux sociaux travaux scolaires Autre

Si tu as coché « autre », écris ce que tu fais le plus souvent avec l'ordinateur :

CELLULAIRE

As-tu ton téléphone cellulaire à toi?

Oui Non

Si oui, peux-tu l'utiliser quand tu le souhaites?

Oui Non

Dors-tu avec?

Oui Non

Si ta réponse est non, qui te prête parfois le sien?

Combien de temps utilises-tu un téléphone cellulaire par jour?

En semaine :

jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Le week-end :

- jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Pourquoi l'utilises-tu le plus souvent ?

- Discuter au téléphone texter jouer à des jeux réseaux sociaux Autre

Si tu as coché « autre », écris ce que tu fais le plus souvent avec le cellulaire :

EXTRA : JEUX VIDÉO

Possèdes-tu une ou plusieurs consoles de jeux ?

- Oui Non

Si oui, énumère celle(s)-ci (ex. : wii, playstation, Xbox, Nintendo Switch, etc.) :

Combien de temps passes-tu à jouer à des jeux vidéo, peu importe l'écran utilisé (télé, ordi, tablette...) :

En semaine :

- jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Le week-end :

- jamais 0 à 1 heure par jour 1 à 2 heures par jour 2 heures et +/jour

Quel genre de jeux vidéo préfères-tu ?

- jeux d'action jeux d'aventure jeux de stratégie jeux de sport jeux de guerre

- jeux de rôle Autre, indique le genre :

Dr Pollenta Pageur te remercie de l'aider dans ses recherches !

• Annexe 2 •

MODÈLES DE TABLEAUX À COMPLÉTER

Tableaux communs à tous :

Nombre d'élèves ayant répondu oui		% d'élèves ayant répondu oui	
Nombre d'élèves ayant répondu non		% d'élèves ayant répondu non	

Fréquence d'utilisation en semaine	Nombre d'élèves	%
Jamais		
Entre 0 et 1 heure		
Entre 1 et 2 heures		
2 heures et plus		

Fréquence d'utilisation le week-end	Nombre d'élèves	%
Jamais		
Entre 0 et 1 heure		
Entre 1 et 2 heures		
2 heures et plus		

Tableaux spécifiques télé :

Où se trouve le/les téléviseurs	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
Salon		
Cuisine		
Ma chambre		
Autres		

Nombre de téléviseur(s) à la maison	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
0		
1		
2		
3		
4 et plus		

	Nombre d'élèves	%
Élèves regardant la télé seul		
Élèves regardant la télé avec quelqu'un		

Tableaux spécifiques tablette :

Nombre de tablette(s) à la maison	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
0		
1		
2		
3 et plus		

À qui les élèves empruntent-ils une tablette?	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en % (Attention, car certains élèves possèdent une tablette !)
Un parent		
Un frère ou une sœur		
Autre		

Utilité de la tablette	Nombre d'élèves	%
Regarder un film		
Jouer à des jeux		
Réseaux sociaux		
Travaux scolaires		
Autre		

Tableaux spécifiques ordinateur :

	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
Élèves possédant son propre ordinateur		
Élèves ne possédant pas son propre ordinateur		

Utilité de l'ordinateur	Nombre d'élèves	%
Regarder un film		
Jouer à des jeux		
Réseaux sociaux		
Travaux scolaires		
Autre		

Tableaux spécifiques cellulaire :

	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en % (Attention : certains élèves ne possèdent pas de cellulaire!)
Élèves ayant le droit de l'utiliser quand ils veulent à la maison		
Élèves qui dorment avec leur cellulaire		

À qui les élèves empruntent-ils le plus souvent un cellulaire?	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en % (Attention : certains élèves possèdent un cellulaire!)
Un parent		
Un frère ou une sœur		
Autre		

Utilité du cellulaire	Nombre d'élèves	%
Discuter au téléphone		
Texter		
Jouer à des jeux		
Réseaux sociaux		
Autre		

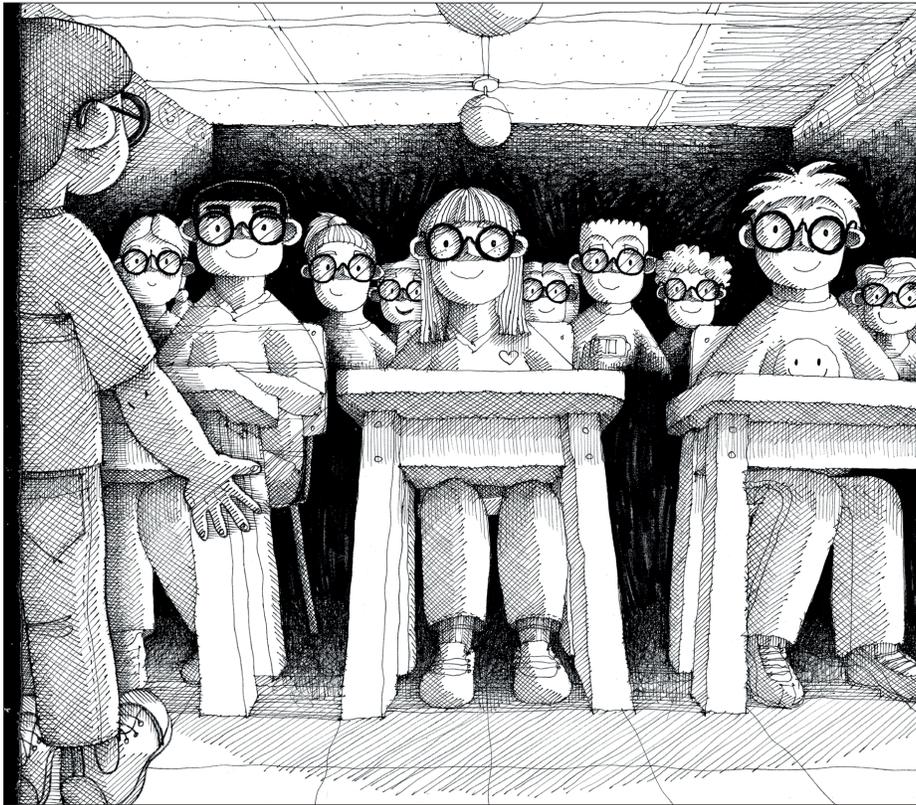
Tableaux spécifique jeux vidéo :

Complète ce tableau en indiquant le nom des 3 principales consoles utilisées par les élèves	Nombre d'élèves	Transforme cette donnée en %
Autres consoles utilisées		
Aucune console utilisée		

Genres de jeux préférés par les élèves	Nombre d'élèves	%
Jeux d'action		
Jeux d'aventure		
Jeux de stratégie		
Jeux de sport		
Jeux de guerre		
Jeux de rôle		
Autre genre		
Aucun genre, ne joue jamais		

• **Annexe 3** •
EXEMPLES DE MÈME INSPIRÉ DU LIVRE

JE NE VOIS PAS DE QUOI TU PARLES



L'EFFET DES ÉCRANS

• Annexe 4 •

IMAGES DU LIVRE POUVANT SERVIR À LA CRÉATION DE MÈMES

