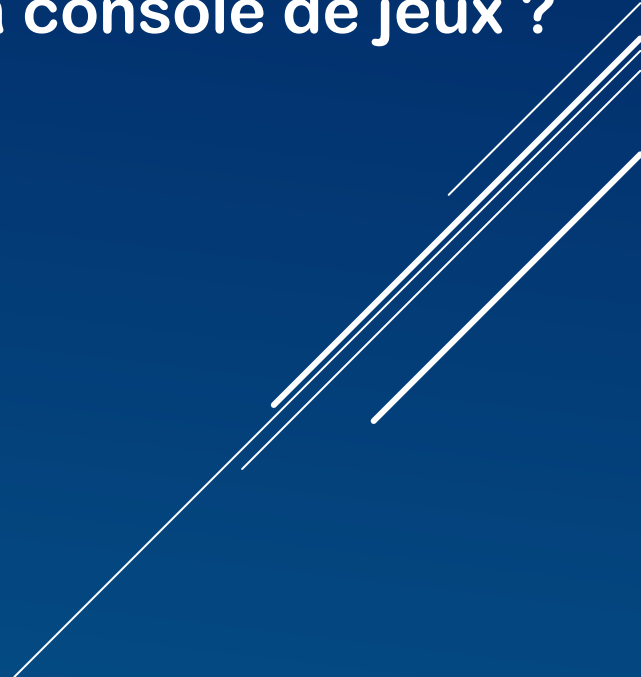




L'ENFANT DE 3 À 6 ANS

Jacky Garrone, Psychomotricien

ENTRE 3 ET 6 ANS

- ▶ Entre 3 et 6 ans, quel(s) problème(s) pourrait poser l'usage de la console de jeux ?
- 
- A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying lengths, slanted upwards from left to right, located in the bottom right corner of the slide.

Dix questions à poser aux familles qui ont de jeunes enfants:

1. Quels types d'écrans y a-t-il chez vous (p. ex., télévision, tablette, ordinateur, téléphone intelligent) ?
Lesquels votre enfant utilise-t-il ?
2. Est-ce que vous écoutez régulièrement des émissions ou des films à la télévision ou sur d'autres appareils en famille, pour vous détendre ? À quelle fréquence un écran est-il allumé en arrière-plan sans que personne le regarde ?
3. Est-ce que des membres de la famille utilisent des écrans pendant les repas ?
4. Qu'est-ce que vous regardez avec votre enfant ? Que regarde-t-il seul ?
5. Encouragez-vous ou découragez-vous la conversation avec votre enfant lorsque vous utilisez des écrans ?

6. Regardez-vous des émissions pour adulte ou des émissions commerciales avec votre enfant ?
7. Votre enfant utilise-t-il des écrans pendant que vous faites des tâches ménagères dans la maison ? Souvent ? Parfois ?
8. Y a-t-il des activités passées devant un écran dans le milieu de garde de votre enfant ? Savez-vous à quelle fréquence elles ont lieu ?
9. Votre enfant passe-t-il du temps devant un écran avant le coucher ? Combien de temps avant le coucher ? A-t-il un téléviseur ou un ordinateur dans sa chambre ? Apporte-t-il des appareils mobiles dans sa chambre ?
10. Votre famille s'est-elle dotée de règles ou de directives comprises et respectées relativement à l'utilisation des écrans ?

-Les écrans soutiennent-ils les **capacités linguistiques** de l'enfant ?

-L'enfant peut-il **partager** avec ses parents son expérience avec les écrans?

-Quel est **l'imaginaire** de prédilection de l'enfant ?

-L'enfant trouve-il des **modèles** dans les jeux vidéo ?

-L'enfant fait-il la **différence** entre la réalité et l'imaginaire?

-Les écrans servent-ils à **créer des liens** ou à creuser **la solitude** de l'enfant ?

Le challenge de cette période est de passer d'une vie principalement basée sur la relation duelle à une relation triangulaire puis à la vie en groupe. L'enfant explore donc son cercle familial et se prépare à découvrir d'autres cercles de relations dans des activités culturelles, sportives et sociales.



Pendant cette période, l'enfant fait des nombreuses acquisitions. L'intégration psychomotrice permet à l'enfant de courir, sauter, ramper en toute sécurité; l'enfant a aussi une maîtrise de ses sphincters jusque dans son sommeil. La propreté, le sommeil et l'alimentation sont d'autres conquêtes de cette période. Le jeu se transforme également puisque l'on passe des jeux sensori-moteurs à des jeux symboliques puis à des jeux sociaux.



L'enfant commence à avoir un intérêt préférentiel pour les objets culturels comme les livres, les films et les jeux vidéo. Cette période est la haute saison du jeu de faire semblant. En un clin d'oeil, l'enfant transforme l'espace en un vaisseau spatial, une cuisine, un hôpital, ou un château-fort. Qu'il vive des aventures palpitantes ou un quotidien banal, l'enfant s'invente autrement pendant le temps de ses jeux. Dans le même temps, le jeu devient social. L'enfant apprend à suivre des règles pour pouvoir jouer avec ses amis.



L'ÉCRAN INTERACTIF

Peut développer :

1) l'intelligence intuitive

- il ne s'agit pas de comprendre pour agir, mais d'agir pour comprendre, l'intelligence sensori-motrice dont le but est de réussir plus que de comprendre, y joue un rôle essentiel ;
- il repose sur le tâtonnement et la répétition d'essais dans lesquels l'erreur n'est jamais pénalisée ;
- il est plus collectif que solitaire dans la mesure où beaucoup de difficultés rencontrées ne peuvent être résolues qu'à plusieurs.



2) l'intelligence hypothético-déductive

D'un autre côté, les écrans interactifs sollicitent aussi la pensée hypothético-déductive, notamment en mettant à contribution la capacité d'anticipation et le retour d'expérience. Le joueur enchaîne alors quatre moments successifs : l'observation, l'hypothèse, la manipulation du réel, puis à nouveau l'observation. C'est le cas dans de nombreux jeux de stratégie et d'aventure.



La sollicitation de ces deux formes d'intelligence dépend du type de jeu, mais aussi de la personnalité du joueur et de ses choix personnels.

Les jeux vidéo sur consoles de salon peuvent être un support d'échanges familiaux.



De 2 à 6 ans

Stade Préopérateur

Les objets doivent être similaires à ce qu'ils représentent
Les jeux doivent comporter des règles
Jeux de construction, pâte à modeler

Partir de l'objet pour aller au monde à jouer

C'est le début du jeu symbolique qui permet d'assimiler le monde
L'enfant n'est pas encore capable de prendre un seul attribut de l'objet

Privilégier les jeux de construction
Privilégier les jeux où la famille est ensemble
Introduire des jeux où l'on compte et écrit

Lego App (+4)
Pokémon
Dora l'exploratrice

Quelques jeux vidéo...

Entre 3 et 6 ans

L'ÉCRAN INTERACTIF

MAIS il peut y avoir certains risques...

Accaparement de toute leur attention



L'écran ne doit pas remplacer les autres activités de l'enfant: livres, sorties, contacts sociaux...

Fuite du monde concret

Du fait de la faiblesse de ses capacités cognitives, l'enfant a encore du mal à distinguer son monde interne du monde qui l'entoure.



Seuls quelques doigts sont mobilisés et des automatismes sont présents



Les consoles ne mettent à contribution que quelques doigts sur les dix que nous possédons. Or l'enfant développe son imagination en créant de ses propres mains, notamment par le dessin, le modelage et le jeu avec d'autres. Les automatismes de la console de jeu ne favorisent ni le développement de sa motricité fine, ni celui de sa créativité.

LA TÉLÉVISION

3-12 ans : 80% des programmes regardés ne leurs **sont pas destinés.**

Caractère traumatique :

- les sensations et émotions sont plus grandes par rapport au quotidien.
- L'enfant est dans l'impossibilité d'y donner du sens, surtout s'il n'est pas accompagné d'un adulte.

=> Insécurité.



PARLER DES ÉCRANS EN FAMILLE... VALABLE À TOUT ÂGE !

Indispensable : **le dialogue en famille**


Repas du soir sans écrans

- ▶ **Quand on regarde un écran :**
nous sommes dans l'instant présent, plongé dans l'image.
- ▶ **Quand on parle :**
raconter ce qu'on a fait, ce qu'on voit sur les écrans.

=> On peut prendre du recul.



En résumé

- ✓ Pas de TV et d'ordinateur dans la chambre
 - ✓ Limiter le temps d'écran
 - ✓ Dialoguer à propos de ce qui est vu à l'écran
 - ✓ Sélectionner les programmes TV + respecter les âges indiqués
 - ✓ Éviter les consoles de jeu individuelles avant 6 ans
 - ✓ Privilégier les activités manuelles
- 

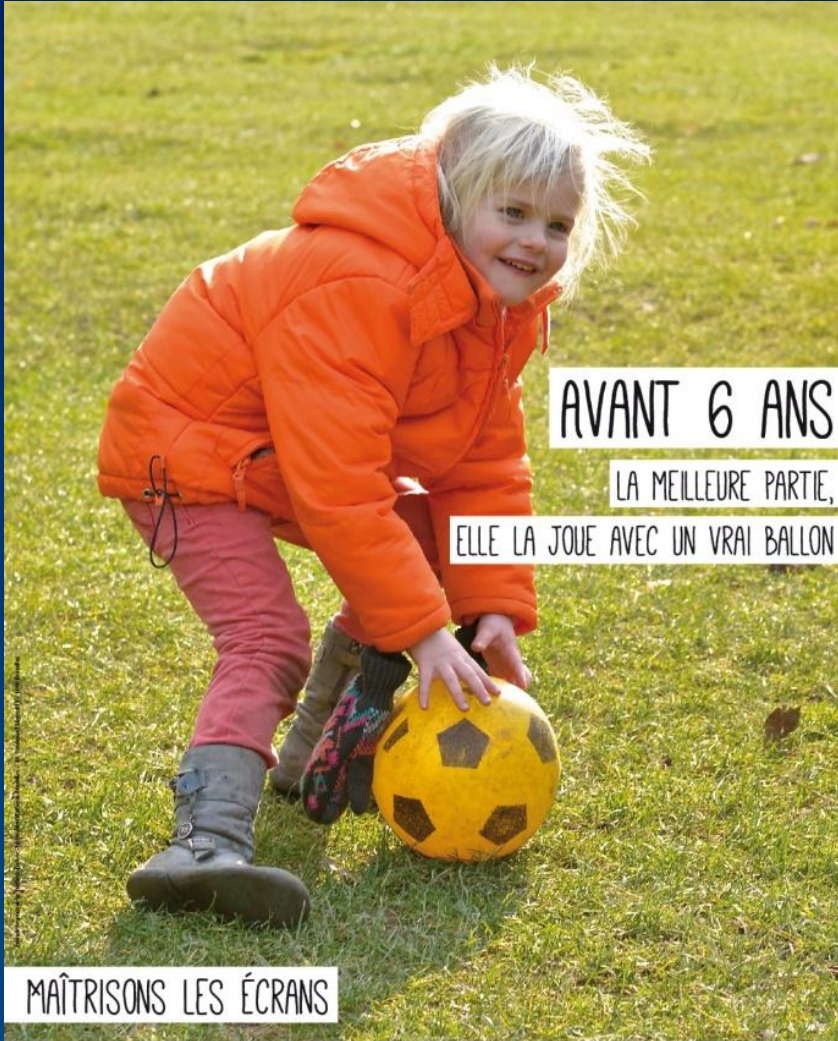


*« Maîtrisons les écrans »
Avant 6 ans, l'enfant a besoin de
découvrir ses possibilités motrices*

Serge Tisseron

ENTRE 3 ET 6 ANS

Pour aller plus loin:
Pour poursuivre la lecture, télécharger
le livre de la collection Temps d'arrêt :
"Grandir avec les écrans, la règle 3-6-9-12" de Serge Tisseron



AVANT 6 ANS
LA MEILLEURE PARTIE,
ELLE LA JOUE AVEC UN VRAI BALLON

MAÎTRISONS LES ÉCRANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

Avant 6 ans, l'enfant a besoin de dédicacer toutes ses possibilités. Il est prioritaire qu'il ait des activités engageant ses six doigts, pour développer son habileté motrice, et surtout son cerveau.

Le risque des écrans est en effet qu'ils captent toute son attention, tout son temps.

Il est important dès lors d'établir des règles claires sur le temps d'écrans, d'encourager les écrans dans le salon, de privilégier les jeux vidéo que l'on joue à plusieurs. Sentez-vous le droit de fixer des limites.

Des repères clairs sur www.yapaka.be/ecrans

3 PAS DE TV AVANT 3 ANS

6 PAS DE CONSOLE DE JEU AVANT 6 ANS

9 PAS D'INTERNET SEUL AVANT 9 ANS

12 PAS DE RÉSEAU SOCIAL AVANT 12 ANS

FÉDÉRATION WALLONIE-SPUWELLES
yapaka.be

<http://www.yapaka.be/livre/livre-grandir-avec-les-ecrans-la-regle-3-6-9-12>