

## **ADM-05 Annexe 2 : Encadrement de l'utilisation des écrans dans les écoles de la CSFY**

### **Catégorie : Gestion administrative**

Cette annexe encadre l'utilisation des appareils à écran (tablettes, ordinateurs portables, téléphones intelligents, consoles, écrans interactifs, etc.) par les élèves des écoles relevant de la CSFY dans le but de favoriser un apprentissage de qualité, protéger la santé et le développement des enfants et assurer un milieu scolaire sécuritaire et inclusif.

Cette annexe s'applique à tous les établissements scolaires relevant de la commission scolaire de la maternelle 4 ans à la 12<sup>e</sup> année.

---

### **1. Principes directeurs**

- L'usage des écrans doit être progressif, limité et encadré selon l'âge, en étant basé sur les données probantes.
- L'écran doit servir un objectif pédagogique clair : l'acquisition de compétences, la production, la recherche, la collaboration, et non pas être utilisé comme simple substitut à une pédagogie active.
- Il faut prioriser l'apprentissage actif, manipulatif et social pour tous les élèves, peu importe l'âge.
- Les écrans ne doivent pas remplacer les interactions humaines et les activités physiques ou créatives.
- L'usage des écrans ne doit pas être une récompense pour les élèves.
- En général, les écrans ne devraient pas être utilisés durant les pauses ou l'heure du dîner. Le personnel doit plutôt privilégier des options favorisant le bien-être et la fonction cognitive des élèves, telles que l'activité physique, la lecture et les interactions sociales.
- Il est essentiel d'intégrer la notion de citoyenneté numérique et de sobriété numérique dans les programmes scolaires.

## 2. Définition du temps d'écran

Le terme « temps d'écran » désigne toute période pendant laquelle un élève utilise activement un écran numérique (par exemple, une tablette, un ordinateur portable, un téléphone intelligent, un ordinateur de bureau) à des fins d'apprentissage individuel ou en petit groupe, de communication ou de divertissement, que ce soit à la demande d'un enseignant ou de son propre chef.

Le temps d'écran ne désigne pas l'exposition accidentelle ou passive aux écrans utilisés par les enseignants pour l'enseignement à l'ensemble du groupe, la gestion de la classe ou la sécurité.

### A. Inclus dans le « temps d'écran »

Le temps d'écran est pris en compte dans les limites quotidiennes ou hebdomadaires d'utilisation des écrans par les élèves lorsqu'il implique une participation active de la part de l'élève, par exemple :

1. Travail scolaire individuel sur un appareil numérique
  - Réalisation de devoirs sur un portable
  - Saisie d'une réponse écrite dans Google Docs
  - Regarder des vidéos pédagogiques sur un appareil personnel
  - Lire des livres numériques sur une tablette
  - Utiliser des outils d'apprentissage ou des applications pour s'entraîner ou évaluer ses connaissances
2. Activités en petits groupes ou en binôme sur des appareils partagés
  - Deux élèves collaborant sur un diaporama
  - Simulations numériques ou tâches de codage en groupe
  - Applications interactives d'alphabétisation ou de mathématiques sur tablette
3. Utilisation d'appareils à des fins non pédagogiques ou non scolaires (si autorisé)
  - Visionnement d'un vidéo sur un appareil personnel
  - Jeux
  - Utilisation des réseaux sociaux
4. Toute utilisation d'appareils à l'initiative des élèves
  - Consultation de messages sur les appareils de l'école
  - Utilisation de téléphones ou de tablettes pendant le temps libre (si autorisé)

## **B. Non inclus dans le « temps d'écran »**

Les activités suivantes ne sont pas prises en compte dans les limites d'utilisation des écrans, car elles sont passives, brèves ou nécessaires au bon fonctionnement de la classe :

1. Visionnement en classe entière sous la direction de l'enseignant sur un écran partagé où les élèves ne manipulent pas individuellement l'écran
  - Utilisation par l'enseignant d'un projecteur, d'un tableau blanc interactif ou d'un téléviseur pour :
    - Afficher des instructions ou une grille d'évaluation
    - Afficher un programme
    - Fournir un support visuel pendant l'enseignement direct
    - Modéliser une tâche ou démontrer une stratégie
    - Visionner un film à des fins pédagogiques
    - Participer à une vidéoconférence (par exemple, une session de « Connected.North »)
2. Courtes routines visuelles contrôlées par l'enseignant
  - Prise des présences à l'aide d'un écran dans la classe
  - Référence rapide à un minuteur visuel, à un emploi du temps ou aux règles de la classe
3. Processus administratifs ou d'accessibilité
  - Connexion ou ouverture brève d'une plateforme par les élèves
  - Utilisation d'appareils fonctionnels ou de fonctionnalités d'accessibilité nécessaires à l'apprentissage (par exemple, synthèse vocale, appareils de communication assistée et alternative)
    - Remarque : pour les élèves ayant des besoins documentés, cette utilisation est exemptée des limites de temps d'écran.
4. Environnements de test imposés par la commission scolaire ou le ministère
  - Évaluations effectuées en ligne
  - Tests standardisés de littératie ou de numératie nécessitant des appareils
5. Tâches liées à la sécurité et à la communication
  - Vérification des itinéraires de bus, des messages d'urgence ou des horaires

## **3. Précisions au sujet des limites du temps d'écran**

A. Pour les enfants de la petite enfance et du primaire, les limites de temps d'écran suivent les conclusions de nombreuses recherches et les recommandations de plusieurs organismes de la santé pour minimiser ou limiter fortement l'écran. Pour

les élèves plus âgés, nous privilégions la qualité pédagogique de l'utilisation avec un encadrement plutôt que des quotas de temps spécifiques.

- B. Les limites de temps d'écran prévues dans cette annexe ne s'appliquent pas aux élèves ayant des besoins éducatifs particuliers lorsque l'utilisation d'appareils numériques est nécessaire pour soutenir leur apprentissage, leur communication, leur autonomie ou l'accès au curriculum. Dans ces situations, l'usage des outils technologiques fait partie des mesures d'adaptation reconnues par le plan éducatif individualisé (PEI) ou par une recommandation professionnelle. L'équipe-école, en collaboration avec les parents et les spécialistes concernés, détermine alors l'intensité, la durée et les modalités d'utilisation les plus appropriées pour répondre aux besoins de l'élève, tout en assurant un encadrement sécuritaire, pédagogique et individualisé.
- C. Dans le cadre de projets pédagogiques spécifiques, les enseignants peuvent exceptionnellement dépasser le temps d'écran quotidien recommandé. Ces ajustements doivent demeurer justifiés par les objectifs d'apprentissage. Lorsqu'une augmentation du temps d'écran est nécessaire pour compléter une activité éducative, l'enseignant s'engage à réduire proportionnellement le temps d'écran lors d'une autre journée afin de maintenir un équilibre conforme aux lignes directrices établies.

## 6. Encadrement du temps d'écran par niveau scolaire

### A. Maternelle 4 ans, maternelle 5 ans et la 1<sup>re</sup> année

- **Principe** : éviter l'utilisation d'écrans en milieu scolaire ; le contact humain, les jeux interactifs, la motricité et la lecture orale sont prioritaires.
- **Usage autorisé** : courtes activités pédagogiques **de façon exceptionnelle**.
- **Interdictions** : visionnement passif de longue durée, jeux non supervisés, usage individuel de divertissement.
- **Temps maximal indicatif** : il y a seulement un usage très limité de façon exceptionnelle à ces niveaux

### B. Primaire — 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année

- **Principe** : utilisation pédagogique très limitée ; favoriser le contact humain, les activités en petits groupes et les manipulations

- **Usages autorisés** : apprentissage structuré : exemples : lecture numérique accompagnée, activités de mathématiques manipulatives numériques pour renforcer un enseignement (lorsqu'une option non numérique n'est pas possible), production multimédia courte. Il est permis de visionner un film en français avec un lien pédagogique au programme scolaire pour la moitié du temps de diner une fois par semaine.
- **Interdictions** : visionnement passif de longue durée, jeux non supervisés, usage individuel de divertissement.
- **Temps maximal indicatif à l'école** : ≤ **30–45 minutes** d'activités à l'écran par jour, réparties durant la journée.

### C. Intermédiaire — 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année

- **Principe** : accroissement progressif de l'utilisation des outils numériques pour la recherche et la production en faisant attention à l'équilibre. Favoriser l'écriture à la main et les travaux collaboratifs sans écran.
- **Usages autorisés** : projets de recherche, traitement de texte, programmation d'initiation, création multimédia, lecture numérique accompagnée, activités de mathématiques manipulatives numériques pour renforcer un enseignement (lorsqu'une option non numérique n'est pas possible), visionnement d'un film pour des raisons pédagogiques en salle de classe. Il est permis de visionner un film en français avec un lien pédagogique au programme scolaire pour la moitié du temps de diner une fois par semaine.
- **Interdictions** : réseaux sociaux, visionnement passif de longue durée, jeux non supervisés, usage individuel de divertissement.
- **Temps maximal indicatif à l'école** : ≤ **60 minutes** d'activités cumulatives à l'écran par jour pour des tâches pédagogiques.

### D. Secondaire — 7<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> année

- **Principe** : utilisation des outils numériques pour apprentissages plus complexes (collaboration, recherche critique), mais encadrement strict des usages. Favoriser l'écriture à la main et les travaux collaboratifs sans écran.
- **Usages autorisés** : travaux de groupe, apprentissage hybride contrôlé, activités de codage/robotique, recherches encadrées, rédactions et communications pédagogiques, visionnement d'un film pour des raisons pédagogiques en salle de classe.
- **Interdictions** : réseaux sociaux, jeux non supervisés, usage individuel de divertissement.

- **Temps indicatif** : priorité à la qualité ; surveiller la surcharge d'écrans durant la journée. Le personnel doit prévoir et prioriser des tâches hors écran.
  - Encourager les activités extérieures quotidiennes : au moins 60 min d'activité physique modérée ou vigoureuse pour les élèves, conformément aux lignes directrices de santé publique.
  - Informer sur les risques visuels, prévoir des pauses, et favoriser l'accès à la lumière naturelle.

#### **E. Secondaire — 10<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année**

- **Principe** : préparation au monde postsecondaire ; usage responsable et autonome des outils numériques.
- **Usages autorisés** : recherche, participation à des plateformes d'apprentissage, production avancée (vidéo, programmation), communication pédagogique, visionnement d'un film pour des raisons pédagogiques en salle de classe.
- **Interdictions** : réseaux sociaux sauf pour des utilisations pédagogiques, jeux non supervisés et usage individuel de divertissement.
- **Temps indicatif** : priorité à la qualité ; surveiller la surcharge d'écrans durant la journée. Le personnel doit prévoir et prioriser des tâches hors écran quand possible.
  - Encourager les activités extérieures quotidiennes : au moins 60 min d'activité physique modérée ou vigoureuse pour les élèves, conformément aux lignes directrices de santé publique.
  - Informer sur les risques visuels, prévoir des pauses, et favoriser l'accès à la lumière naturelle.