

Table des Matières

1. Introduction.....	1
1.1 Cadre de recherche	1
1.1.1 Illustration.....	1
1.1.2 Thématique traitée.....	2
1.1.3 Intérêt présenté par la recherche	2
1.2 Problématique	3
1.2.1 Question de départ.....	3
1.2.2 Précisions, limites posées à la recherche	3
1.2.3 Objectifs de la recherche.....	3
1.3 Cadre théorique et/ou contexte professionnel	4
1.4.1 Terrain de recherche et échantillon retenu.....	8
1.4.2 Méthodes de recherche	9
1.4.3 Méthodes de recueil des données et résultats de l'enquête	9
2. Développement.....	11
Partie présentée par Farinet Vanessa.....	11
2.1 Introduction au traitement des données	11
2.2 Présentation des données.....	13
2.2.1 Impacts négatifs	13
2.2.2 Impacts positifs.....	16
2.2.3 La violence	19
2.2.4 L'utilisation des TIC	21
Partie présentée par Bianchi-Pastori Mélanie	26
2.3 Introduction au traitement des données	26
2.4 Présentation des données.....	27
2.4.1 Représentations des technologies par les professionnels	27
2.4.2 Rôle de l'éducateur de l'enfance	36
2.4.3 Que mettre en place ?	39
3. Conclusion	42
3.1 Résumé et synthèse des données traitées	42
Synthèse de la partie présentée par Farinet Vanessa.....	42
Synthèse de la partie présentée par Bianchi-Pastori Mélanie	44
3.2 Analyse et discussion des résultats obtenus	46
3.3 Limites du travail	51
3.4 Perspectives et pistes d'action professionnelle.....	52
3.5 Remarques finales	53
4. Bibliographie.....	55
Annexe I : Grilles d'entretien vierges	I
Questionnaire éducateurs.....	I

Questionnaire psychologues.....	II
Annexe II : Exemples de grilles de lecture.....	IV
Annexe III : Exemples de retranscriptions d'un entretien enregistré	IX
Interview Éducatrice n°1.....	IX
Interview Éducatrice n°2.....	X
Interview Psychologue n°1.....	XI
Interview Psychologue n°2.....	XII

Table des annexes

Annexe I	: Grilles d'entretien vierges
Annexe II	: Exemples de grilles de lecture
Annexe III	: Exemples de retranscriptions d'un entretien enregistré

Table des illustrations

Figure 1	: Pourcentage d'enfants de chaque âge pratiquant une activité donnée
Figure 2	: Nombre de professionnels déclarant aborder chaque thématique avec les parents

Tables des abréviations et/ou Glossaire

Avatar : Personnage virtuel que l'utilisateur d'un ordinateur choisit pour le représenter graphiquement, dans un jeu électronique ou dans un lieu virtuel de rencontre.

(<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/avatar/7021>)

Collaboration : action de collaborer => **collaborer** : Travailler de concert avec quelqu'un d'autre, l'aider dans ses fonctions de participer à une œuvre avec d'autres. (Mini Dictionnaire Larousse. 2007. Editions Larousse)

Coopération : Travailler de concert avec quelqu'un d'autre, l'aider dans ses fonctions => **coopérer** : Prendre part, concourir à une œuvre commune ; contribuer, participer. (Mini Dictionnaire Larousse. 2007. Editions Larousse)

EDE : Éducateur/-rice de l'enfance

Emulation : Sentiment qui pousse à surpasser ou à égaler quelqu'un.

(<http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/emulation/>)

Prosodie : D'une manière générale, la prosodie est l'inflexion, le ton, la tonalité, l'intonation, l'accent, la modulation que nous donnons à notre langage oral en fonction de nos émotions et de l'influence que nous désirons avoir sur nos interlocuteurs. En outre, c'est l'étude des traits phoniques, c'est-à-dire l'étude du rythme (vitesse d'élocution), de l'accent et de l'intonation. (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Prosodie>)

Serious game : Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est un logiciel qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

(https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux#Serious_Game_et_Serious_Gaming)

TIC : technologie de la communication et de l'information

1. Introduction

1.1 Cadre de recherche

1.1.1 Illustration

Les nouvelles technologies ont toujours réussi à nous séduire. Nous avons évolué avec celles-ci et elles font aujourd'hui partie intégrante de notre quotidien. Nous remarquons que désormais, les enfants d'aujourd'hui sont baignés dans cet univers technologique dès leur naissance. De plus, comme l'a fait remarquer Mme Tiziana Bellucci, intervenante aux journées thématiques, ils passent de plus en plus de temps face aux écrans. Alors nous nous demandons : ces écrans, sont-ils bénéfiques ou néfastes pour le développement de ces enfants ?

C'est une question récurrente que l'on entend dans les structures d'accueil et qui s'accompagne d'une seconde interrogation : doit-on ou non intégrer les nouvelles technologies dans les milieux d'accueil? Ces questions ouvrent souvent des débats au sein de l'équipe éducative. Elles font apparaître des conflits de valeurs et malheureusement, l'équipe reste souvent sans réponses alors qu'elle fait face à des scènes proches de celle mentionnée ci-dessous :

Avouons-le : correctement utilisées, ces technologies sont absolument formidables, notamment par la facilité avec laquelle elles permettent d'accéder aux connaissances et de les diffuser. Les enfants n'échappent pas à cette mutation ! Tout d'abord, parce qu'on ne les en protège pas. Pour beaucoup de très jeunes bambins, le smartphone est devenu un doudou électronique avec photos, musiques et vidéos. Mais à cela s'ajoute l'incroyable capacité d'apprentissage des enfants qui trouvent là un étonnant terrain d'exploration et d'expérimentation comme ils n'en rencontrent plus guère ailleurs... (Grandserre, S. (2015). P.52)

Un smartphone devenu le doudou des enfants, ne devrait-on pas s'en inquiéter ? Pourtant, comme Grandserre le mentionne, la technologie n'a pas que du néfaste à offrir. Alors que doit-on faire ?

Les journées thématiques ont relancé notre questionnement face à ces écrans et surtout elles nous ont surprises par les chiffres si élevés donnés lors des séances d'information. Par exemple, Mme Tiziana Bellucci nous a communiqué qu'en 2016, une étude française répertorie que les enfants âgés de 1 à 6 ans passeraient 4h10 par semaine sur internet. N'est-ce pas trop pour de si jeunes enfants ? Bien que nous sachions déjà que la technologie est indissociable de la vie actuelle, ces chiffres nous ont laissées perplexes.

Dès le plus jeune âge, les enfants sont fascinés par les écrans. Télévision, consoles de jeux, ordinateurs vont inévitablement, au fil des années, prendre de plus en plus de place dans leurs loisirs. La question se pose alors de savoir quel impact ce flot d'images et de communications virtuelles pourra avoir sur leur développement.

Ces formidables outils aideront-ils l'enfant à se familiariser avec les nouvelles technologies, ou le plongeront-ils trop vite dans un monde où tout est virtuel ? (Deny, M., & Stora, M. (2010). P. 9)

Interpellées par ce temps de consommation qui augmente et les âges diminuant des enfants utilisant les TIC, nous avons voulu en apprendre plus sur ce thème. C'est ainsi que nous avons décidé de travailler sur la question suivante : quels sont les avantages et les inconvénients des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour l'enfant de 3 à 6 ans et quelles sont les représentations des professionnels vis-à-vis de celles-ci ?

Nous espérons dans un premier temps trouver des réponses à nos questionnements. Dans un deuxième temps nous aimerions au travers de notre travail sensibiliser les professionnels et élargir leurs représentations concernant les écrans.

1.1.2 Thématique traitée

La technologie ne cessant de croître, la population est de plus en plus amenée à côtoyer du matériel électronique tel que : ordinateurs, tablettes, téléphones portables, jeux vidéo, réseaux sociaux et télévision. Par nos observations, nous avons remarqué que cette technologie est mise à disposition des enfants de plus en plus tôt. En effet, des enfants arrivent régulièrement en structure d'accueil avec les tablettes ou les téléphones portables de leurs parents entre les mains. D'après nos entretiens avec ces parents, ils les utilisent également en tant que distractions à la maison. Apparaissent alors des débats au sein des équipes éducatives, car chaque membre possède ses propres représentations sur le sujet. Nous allons donc découvrir l'avis de professionnels extérieurs aux structures d'accueil, ainsi que celui des éducateurs de l'enfance.

Après quelques recherches et les journées thématiques, nous nous sommes rendu compte que les médias de l'information et de la communication étaient bien plus présents que ce que nous pensions. Selon l'intervenante Mme Tiziana Bellucci, d'action innocence : « *Les enfants sont confrontés de plus en plus tôt aux technologies et y passent de plus en plus de temps* ». Alors quels effets, néfastes et positifs, ont ces TIC sur le développement des enfants ?

A travers notre travail, nous souhaitons faire ressortir les aspects positifs et négatifs de notre problématique. Nous pourrons ainsi répondre aux diverses questions qui nous interpellent. De plus, cela nous permettra d'informer les professionnels et les parents qui s'interrogent sur le sujet, et de répondre à leurs questions.

1.1.3 Intérêt présenté par la recherche

Notre génération a grandi au contact des nouvelles technologies, évoluant avec elles au quotidien. Celles-ci ont également fait partie de notre éducation autant dans le domaine familial que scolaire et à l'heure actuelle elles prennent encore et toujours plus d'ampleur. La population utilise énormément ces moyens de communication électroniques, ils sont devenus indispensables à la société d'aujourd'hui.

Nous sommes de ceux qui sont pour cette évolution. Nous pensons qu'il n'y a pas que des inconvénients à cette tendance technologique et que nous pouvons ressortir des aspects positifs de leur utilisation. Nous espérons, à travers nos recherches, dédramatiser les TIC en montrant tout à la fois les aspects négatifs et positifs de la problématique.

Cependant, nous restons tout de même déconcertées face aux jeunes enfants sachant déjà manipuler avec aisance tous ces outils. Combien d'enfants de moins de trois ans voit-on avec la tablette ou le téléphone portable de leur parent, qu'on leur donne afin de les occuper ? La rapidité avec laquelle nous plongeons les enfants dans le monde des nouvelles technologies nous interpelle. En tant que futures éducatrices de l'enfance, nous nous questionnons sur les conséquences de l'introduction de ces technologies en structure et surtout l'impact de celles-ci sur des enfants de plus en plus jeunes. Travailler sur ce sujet nous permettra d'étayer nos connaissances sur cette problématique et ainsi de donner des réponses plus précises à ce sujet dans les futurs lieux dans lesquels nous travaillerons.

Les professionnels et les parents s'interrogent sur la présence quotidienne de ces appareils dans l'environnement de l'enfant et des effets engendrés sur son développement. Les éducateurs de l'enfance sont donc régulièrement amenés à se questionner sur leur introduction en milieu d'accueil alors que les enfants sont en contact direct avec les écrans dès qu'ils se retrouvent en dehors des structures. Faut-il interdire ou non l'utilisation des TIC en structure d'accueil ?

1.2 Problématique

1.2.1 Question de départ

A l'heure où les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont fortement pris racine dans notre société, nous observons que de plus en plus d'enfants en bas âge utilisent ces appareils. En tant que futures éducatrices de l'enfance, cette situation nous interpelle et nous nous sommes donc posé la question suivante :

Quels sont les avantages et les inconvénients des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour l'enfant de 3 à 6 ans et quelles sont les représentations des professionnels vis-à-vis de celles-ci ?

Nous allons y répondre au travers de notre travail de mémoire.

1.2.2 Précisions, limites posées à la recherche

Nous avons décidé d'orienter notre recherche sur les enfants de 3 à 6 ans afin de pouvoir être plus précises dans nos lectures et nos recherches d'informations. En travaillant sur plusieurs tranches d'âge, nous avons l'impression de survoler le sujet et de ne pas pouvoir obtenir des réponses claires. En effet, l'influence et l'utilisation des TIC n'est pas tout à fait la même pour un enfant de 3 ans ou pour un enfant de 12 ans. Le temps passé en structure d'accueil diffère également. On ne peut donc pas se baser sur des observations obtenues dans des cadres si différents. En choisissant ce panel 3-6 ans, les caractéristiques de base sont les mêmes pour chaque structure et permettent de faire des comparaisons. De plus, cela définit clairement le but et les limites pour les interviews avec des professionnels et des éducateurs de l'enfance.

Nous aborderons la question par le biais de la psychologie. Ainsi, les développements cognitif, psychomoteur, social, affectif et moral seront évoqués.

Les thèmes de la dépendance et de l'addiction seront écartés, ainsi que l'influence et l'avis des médias. En effet, les situations atypiques telles que les problèmes comportementaux ainsi que les suicides mis en avant par les médias ne seront pas traités dans ce travail.

1.2.3 Objectifs de la recherche

Dans un premier temps, l'étude du développement de l'enfant ainsi que les effets des TIC sur celui-ci nous permettra d'avoir un meilleur aperçu de leur influence. Ainsi nous pourrons nous positionner à l'aide d'arguments, face aux futures questions de parents ou d'éducateurs qui se demandent si les écrans sont bénéfiques ou néfastes pour la santé des enfants.

Ces recherches permettront d'aiguiller les professionnels que nous côtoierons à l'avenir, qui disposeront ainsi de plus de ressources pour répondre à la question « Doit-on ou non introduire les écrans en structure d'accueil ». Obtenir des réponses au sujet des effets sur le développement des enfants leur permettra d'aller plus loin dans leur réflexion positive ou négative. Ainsi ils auront la possibilité d'élargir leurs représentations, ainsi que leurs connaissances au sujet des TIC.

Alors que les structures d'accueil sont de plus en plus confrontées au développement des écrans, interviewer des professionnels et des éducateurs nous permettra d'obtenir leur avis et l'idée qu'ils se font des nouvelles technologies. Les réponses des professionnels nous

confirmerons ou non les apports théoriques que nous aurons trouvés, et nous pourrons dès lors proposer une conclusion à notre question de départ.

1.3 Cadre théorique et/ou contexte professionnel

Tout d'abord, nous aborderons **les effets** qu'engendrent les TIC sur le **développement des enfants** de 3 à 6 ans, cela en décrivant au préalable le développement global d'un enfant de cet âge. Puis nous nous concentrerons sur **l'utilisation des TIC**.

Pour notre deuxième partie, nous analyserons **les représentations des professionnels de l'enfance** afin de mieux identifier leur positionnement face aux écrans. Nous poursuivrons en décrivant le **rôle de l'éducateur de l'enfance** face à ces nouveaux outils en milieu d'accueil.

Voici les concepts qui feront partie de notre travail de mémoire :

Technologie / TIC (Technologie de l'information et de la communication) : Ensemble des connaissances et pratiques concernant une technique industrielle. Exemple : La technologie numérique (ordinateurs, tablettes, téléphones portables, jeux vidéo, réseaux sociaux et télévision). (<http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/technologie/>)

Représentation :

- Idée qu'une société, une personne se fait du monde ou d'un objet donné. (Le mini Larousse. (2007). Editions : Larousse.)
- **D'un point de vue philosophique** : Connaissance fournie à l'esprit par les sens ou par la mémoire.
D'un point de vue psychologique : Perception, image mentale, etc., dont le contenu se rapporte à un objet, à une situation, à une scène, etc., du monde dans lequel vit le sujet. (<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/repr%C3%A9sentation/68483>).

Dans ce document, nous parlerons essentiellement des représentations que les professionnels se font des TIC.

Rôle de l'EDE en structure d'accueil : L'éducateur-trice de l'enfance diplômé-e ES (EDE) est un-e spécialiste de l'accompagnement, du suivi et de l'éducation des enfants, inséré dans la dynamique actuelle du champ socio-éducatif et pédagogique. Il-elle est chargé-e, dans un lieu d'accueil collectif extra-familial, de l'encadrement socio-éducatif d'enfants confiés généralement par leurs parents. Il-elle travaille en structure d'accueil préscolaire et parascolaire, en milieu spécialisé, ou dans les lieux d'accueil collectif durant les temps de loisirs et de vacances. Il peut également assurer une fonction de soutien pédagogique et être chargé de la mise sur pied de programmes d'accueil extrafamilial.

Les compétences requises sont :

1. Accueillir l'enfant dans une structure collective extra-familiale

L'EDE est responsable de l'organisation de l'accueil d'enfants dans des groupes qui se recomposent fréquemment durant la journée ou durant la semaine, tant de manière spontanée qu'organisée, composés du même âge ou d'enfants d'âges différents.

2. Soutenir le développement de l'enfant dans sa globalité

L'EDE favorise le bon développement de l'enfant accueilli. Il-elle est le garant des soins, du soutien et de la protection de l'enfant dans tous les moments de la vie quotidienne en structures d'accueil socio-éducatives extra-familiales.

3. Observer et documenter l'évolution et les apprentissages de l'enfant

L'EDE observe le comportement des enfants dans toutes les situations de l'accueil socio-éducatif et de la vie institutionnelle. Il-elle rend compte de ses observations à l'équipe et à l'institution et les exploite dans la conception du travail pédagogique. Il-elle élabore différents supports documentaires retraçant les étapes de son développement à l'intention de l'enfant et de ses parents.

4. Elaborer et mettre en pratique le concept pédagogique

L'EDE contribue à l'élaboration du concept pédagogique et le met en pratique en collaboration avec l'équipe éducative.

5. Développer une action réflexive sur la fonction, ses tâches et son rôle

L'EDE inscrit son action professionnelle dans un contexte social évolutif. Il-elle développe une pratique réflexive permettant un ajustement constant aux diverses circonstances et particularités des situations dans lesquelles il-elle est impliqué-e.

6. Gérer le travail en équipe

L'EDE travaille dans un cadre institutionnel et au sein d'une équipe dans laquelle il-elle s'implique à part entière. Il-elle occupe diverses positions dans les interactions : relation de collègue au sein d'une institution, relation de formation et d'encadrement au sein de l'équipe.

7. Collaborer avec les familles et accompagner la parentalité

L'EDE est un-e interlocuteur-trice privilégié-e des familles et accompagne les parents dans leur rôle éducatif. Il-elle développe avec eux une relation de proximité et continue qui se caractérise par sa fréquence et sa durée, en fonction des besoins et des demandes.

8. Collaborer et coopérer avec les réseaux externes

L'EDE connaît les ressources et organismes externes à disposition des enfants et des familles. Il-elle est amené à collaborer, à solliciter leur contribution et à y orienter les parents.

L'EDE collabore également avec les milieux scolaires. Il-elle soutient l'enfant dans ses acquisitions scolaires et dans l'organisation de ses activités extrascolaires.

9. Garantir une action professionnelle conforme au cadre légal

L'EDE inscrit son action professionnelle dans le respect du cadre légal et réglementaire relatif aux placements d'enfants.

10. Assurer le travail administratif et organisationnel du groupe éducatif

L'EDE assure le travail de gestion lié à l'activité pédagogique, aux tâches administratives et aux responsabilités d'intendance du groupe d'enfants dans lequel il-elle travaille.

(PEC Education de l'enfance ES, 2014)

Développement de l'enfant : Un processus progressif et continu de croissance simultanée de toutes les dimensions de la personne. Il sous-entend l'acquisition de connaissances, la maîtrise d'habiletés et le développement d'attitudes sur les plans cognitif, psychomoteur, social, affectif et moral. (Bouchard, C., & Fréchette, N. (2011). P. 6)

Entre 3 et 6 ans, l'enfant se trouve au stade phallique selon Freud. À ce stade, l'enfant est en plein conflit œdipien qu'il doit résoudre avant de passer à la prochaine étape. À partir de 6 ans,

l'enfant passe donc à la période de latence où sa libido sera au repos afin de lui permettre de s'investir dans l'apprentissage scolaire et la socialisation avec ses pairs.

Enfin, ciblons le développement de l'enfant sur différents plans :

Le développement neurologique :

Pendant l'enfance, le cerveau est très vulnérable. N'étant pas complètement construit, le cerveau reste très malléable et sensible aux expériences. Ainsi, la construction du cerveau de l'enfant ne dépend pas seulement de facteurs génétiques mais aussi de l'interaction entre génétique et environnement (stimulations de l'entourage). (B. Martinal-Bessero, communication personnelle [polycopié]).

Le système nerveux en développement a besoin de stimulation. Il est donc important d'offrir à l'enfant des stimulations en fonction de son niveau de développement. Stimulations sous forme de jeux, d'activités, d'échanges avec des adultes et des pairs. (B. Bessero-Martinal, communication personnelle [Polycopié])

Le lobe frontal est la région où l'on va prendre des décisions morales toute notre vie. Il se développe durant l'enfance, et s'il est privé de stimulations, il peut s'atrophier. (V. Lassueur, communication personnelle [Polycopié]).

Le développement psychomoteur :

« En premier lieu, il faut savoir que le mot « psychomoteur » désigne l'interrelation qu'il y a entre les fonctions motrices de l'individu et sa vie psychique. L'un ne peut se construire sans l'autre. » (V. Matz Quelvennec, communication personnelle [Powerpoint]).

Ainsi, un bon développement moteur signifie une certaine qualité du psychisme. Mais, pour que le développement psychomoteur de l'enfant soit harmonieux, il est nécessaire que l'enfant se sente bien et qu'il éprouve du plaisir. La vie relationnelle est un facteur essentiel pour l'élaboration du développement psychomoteur. Quel que soit son environnement, l'enfant a besoin, pour lui permettre un développement psychomoteur et psycho-affectif harmonieux, de recevoir une qualité et une continuité d'attention pour mettre en place des attachements privilégiés, c'est-à-dire des relations stables et sécurisantes.

L'enfant découvre dans ses explorations du milieu extérieur les nombreuses combinaisons d'enchaînements possibles qui multiplient ses possibilités de déplacements et d'expériences.

L'enfant de 3 à 6 éprouve un immense besoin de bouger. Il maîtrise de mieux en mieux ses mouvements et ceux-ci deviennent coordonnés. (B. Martinal-Bessero, communication personnelle [Polycopié]).

« L'activité motrice est essentielle pour le tout jeune enfant dans la construction de son identité, dans sa connaissance et sa tentative d'explorer et de maîtriser le monde extérieur. » (V. Matz Quelvennec, communication personnelle [Powerpoint]).

Vers 3-4 ans, la latéralisation s'établit avec une dominance d'un des deux côtés mais ce n'est que vers 6 ans que celle-ci est affirmée.

Toutes ses activités sont dirigées vers le jeu. C'est d'ailleurs à cet âge que le jeu symbolique prend son essor. Malgré tout, l'enfant peine encore à rester sur un jeu pour une plus longue période et se hâte de passer à un autre très vite.

L'enfant se détache progressivement et exprime la conquête de son autonomie. (B. Martinal-Bessero, communication personnelle [Polycopié]).

Étapes du développement moteur :

De 3 à 4 ans, l'enfant marche dans toutes les directions. Il monte un escalier en posant un pied par marche. Il arrive à sauter sur ses deux pieds. Il arrive à attraper une grosse balle en tendant les bras. L'enfant de cet âge sait découper du papier avec des ciseaux et tient un crayon entre son pouce, son index et son majeur.

De 4 à 5 ans, il se tient debout, court. Il monte et descend un escalier en posant un pied par marche. Il peut aussi attraper une balle. Il enfle des perles et tient un crayon de façon appropriée.

De 5 à 6 ans, l'enfant saute sur un pied et sur l'autre. Il marche sur une ligne étroite, glisse et se balance. Il enfle une aiguille et fait quelques points. (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 130)

Le développement cognitif :

D'après Piaget, l'enfant de 3 à 6 ans, se situe au stade pré-opérateur. L'enfant est encore dans une période d'égoïsme, c'est-à-dire qu'il ne peut concevoir que les autres personnes puissent voir ou penser autrement que lui.

La pensée de l'enfant est complètement dominée par les caractéristiques de l'environnement qu'il perçoit sur le moment.

A cet âge, il confond le subjectif et l'objectif ainsi que le psychique et le physique. On parle aussi d'animisme car l'enfant pense que toutes les choses qui bougent sont vivantes. Ainsi, les phénomènes physiques se voient attribuer des intentions, des sentiments, des causes humaines. Pour finir, l'enfant pense que les faits naturels sont provoqués par l'activité humaine. Nous parlons ici d'artificialisme.

Avant 6 ans, les enfants n'ont pas encore acquis la notion de conservation car ils se centrent sur les apparences, sur ce qui frappe immédiatement leur perception. Ils ne peuvent se centrer que sur l'une ou l'autre des données et ne comprennent pas la nature réversible de l'opération. (B. Martinal-Bessero, communication personnelle [Polycopié]).

Le développement moral

A cet âge, l'enfant se situe dans la morale hétéronome ou également appelée morale de contrainte. Celle-ci est basée sur un jugement absolu. Soit c'est bon soit c'est mauvais, il ne peut y avoir un entre deux.

Pour l'enfant les règles sont fixes et immuables car elles viennent des figures d'autorités. L'enfant pense qu'il existe une justice immanente. Donc toute transgression des règles entraîne une punition même s'il n'y avait aucun témoin. La conséquence immédiate de l'action détermine si l'action est bonne ou mauvaise. À ce stade, il ne comprend pas la différence entre intentionnel et accidentel. (B. Martinal-Bessero, communication personnelle [Polycopié]).

Le développement socio-affectif :

A partir de 3 ans, l'enfant commence à s'affirmer. On parle alors de la crise de personnalité car l'enfant s'oppose vigoureusement aux autres.

A cet âge-là, l'enfant ne peut se définir que par des caractéristiques visibles. C'est à ce moment que le regard des autres commence à prendre de la place et que l'enfant va modeler ses comportements par rapport à ce qu'il entend de son entourage à son sujet. Ainsi débute l'estime de soi. A cette période, l'enfant doit aussi apprendre à exprimer et à maîtriser ses émotions.

C'est dans les relations réciproques telles que les amitiés et/ou relations de groupe qu'il va acquérir des habiletés sociales comme la coopération, la compétition et l'intimité. (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 163)

« *Vers trois ou quatre ans, les enfants s'engagent dans le jeu coopératif, dans lequel ils collaborent à deux ou à plusieurs pour atteindre un but.* » (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 163)

Le jeu est l'occasion parfaite pour permettre aux enfants d'acquérir des habiletés sociales, c'est-à-dire un ensemble d'habiletés qui permettent à un individu d'être accepté par les autres. (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 163)

Le développement du langage :

Chez les enfants d'âge préscolaire, c'est-à-dire de 2 ans à 5-6 ans, le vocabulaire peut aller jusqu'à 15 000 mots. Ils peuvent apprendre jusqu'à dix nouveaux mots par jour. (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 144)

Entre 36 et 48 mois, l'enfant a la capacité d'introduire de nouvelles tournures dans ses phrases simples : une forme interrogative et négative par exemple. A partir de ce point, il peut créer des phrases plus complexes en utilisant des conjonctions telles que « et » ou « mais » pour combiner deux idées ou pour formuler une proposition. (Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). P. 145)

1.4 Cadre d'analyse

1.4.1 Terrain de recherche et échantillon retenu

Nous avons effectué nos recherches en Suisse romande dans le canton du Valais et de Vaud afin de cibler au mieux nos objectifs. Ayant effectué nos stages dans ces environs, nous avons l'envie de collaborer avec des structures d'accueil déjà connues afin de faciliter la prise de contact. De plus, cela nous a permis d'avoir des ressources provenant de différents cantons. Nous avons choisi de faire appel à deux structures d'accueil qui nous ont permis d'avoir une vue d'ensemble des différentes représentations qu'elles se font des TIC.

Nous avons donc décidé de traiter le développement global des enfants de 3 à 6 ans, pour les raisons évoquées plus haut, c'est-à-dire pour que nous puissions centrer notre recherche afin d'obtenir des informations plus précises et ainsi éviter de survoler la problématique.

Nous avons principalement recherché des informations dans les livres, les revues, les sites et les documentaires afin d'étayer nos connaissances théoriques à ce sujet. Ayant eu quelques cours sur le thème des nouvelles technologies, nous en avons profité pour utiliser les connaissances acquises durant ceux-ci. De plus, les journées thématiques ayant porté sur ce sujet, cela nous a permis de nous appuyer aussi sur les informations transmises durant celles-ci.

Par la suite, nous avons pris contact avec des professionnels de l'enfance afin de les interviewer sur notre thématique et d'identifier leurs représentations.

Pour cela, nous avons choisi de faire appel à deux psychologues rencontrés auparavant. Ils nous ont permis d'obtenir plus de précisions théoriques concernant le développement de l'enfant confronté à l'usage des TIC.

Nous avons également échangé avec deux éducatrices dans des structures d'accueil différentes. Elles nous ont renseignées sur l'utilisation des TIC par les enfants, en crèche et en UAPE, ce qui nous a permis d'avoir un point de vue provenant de la réalité professionnelle.

1.4.2 Méthodes de recherche

Tout d'abord, nous avons procédé à des lectures ciblées sur la technologie, le développement de l'enfant ainsi que sur l'influence que ces deux thématiques ont l'une sur l'autre. Ajoutons à cela que nous nous sommes informées également via des documentaires. Grâce à ces informations, nous avons étayé nos connaissances sur les effets des TIC. Nous avons créé nos interviews à l'aide cette base théorique.

Après avoir pris contact et fixé un entretien avec les psychologues, nous avons rédigé à leur intention un questionnaire à partir des données récoltées précédemment, de façon à pouvoir les interviewer de manière plus précise. Leurs réponses nous permettront de confirmer ou non les données récupérées dans nos recherches précédentes et d'obtenir de plus amples informations afin de consolider notre théorie. Il sera aussi intéressant de comparer les réponses de chacun(e).

Pour avoir un point de vue plus développé concernant la réalité du terrain, nous avons questionné des professionnels de l'enfance dans deux structures où nous avons travaillé, ainsi nous aurons une meilleure vision des représentations qu'ils se font des TIC. Cela pourrait nous amener à réfléchir et à nous positionner par rapport à notre futur professionnel en tant qu'EDE.

1.4.3 Méthodes de recueil des données et résultats de l'enquête

Durant les journées thématiques, dont le sujet était « Impacts des médias numériques sur les professionnels et leurs usagers », nous avons recueillis des informations provenant des différents intervenants. À partir de ce point, nous avons effectué des recherches théoriques dans les bibliothèques de Sion. Nous y avons trouvé des livres, des revues sur l'enfance ainsi que des documentaires.

Après les avoir lus, regardés et explorés, nous avons retenus les passages importants ou utiles à notre réflexion. Ceux-ci ont été répertoriés dans des fiches de lectures qui ont facilité la recherche d'informations ou de citations pour la rédaction de notre travail de mémoire.

D'après ces ressources théoriques, nous avons constitué deux questionnaires : l'un à l'intention des psychologues et l'autre destiné aux éducatrices de l'enfance. Certaines questions sont similaires pour que l'interview soit adaptée en fonction du corps de métier avec qui se déroule l'échange. C'est-à-dire que les questions parlant du développement psychologique ont été spécifiquement posées aux psychologues. Tandis que les questions pour les éducatrices sont plutôt axées sur l'expérience et les observations dans le milieu professionnel.

Les questions traitant des idées ou des représentations ont été présentées à l'ensemble des personnes interviewées afin de pouvoir en faire une comparaison.

Ces échanges ont été enregistrés sur un ordinateur portable, puis retranscrits (Extrait de nos retranscriptions Annexe N°III) afin de pouvoir les analyser plus simplement et ainsi réunir toutes les informations nécessaires à notre développement. Pour notre retranscription, nous avons choisi de nommer les personnes interviewées psychologue n°1, psychologue n°2, éducatrice n°1, éducatrice n°2.

Par la suite, nous avons étudié et comparé les données recueillies, si bien dans les livres que dans les interviews, pour en extraire les éléments importants et ainsi constituer notre analyse. Nous nous sommes également échangées nos informations afin d'avoir un regard global sur nos ressources, ceci dans le but de garder une cohérence dans nos écrits, notamment lors des parties séparées du développement. De plus, cela nous a permis de suivre correctement notre fil rouge.

2. Développement

Partie présentée par Farinet Vanessa

2.1 Introduction au traitement des données

Gary Chapman et Arlene Pellicane (2015) écrivent :

Les enfants d'aujourd'hui ne jouent plus à cache-cache ou ne s'installent plus au calme avec un bon livre. Au lieu de cela, ils sont en contact permanent avec un monde de divertissement numérique : la télévision, les jeux vidéo, les téléphones portables. Si ces nouvelles technologies ont la possibilité d'enrichir nos vies de famille, elles peuvent aussi altérer le désir d'être ensemble et empêcher le développement social et émotionnel des enfants. (Quatrième de couverture)

Vivons-nous vraiment dans un monde où la technologie a pris le dessus, où les enfants sont connectés dès leur plus jeune âge ?

En septembre 2015, l'Office de la naissance et de l'enfance (l'ONE) s'associe au Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) afin de mener une enquête sur l'usage des médias des enfants de 0 à 6 ans. Cette recherche démontre qu'à deux ans, un enfant sait déjà passer un appel par téléphone ou par Skype. Dès trois ans, il est plus exposé aux médias. Il regarde des vidéos et des programmes télévisés, il sait chercher et choisir des chansons ou des vidéos sur internet ou dans une médiathèque virtuelle, il regarde des pages web déjà affichées. A partir de quatre ans, il commence à jouer à des jeux sur les écrans, il sait prendre des photos et filmer, il dessine ou colorie sur un écran, il sait enregistrer sa voix et sait chercher et choisir par lui-même des jeux et des applications sur internet (p. 47-48).

Afin de visualiser un peu mieux ces propos voici un diagramme représentant le pourcentage d'enfants de chaque âge pratiquant une activité donnée :

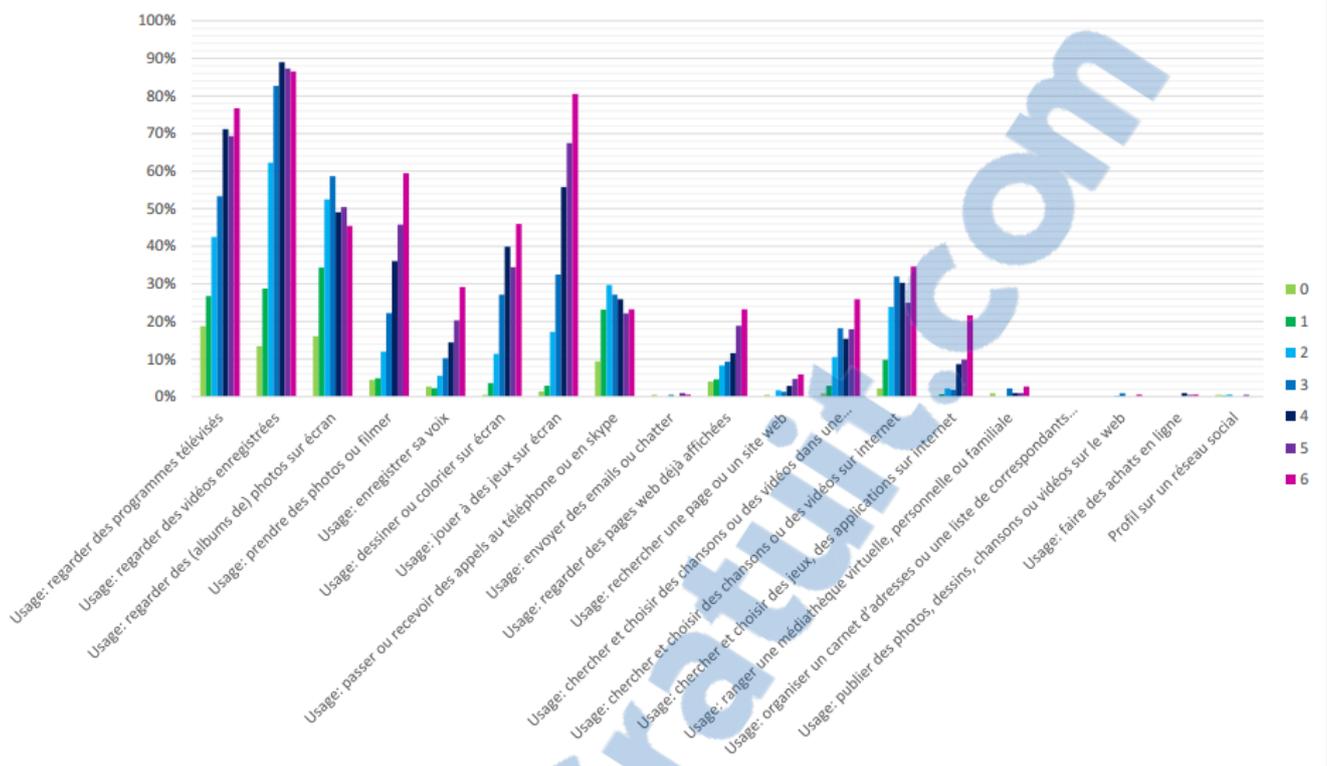


Figure 1 Tiré d'une recherche commanditée par l'ONE, en collaboration avec le CSEM, 2015

D'après cette étude, nous pouvons nous apercevoir qu'effectivement les enfants savent très rapidement manipuler la technologie. Chapman et Pellicane n'ont alors peut-être pas tort. Les enfants sont de plus en plus tôt exposés aux médias et le monde se questionne sur leurs impacts alors qu'ils ont déjà tant à découvrir en dehors des TIC.

Au travers de cette première partie je vais donc essayer de répondre au mieux à la question des effets sur le développement des enfants de trois à six ans. Afin d'y parvenir, je puiserai mes sources dans la littérature et j'étayerai mes propos avec les réponses des psychologues et professionnels de l'enfance interviewés.

Je commencerai donc mon développement en mettant en évidence les impacts négatifs que peuvent avoir les technologies sur les enfants. J'ai décidé de débiter mon travail sur cette thématique car il est plus courant d'entendre les effets négatifs des écrans. Par la suite, nous verrons que les TIC peuvent tout de même avoir des impacts positifs sur le développement des enfants. En troisième partie, je parlerai de la notion de violence que je juge important de mettre en évidence. Pour finir, je relèverai quelques conseils d'utilisation des technologies.

2.2 Présentation des données

2.2.1 Impacts négatifs

Les apprentissages

Commençons avec Stiegler et Tisseron (2009) qui annoncent que « *Plusieurs études ont démontré que la consommation précoce d'images télévisées altérerait irréversiblement la synaptogenèse, c'est-à-dire la formation du cerveau infantile et de son appareil psychique* » (p.10).

Chapman et Pellicane (2015) ajoutent que « *D'autres études suggèrent que les médias de compagnie peuvent interférer avec le processus d'apprentissage, la mémoire et la compréhension de lecture* » (p.14). En effet, en utilisant les écrans, les circuits neuronaux qui gouvernent les méthodes d'apprentissage utilisée pour la lecture, l'écriture et la concentration sont négligés (Chapman et Pellicane, 2015, p. 140).

En Amérique notamment, diverses émissions éducatives, telles que Little Einsteins, ont été créés pour les enfants afin qu'ils puissent apprendre par celles-ci le langage, les chiffres... De ce fait, les parents pensant que leurs enfants vont apprendre plus rapidement les mettent très tôt devant ces émissions. (T. Bellucci, communication personnelle [journées thématiques], 23 mai 2016). Mais ces croyances sont réfutées surtout au niveau du langage. Un enfant apprend mieux à parler avec une personne concrète que par un écran interposé (Chapman et Pellicane, 2015, p. 13). Le premier psychologue interviewé nous explique :

Quand on parle avec les enfants, on amène toute une prosodie, une émotion dans ce que l'on raconte et l'enfant va être très sensible à la musique qu'il y a autour de ça. Dans le support visuel direct (personne physique), il y a un intérêt à l'observation des mouvements de la bouche. Le petit décalage qu'il y a dans un écran amène à une moins bonne perception de ce qu'il y a sur les lèvres, par exemple par Skype ou sur les BD ce n'est pas forcément les mêmes mimiques que dans la réalité.

Ces émissions éducatives, telles que celle mentionnée plus haut, n'existent pas encore en Suisse.

Patzlaff (2014) nous apprend aussi que :

...En 2003, une observation approfondie menée sur des enfants de maternelle et d'école primaire a montré que la consommation de télévision durant la petite enfance exerce clairement un effet négatif sur les compétences en lecture ultérieures, à partir de deux heures quotidiennes ..., quel que soit le niveau socio-économique des parents. Or une compétence en lecture amoindrie signifie en même temps une baisse des résultats scolaires... . (p.56)

En effet, depuis l'avancée de la technologie, les chercheurs observent un recul des facultés de parole et de lecture chez les enfants ainsi qu'une baisse des résultats scolaires (Patzlaff, 2014, p.59)

Les enfants, comme nous tous, sont parfois sollicités par plusieurs médias en même temps ce qui conduit à une dispersion de l'attention. De ce fait, la capacité d'attention diminue de plus en plus. En 2000, celle-ci était de douze secondes. Depuis, elle a chuté de 40% (Chapman et Pellicane, 2015, p. 28). Ce qui explique, encore une fois, la probable raison de la baisse des résultats scolaires.

Les émotions

Comme le mentionne plus haut le psychologue n°1, lorsque l'on parle à un enfant, toutes sortes d'émotions en ressortent. Alors que quand l'enfant regarde des émissions, il est fréquemment confronté aux mêmes émotions telles que la joie ou la tristesse. De ce fait, il sera moins évident pour lui de manifester d'autres émotions telles que la contrariété, la surprise... donc, si l'enfant passe beaucoup de temps face aux écrans, cet effet prend plus facilement racine chez lui (Berros, 2008, p. 67).

Les relations sociales

L'auteur Shane Hipps écrit : « *L'espace numérique a la capacité extraordinaire de créer des réseaux sociaux aussi vastes que superficiels, mais il est inapte à susciter de la relation humaine intime et chargée de sens* » (Chapman et Pellicane, 2015, p.43).

On parle de plus en plus des amitiés en ligne qui, d'après certains auteurs, sont futiles car lorsque quelqu'un vous embête rien n'est plus facile que de s'en éloigner et d'en trouver d'autres. La facilité des amitiés virtuelles aurait donc tendance à rendre frustrantes les relations de l'enfant dans sa vie réelle car finalement, il est peu probable qu'il puisse se débarrasser si facilement de quelqu'un (Chapman et Pellicane, 2015, p.49).

Si nous mettons de côté les relations en lignes, les médias tendraient à rendre l'enfant centré sur lui-même. Il deviendrait un enfant égoïste qui en oublierait les personnes qui l'entourent. Il pourrait alors s'attacher davantage à ses appareils qu'à des personnes réelles (Chapman et Pellicane, 2015, p. 42). Mais ne nous affolons pas, si un enfant en arrive à ce stade, c'est qu'à la base il y a un autre problème qui mérite d'être éclairci. Claude Allard (2000) donne pour exemple la rupture des liens de filiation (p.11).

L'identification aux héros

Selon Allard (2000) :

... Tout personnage qui y apparaît devient prestigieux. Tout ce qui s'y montre prend une valeur mythique et tout ce qui n'y est pas perd sa valeur. ... Le vrai et le faux sont indifférenciés, car ce qui fait office de vérité, c'est ce qui est montré. (p. 225)

Berros (2008) ajoute que par ces héros, l'enfant acquiert des croyances, des attitudes et des valeurs qui peuvent parfois entrer en contradictions avec celles que la famille veut lui inculquer. De plus, l'enfant n'ayant pas encore pu tout expérimenter et sa capacité de discernement étant en formation, il peut facilement croire en ce qu'il voit et de ce fait être porteur de croyances distordues et stéréotypées (p.59).

Berros (2008) continue en affirmant que « *beaucoup regarder la télévision, depuis très jeune, serait associé à une exagération, même dans la « stéréotypisation » des croyances quant aux rôles sexuels* » (p. 67).

Le sommeil

Patzlaff (2014) nous apprend que l'utilisation des écrans réduit la sécrétion de l'hormone mélatonine qui est responsable de la régulation du rythme veille-sommeil (p.38).

«*La lumière bleue émise par les écrans décale insidieusement notre horloge biologique en perturbant la production de mélatonine. Dès lors, l'endormissement devient plus laborieux*», explique Virginie Sterpenich, chercheur au département des neurosciences de l'Université de

Genève. (<https://www.planetesante.ch/Magazine/Bebes-enfants-et-adolescents/Ecrans-et-jeux-vidéo/Ecrans-et-enfants-un-duo-tout-sauf-anodin>)

La patience

« *La technologie forme l'enfant à trouver ce qu'il lui faut à la vitesse de la lumière. L'art de la patience se perd* » (Chapman et Pellicane, 2015, p. 29).

Ils ajoutent que « *quand les enfants passent trop de temps à des jeux vidéo (surtout s'ils utilisent des jeux violents), ils deviennent souvent grognons, facilement irritables, impatients et chicaniers* » (Chapman et Pellicane, 2015, p. 82).

La psychologue n°2 nous dit :

Rapport-gratuit.com 
LE NUMERO 1 MONDIAL DU MEMOIRE

Les nouvelles technologies ont amené quelque chose de l'immédiateté. De tout va vite, on veut tout de suite. ... mais je pense que ça influence en effet la frustration. Mais de nouveau ça influence si les enfants n'ont que ça, s'il y a un excès de ça, si les enfants ne sont pas dans l'excès de ça, ils vont apprendre à attendre dans la vie.

La créativité

Chapman et Pellicane (2015) nous apprennent que « *La rumeur constante d'internet, des médias et des jeux vidéo est un frein énorme à la créativité et au développement de la réflexion approfondie chez l'enfant* » (p. 107).

L'objet transitionnel

Allard (2000) écrit :

La télévision [et autres écrans] est devenue un des principaux modes de garde d'enfant aujourd'hui, et l'abandon à eux-mêmes qu'ont à vivre la multitude de jeunes téléspectateurs, et donc le manque de présence parentale qui le marque, est supposé être compensé par le spectacle de la télé qui assure une présence fictive. La télévision devient alors un objet en l'absence de sa mère, comme compensation à ses frustrations. ... Mais pendant que le spectacle télévisuel occupe ses pensées, l'enfant ne pense plus au manque qu'il ressent : sans rêverie personnelle, il ne peut donc pas le psychiser, l'élaborer en images ou en mots qui lui sont propres. ... Le transfert télévisuel, source de plaisir, peut même instaurer une sorte d'écart à l'égard d'une réalité nettement plus frustrante, une sorte de repli dans l'imaginaire, d'où naît une confusion. C'est la déréalisation télévisuelle. (p. 221)

Atténuant un peu les propos d'Allard, la psychologue n°2 affirme :

Ça va jamais être une généralité de toutes les familles, de tous les enfants. Ces choses-là peuvent arriver dans les familles où ça fonctionne pas très bien, où il y a de la souffrance peut-être, où il y a des méconnaissances d'un certains nombres de choses ou parfois des maladies psychiques. ... Enfin je ne peux pas imaginer que ça arrive un jour.

L'obésité

Patzlaff (2014) explique :

Il en ressort que durant une soirée télévision, on brûle, et de loin, moins de calories que lorsqu'on ne fait absolument rien ; simultanément, on pioche volontiers dans des biscuits salés ou des sucreries bourrées de calories. On ne s'étonnera donc pas de voir l'obésité se répandre de plus en plus. (p.32)

« *Chaque fois que la durée de télévision s'allonge d'une heure, ..., la fréquence de l'apparition de l'obésité augmente de 2 %* » (Patzlaff, 2014, p. 135).

La myopie

La majoration de la prévalence de la myopie ces dernières décennies est, semble-t-il, surtout associée aux facteurs environnementaux : réduction du temps passé pour des activités extérieures et majoration des activités en vision de près à la lumière artificielle. Une première hypothèse est que la probabilité de devenir myope est proportionnelle au temps passé au travail ou à focaliser sur des objets proches (lecture, ordinateur, télévision, jeux vidéo). Elle est proportionnelle à la durée moyenne quotidienne de cette vision rapprochée beaucoup plus sollicitée actuellement par la lecture, le travail de précision ou sur les écrans d'ordinateur. Si passer des heures à lire, jouer ou travailler sur un ordinateur ou un smartphone favorise la myopie, ce serait parce que l'on passe alors beaucoup moins de temps dehors, en lumière naturelle. La prévention consiste alors à demander aux enfants de passer plus de temps à l'extérieur en lumière naturelle. 2 à 3 heures par jour sont suffisantes. (<http://www.ophtalmologie.fr/myopie.html>)

Nous nous apercevons donc que divers aspects négatifs entrent en corrélation avec les nouvelles technologies. Ce sont souvent ces effets dont on entend parler en premier lieu et la plupart des personnes ont peu conscience que les TIC engendrent également des effets positifs sur le développement des enfants. Si les gens ne poussent pas plus loin leurs recherches, il est évident que la population reste sur ses gardes et se méfie des impacts des nouvelles technologies. Au prochain point, je m'étendrai donc sur les informations que j'ai pu obtenir de mes recherches sur les aspects positifs qui découlent de l'utilisation des nouvelles technologies.

2.2.2 Impacts positifs

« *Sans plus de détails, on peut dire que l'enfant téléspectateur, ou acteur d'un jeu vidéo, se trouve absorbé par une activité ludique qui lui procure du plaisir, un plaisir purement imaginaire* » (Allard, 2000, p.10).

Mis à part la notion de plaisir, bien d'autres aspects positifs ressortent de l'utilisation des technologies malgré le fait que nous en entendions peu parler. Premièrement, nous avons appris que ces technologies pouvaient être utilisées en thérapie.

L'aspect thérapeutique

Les TIC, mais plus particulièrement les espaces virtuels, sont parfois utilisés comme supports thérapeutiques que ce soit en thérapie individuelle ou de groupe. Ils permettent par exemple de soigner certaines phobies. Très souvent, les enfants ont la possibilité de créer et de manier à leur guise des avatars. Ceux-ci permettraient à l'enfant de se projeter dans une situation et

d'aider à la médiation. L'avatar est souvent pour le joueur un support de construction du souci de soi, voire de mise en place d'une capacité d'auto-empathie. (Bach, Houdé, Léna et Tisseron, 2013, p. 170-171).

Le psychologue n°1 nous donne encore pour exemple :

Alors y a plein de possibilités hein, c'est très riche les jeux vidéo ou enfin Internet. On peut en faire du support de dessin pour les enfants qui ont des problèmes graves, des problèmes psychomoteurs qui n'arrivent pas à dessiner quand on est en thérapie et qu'on est en train de raconter une histoire ça peut être très difficile pour l'enfant d'essayer de représenter quelque chose s'il n'arrive pas à dessiner. Donc on peut aller chercher sur Internet toutes sortes d'images.

Les jeux vidéo

Je me permets d'insérer un point jeux vidéo dans ce chapitre car ceux-ci ont différents impacts positifs sur le développement des enfants.

Serge Tisseron dit : « *Quand on voit à quel point les jeux vidéo sont des supports de construction de l'identité et du rapport au monde, on comprend qu'on a tout intérêt à les apprivoiser plutôt qu'à les rejeter...* » (Qui a peur des jeux vidéo, p.142)

En effet, les jeux vidéo stimulent les fonctions d'attention – notamment visuelle - et de résolution d'énigmes. Ils favorisent également l'apprentissage de la gestion de plusieurs tâches, ce qui sera de plus en plus important dans une société où les stimulations sont toujours nombreuses et variées (Tisseron, 2008, p.14). Enfin, ils constituent aussi un support de socialisation. Par exemple, lorsqu'un joueur se trouve en situation d'échec, il peut trouver des solutions en discutant avec d'autres joueurs afin de parvenir à son but. Il est donc un support d'échange que ce soit virtuellement ou dans la cour de récréation (Tisseron, 2008, p. 92). Cette notion de socialisation peut alors être liée au développement de l'aptitude à travailler en équipe ainsi qu'à la curiosité envers les autres dont parle Tisseron (2013, p. 118).

D'après plusieurs études, les joueurs possèdent une plus grande rapidité d'exécution et présentent une meilleure acuité visuelle. C'est-à-dire qu'ils sont davantage capables de repérer et d'identifier des objets en mouvement. De plus, ils perçoivent mieux les trois dimensions et se repèrent plus facilement dans l'espace (Tisseron, 2008, p.75).

Les jeux vidéo permettent aussi d'exercer la faculté de la théorie de l'esprit. C'est-à-dire que l'enfant apprend à imaginer les points de vue des personnages, leurs pensées... ce qui lui permet de sortir de son état d'égo-centré (Bach, Houdé, Léna et Tisseron, 2013, p. 87).

Selon Tisseron (2013), des jeux éducatifs ou plus spécifiquement appelés serious games sont de plus en plus créés (p. 118).

Ajoutons à cela qu'en 2000, Tisseron dénonce, dans *Petites Mythologies d'aujourd'hui*, les mythes qui freinent l'acceptation du jeu vidéo : celui de la confusion entre réalité et virtuel et celui du joueur replié sur lui-même. (Qui a peur des jeux vidéo ?, p. 14)

La confusion entre réalité et imagination

Selon Allard (2000) « *Pour l'enfant, réalité et imaginé se confondent souvent* » (p. 14).

Pourtant, le premier psychologue interviewé nous répond ainsi :

Moi je n'y crois pas tellement, je crois qu'un enfant fait très vite la différence entre son imaginaire et la réalité. Dans le développement de sa personnalité c'est vraiment un enjeu de pouvoir faire la part des choses entre ce qui est imaginaire et ce qui est réel. Certains enfants n'y arrivent pas mais ce n'est pas parce qu'il y a eu des problèmes liés aux jeux vidéo. C'est parce qu'ils ont leur personnalité qui est compliquée des histoires de troubles de la personnalité, troubles envahissant du développement, autisme et certains enfants n'arrivent pas à faire cette différence. Donc évidemment que quand ils jouent ça peut être problématique.

Meirieu et Liesenborghs (2005) ajoutent :

En effet, il n'y a pas de différence fondamentale entre « tuer » des copains avec un pistolet de bois et faire disparaître des ennemis virtuels avec un fusil mitrailleur sur une console. C'est la même chose, ce n'est pas choquant, c'est même une activité qui permet de sublimer son agressivité. (p. 38)

L'identification aux héros

« *Les enfants ont de plus en plus eu recours à ces héros imaginaires comme personnages d'émulation* » (Berros, 2008, p. 56).

Claude Allard (2000) affirme :

Ainsi, on a considéré que le petit écran pouvait favoriser l'autonomie de l'enfant au sein de sa famille en introduisant de nouveaux modèles d'identification comme les héros d'aventures par exemple. Cela élargirait son univers en dehors de la famille ou de l'école. La télévision aborde en effet d'autres sujets de conversation que les dialogues parentaux. En partageant cette expérience avec ses camarades de jeux, l'enfant s'échappe de l'emprise familiale, ce qui lui permet de s'émanciper. (p. 215)

L'éducatrice n°1 ajoute :

Oui c'est bien de s'identifier, c'est important pour la construction de soi, pour la confiance. Cela fait partie de la construction du mental et de l'imaginaire. Ça leur apprend ce qui est dans la réalité et ce qu'il y a dans la fiction. Et ça leur apprend à faire la différence.

L'intelligence intuitive et hypothético-déductive

D'après Tisseron (2013) :

Les écrans interactifs, c'est-à-dire les tablettes, les ordinateurs et les jeux vidéo, encouragent la résolution intuitive des tâches et les apprentissages par essais et erreurs. D'un autre côté, ils sollicitent aussi la pensée hypothético-déductive, notamment en mettant à contribution la capacité d'anticipation et le retour d'expérience (p. 28-29).

Il ajoute : « ... *L'apprentissage par tâtonnement et essai/erreur, qui a toujours joué un grand rôle dans la vie sociale, est valorisé par les jeux vidéo* » (Tisseron, 2009, p. 46).

La créativité

Berros (2008) explique :

... On a pu mettre en évidence que lorsque les contenus des émissions sont éducatifs, la télévision peut avoir des effets bénéfiques sur l'enfant, en augmentant cette imagination créatrice. Le jeune enfant, qui n'a pas encore de sources d'inspiration pour développer son activité créatrice, profiterait de ces outils culturels que lui procure la télévision pour développer son imagination symbolique et créatrice. (p. 31)

2.2.3 La violence

La violence étant une thématique qui revient très souvent au centre des conversations lorsque l'on parle des TIC et que l'on retrouve constamment dans les livres, j'ai décidé de lui dédier un chapitre.

Il y a encore peu de temps les professionnels s'évertuaient à dire que tout contenu violent visionné par une quelconque personne engendrerait forcément de la violence. Aujourd'hui, nous nous apercevons que les avis divergent et que du positif peut aussi en découler.

Bach, Houdé, Léna et Tisseron (2013) évoquent : « *Les jeux vidéo, pas plus que la télévision, ne peuvent conduire à tuer, ni même à agresser gravement une autre personne* » (p. 75).

D'après Berros (2008), aucune recherche n'a vraiment pu démontrer que les TIC provoquent des comportements agressifs. Mais les chercheurs s'entendent à dire que les nombreuses études ont pu laisser entendre que la violence visionnée au travers du numérique peut, dans certaines conditions, influencer un comportement agressif (p.16-17). Alors si les TIC à eux seuls ne peuvent influencer un comportement, quelles sont ces autres variables ?

Berros (2008) met en évidence plusieurs facteurs :

Certains enfants sont plus enclins que d'autres à la violence. Ils présentent un niveau d'agressivité préalable et s'ils voient beaucoup, par exemple, d'émissions violentes, ils auront une probabilité plus grande d'être influencés par ces contenus violents. De ce fait, ils vont les transférer à leur comportement dans leur vie de tous les jours.

Il existe des périodes où la relation violence-conduite agressive est renforcée. Une étude a pu vérifier que les jeunes qui manifestent des conduites agressives auront, aux alentours de 8-9 ans, une préférence pour la violence télévisuelle.

Il faut prendre en compte que la violence affecte autant les filles que les garçons même si ces derniers présentent généralement de plus grands indices de violence.

La structure de la personnalité joue aussi un rôle. Elle est l'indicateur du penchant éventuel qu'a un enfant pour percevoir ou ignorer la violence.

La quantité d'écrans à laquelle est exposé l'enfant a une influence sur l'évaluation qu'il fait de la violence qu'il voit. Les enfants qui voient quotidiennement beaucoup de violence fictionnelle (c'est-à-dire à la télévision) la jugent de façon moins négative lorsque celle-ci est justifiée, tandis que ceux qui sont exposés à beaucoup de violence réaliste (c'est-à-dire dans la vie) considèrent la violence justifiée plus préjudiciable. Il y aurait donc une relation entre la quantité de télévision que voit l'enfant et son niveau d'évaluation morale de la violence perçue à la télévision (p.18-19).

Plus simplement, Tisseron (2008) admet que la violence diffère selon les enfants, les situations et leur famille. Il ajoute aussi que tout dépend de la manière dont le contenu va résonner en

l'enfant, à travers ce qu'il va toucher de son histoire et de ses rêveries intimes, de telle façon qu'il déclenchera des réactions très différentes (p.100).

Malgré les différentes conditions citées ci-dessus, il n'en reste guère que pour certains le problème réside essentiellement dans la violence numérique. Ils ajoutent que cette violence n'apprend pas aux enfants à entrer en relation avec autrui de manière acceptable et que cette violence diffusée sur nos écrans diminue les conduites d'entraide et de coopération dans les relations sociales (Bach, Houdé, Léna et Tisseron, 2013, p.31).

D'après certains chercheurs, plus les enfants passent de temps devant les écrans et moins ils ont d'empathie. Exposés à la violence, ils en deviendraient insensibles à la souffrance des autres, à la brutalité et aux actes de violence (Chapman et Pellicane, 2015, p. 49). Pourtant, Tisseron (2009) affirme : « *Tant qu'on a des relations réelles qui impliquent le corps et les sens, la capacité d'empathie n'est pas menacée* » (p.48).

Par contre, il ajoute :

Bien sûr, il existe un effet commun à tous les spectateurs de spectacles violents répétitifs, désignée sous le mot « désensibilisation ». Cela signifie que celui qui assiste à des scènes de violence répétées finit par s'habituer au fait de considérer la violence comme ordinaire. Mais cela ne signifie pas que tous se retrouvent prêts à l'exercer... (Tisseron, 2008, p. 98)

Certes, à un certain âge ces images qui font peur peuvent divertir mais dans d'autres cas, elles peuvent provoquer des dérèglements émotionnels. Par exemple, l'enfant fera souvent des cauchemars (Berros, 2008, p. 20). De plus, les enfants en viendraient à croire que le monde dans lequel ils vivent est un lieu sinistre et effrayant, rempli de dangers. L'enfant se sent donc menacé et ce sentiment s'intensifie jusqu'à la peur et la méfiance (Patzlaff, 2014, p. 54).

Comme nous nous attardons souvent à dire que les contenus violents visionnés par les enfants les rendent violents, nous oublions de parler des enfants qui inhibent leur propre agressivité et qui provoquent chez eux de l'anxiété (Allard, 2000, p. 217). Tisseron (2009) ajoute aussi : « ... *l'identification de certains jeunes aux victimes est aussi préoccupante que la façon dont d'autres s'identifient aux agresseurs : ils finissent par accepter, sans protester, les pires brutalités* » (p. 13).

On peut ajouter encore un aspect négatif aux contenus violents. D'après Berros (2008), les doses élevées de violence télévisuelle réduisent le jeu symbolique (p. 30).

Effets positifs

Tisseron (2008) mentionne également qu'un contenu violent peut permettre à un enfant étant timide voir craintif à prendre confiance en lui. Tout cela en s'identifiant à son avatar qui résiste aux coups de ses ennemis et qui est capable de riposter (p.90).

Claude Allard (2000) renchérit que les contenus violents permettraient aux enfants de libérer leur trop plein d'énergie. De plus, il ajoute que les enfants aiment les représentations agressives car c'est à travers elles qu'ils peuvent exprimer les sentiments hostiles qu'ils ont envers quelqu'un sans blesser cette personne (p.113).

Les jeux vidéo

Venons-en aux jeux vidéo qui seraient, d'après Chapman et Pellicane (2015), plus dangereux car l'enfant n'est pas passif. Au contraire, il participe à l'acte et est donc plus impliqué (p. 83).

Pourtant, Tisseron (2008) raconte :

Les recherches menées par une sociologue américaine, Karen Sternheimer, sur les fichiers du FBI, montre que dans les dix ans qui ont suivi la sortie de *Doom* et d'autres jeux en 3D tout aussi hyperréaliste, le nombre de meurtres perpétrés par les mineurs a baissé de 77%. L'équation « jeux vidéo violents = plus d'actes violents chez les jeunes » ne semble donc pas vraiment vérifiée... (p.97)

Afin de faire un parallèle avec le terrain, nous avons posé une question concernant la violence à deux éducatrices. « *Il y a un sujet dont on entend beaucoup parler c'est l'exposition des enfants face à la violence qui les rendrait insensibles à la souffrance des autres et plus enclin à devenir violents. Qu'en pensez-vous ?* » Voilà ce qui en est ressorti :

La première éducatrice nous répond :

Maintenant, je ne sais pas, peut-être le fait d'être un légume devant la télé oui, parce que les enfants ils ont besoin de temps pour sauter, bouger, se dépenser, hurler pour leur développement, ce qui n'est pas possible avec la télé. Du coup, ils n'ont plus ces sas où ils peuvent évacuer et du coup peut-être que ça s'exprime par de la violence.

La seconde raconte :

Je dirais 90% des cas qu'on a eus, on n'en a pas eu beaucoup, mais en tout cas dans ceux que l'on a eus, on se disait mon dieu, quand on allait chercher un peu plus loin, on se rendait compte que c'était pas à cause de problèmes familiaux mais parce qu'ils passaient beaucoup trop de temps devant des films violents ou des jeux vidéo violents. Et puis ils reproduisaient ça, ce qui est normal, puisque c'est son travail d'enfant de reproduire pour apprendre. Mais du coup, il reproduit des comportements violents.

2.2.4 L'utilisation des TIC

Pour commencer, Chapman et Pellicane (2015) nous disent : « *Les écrans, ce n'est pas le problème ; le problème, il est dans la manière dont nous les utilisons constamment* » (p.6)

L'impact des TIC sur le développement des enfants serait donc influencé par l'utilisation de chacun. Une utilisation excessive provoquera certainement des impacts plutôt négatifs. Alors comment utiliser les technologies à bon escient ? Voici quelques indices que nous pouvons retrouver dans la littérature ainsi que les avis des différentes personnes interviewées. Nous pouvons les classer en quatre catégories.

L'équilibre

Tout d'abord, il faut avoir conscience que les multiples objets technologiques mis de nos jours à dispositions des enfants, ne sont pas censés prendre la place totale des autres activités ludiques. Au contraire, ils doivent simplement s'y ajouter mais de façon contrôlée. Ainsi, il faut encourager les coupures et les alternances entre écrans et activités créatives ou autres (Bach, Houdé, Léna et Tisseron, 2013, p. 163).

L'enfant qui a été privé de tels jeux [cubes, Lego, Playmobil...], parce qu'on l'a mis trop tôt et trop souvent devant un écran, semble avoir raté une étape. Il a développé une forme de relation vide au monde : il n'a envie ni de s'exprimer ni de jouer les rôles des différents protagonistes de ses jeux en flirtant avec plusieurs identités possibles, comme le fait normalement un jeune enfant. (Tisseron, 2008, p. 136)

En effet, comme nous avons pu le constater plus haut, exposer les enfants aux écrans sans leur donner la possibilité d'expérimenter d'autres espaces peut leur porter préjudice.

Le psychologue n°1 ajoute :

Ensuite évidemment qu'il y a une question de diversité de ce qu'on propose à l'enfant donc il est important du coup si on met une diversification des intérêts de l'enfant il va y avoir des limitations du temps passé par chaque activité donc il faut trouver une manière de limiter le temps passé auprès de cet objet, de cette nouvelle technologie ou d'autre chose pour permettre aussi de faire une autre activité en plein air mais elle ne doit pas être simplement exclusive.

L'environnement

Le psychologue n°1 met tout d'abord en évidence la présence de l'adulte :

Donc la première condition c'est la présence d'un adulte qui n'est pas là tout le temps mais disons qui est quand même là pour initier, pour un peu contrôler, accompagner on va dire l'activité autour de ces nouvelles technologies mais comme quand on joue avec un enfant, il y a des moments où on joue ensemble et des moments où il joue tout seul. C'est important aussi que l'enfant puisse jouer tranquillement à côté de l'adulte, mais la présence d'un adulte garanti finalement une forme de sécurité donc ça pour moi c'est important.

Il faut donc éviter d'installer des écrans dans les chambres des enfants car, comme cité précédemment dans les aspects négatifs, les regarder avant de se coucher peut empêcher un bon rythme de sommeil. De plus, l'enfant se retrouve seul face aux images qui se déroulent sous ses yeux et peut tomber sur des contenus inadaptés à son âge (Chapman et Pellicane, 2015, p.179)

Ajoutons qu'un enfant de moins de six ans ne devrait pas avoir une console de jeux personnelle. Car comme nous explique Tisseron (2009), à cet âge, il est important qu'il puisse développer l'appréhension des trois dimensions de l'espace et ce n'est pas avec une console qu'il pourra construire cet apprentissage (p. 20).

La psychologue n°2 nous propose ainsi « *Oui moi je trouve que ce serait bien qu'il y en ait une familiale plutôt qu'une qui appartienne à l'enfant* ».

Le dialogue

En effet, il est recommandé d'échanger avec l'enfant sur ce qu'il voit, lui donner notre propre jugement et lui permettre de faire de même. Ainsi les écrans deviennent des supports d'échanges et l'enfant ne reste plus dans un état de passivité devant l'écran de télévision par exemple (Tisseron, 2013, p. 44). « *L'important c'est d'apprendre à l'enfant à devenir un spectateur actif* » (Tisseron, 2009, p. 25).

Poser un cadre

Une limite de temps passé devant les écrans devrait être imposée. « *Une association regroupant 62 000 pédiatres aux Etats-Unis recommande que les enfants de plus de deux ans n'aient pas plus de deux heures d'écran par jour* » (Chapman et Pellicane, 2015, p.18). Pourtant les avis divergent à ce sujet. Dans son ouvrage, Tisseron (2013) prétend qu'entre trois et six ans, une demi-heure par jour est bien suffisante (p.43). Alors quelle limite de temps adopter ?

Le psychologue n°1 a répondu ainsi à notre question :

C'est d'une telle diversité chez les petits que moi je discute beaucoup avec les parents pour savoir ce qu'ils sont capables de supporter ou non. Donc y a toute une zone grise entre les parents et l'enfant, donc il faut un peu négocier et questionner comment est l'enfant, si tout va bien à l'école, il y a toutes sortes de choses qui rentrent en ligne de compte pour définir un temps. Dans ce qui est dit dans les manuels, c'est un temps standard moyen un peu pour tout le monde, qui vient du sens commun, moi j'adhère très bien à ça mais après c'est cas par cas. Quand il y a des problèmes, on en discute. Ça peut être plus qu'une heure pour certains pour d'autre trois heures. C'est vrai qu'entre 3 et 6 ans, on ne peut pas les laisser passer cinq heures sur le jeu.

Il ajoute aussi :

Sans doute que l'adulte a aussi vérifié un peu le contenu avant parce que y a des démons partout, dans tous les jeux, il me semble. La question la plus complexe c'est la question du contrôle parental parce que internet n'est pas tout propre donc y a forcément pas mal de chose à canaliser. C'est difficile le contrôle parental ça bloque des fois tout, des fois ça bloque pas enfin voilà c'est un peu compliqué donc c'est quand même important d'être attentif à ce qu'il se passe sur l'ordinateur. ... pour moi le meilleur contrôle parental c'est l'ordinateur qui n'est pas dans la chambre à un certain âge.

D'ailleurs, l'éducatrice n°1 ajoute au sujet du contenu : « *... ce que je trouve problématique, c'est ce à quoi ils peuvent être exposés et du coup je serai d'accord de les laisser uniquement devant quelque chose que l'on a regardé soi-même avant pour être sûr du contenu.* »

En ce qui concerne l'utilisation des TIC en structure d'accueil nos deux éducatrices interviewées nous ont ainsi répondu :

L'éducatrice n°1 : « *Je suis contre en crèche, parce je pense qu'il y a assez de stimulations, sans avoir besoin de tout ça. Ça n'a absolument pas sa place en crèche.* »

Elle ajoute :

Simplement, je crois qu'il y a assez de choses à découvrir, de soi, de l'autre et de l'extérieur sans avoir besoin de passer par la technologie. Les enfants ont déjà assez à se découvrir eux-mêmes, à découvrir leurs limites, leurs possibilités en termes de mouvements, en termes de découverte voilà à l'extérieur parce que c'est richissime. Les médias ça te permet pas de te connaître mieux j'ai l'impression, ça peut

t'apprendre des choses alors clairement oui ... mais voilà je crois que les enfants ont besoin d'apprendre à se connaître eux et l'autre.

L'éducatrice n°2 renchérit :

En crèche, c'est clair que moi je favoriserais pas ce type de jeu pour l'enfant, en tout cas pas en tant que jeu pour le développement de l'enfant. Parce que la crèche c'est quand même un endroit où l'enfant vient se sociabiliser et en général on est seul devant une tablette par exemple. Du coup, il y'aurait pas la sociabilité que l'on attend en crèche.

Elle ajoute :

Alors auprès des enfants je serais pas pour parce que ça va gentiment être intégré à l'école donc je pense qu'ils peuvent attendre jusque-là pour toucher à ça. Durant les cours informatique ils peuvent être sensibilisés, je trouve que c'est un travail qui doit être fait à l'école. Après on pourrait introduire, au niveau de la diffusion d'informations pour les parents ça pourrait être intéressant par exemple sur l'activité qui a été faite durant la journée.

Partie présentée par Bianchi-Pastori Mélanie

2.3 Introduction au traitement des données

Les nouvelles technologies, comme dit plus haut, sont un sujet qui fait débat au sein de notre société actuelle ou du moins, c'est ce que l'on pense. En effet, cette préoccupation concernant la technologie ne date pas d'hier, et comme nous l'ont démontré nos recherches bibliographiques, la problématique de l'influence de la technologie a fait couler de l'encre bien avant aujourd'hui.

Bon nombre de débats ont éclos suite à l'arrivée de la télévision en 1926. Un peu plus tard, les gens élaboraient déjà des études sur les effets du petit écran sur le sommeil et la concentration. De plus, la question concernant le développement de l'enfant était déjà d'actualité, puisqu'entre 1940 et 1950, des collectes d'informations ont été effectuées sur un échantillon d'enfants américains. Ces renseignements ont été utilisés dans le but de concrétiser une étude visant à connaître l'impact de cette nouvelle révolution visuelle. (Wikipedia (S.d.) Effets sur le développement de l'enfant)

Mais revenons à notre époque, présentement, la télévision existe dans pratiquement chaque foyer. Elle a évolué et est devenue un objet du quotidien, je dirais même un indispensable. C'est un « meuble » qui fait partie de nos vies. Mais ce n'est pas la seule dans ce cas, en effet la société progressant toujours plus rapidement a vu naître de nouveaux supports électroniques : consoles, téléphones portables, tablettes, etc...

Ces nouvelles technologies ont parcouru le même chemin que la télévision. Elles se sont répandues de manière très large et sont rapidement devenues essentielles dans notre mode de vie. Parallèlement à cela, les gens ont continué à se questionner, se préoccuper de cette évolution numérique. Petit à petit, on a vu les mêmes débats, les mêmes remarques refaire surface.

On retrouve de nos jours plusieurs études sur le sujet, à savoir des livres écrits par des spécialistes du développement, mais aussi par des professionnels ou parents qui regroupent leurs différentes observations et expériences. Et c'est justement sur ce point qu'une autre problématique apparaît. Auparavant, la question des conséquences sur le développement était la préoccupation numéro une de la situation. Mais en voyant s'allonger la liste d'études sur ce sujet, les professionnels ont vu naître un autre débat qui est celui-ci : qui a raison ? Que doit-on vraiment mettre en place ? Quel est notre rôle ?

En tant qu'éducatrices, nous sommes obligées de prendre part à ces questionnements, un jour ou l'autre dans notre pratique. Et c'est précisément pour cela que j'ai décidé d'effectuer ma recherche.

Pour commencer, j'ai décidé de m'intéresser à la théorie que l'on pouvait trouver au sujet de la représentation des TIC par les professionnels. Je ne vous cache pas que celle-ci était plutôt maigre et qu'elle parlait plutôt des effets sur le développement et non de la pensée des professionnels de l'enfance.

Cependant, en me plongeant dans certains livres, certaines idées et avis généraux sont ressortis de manière assez évidente. Et c'est justement cela que je vais vous présenter en première partie de mon développement.

Pour aller plus loin, j'ai écrit avec l'aide de Vanessa Farinet des questionnaires à l'intention de psychologues et des éducatrices de l'enfance, dans le but d'organiser des interviews afin d'en

connaître un peu plus sur leurs représentations des TIC. Je vous présenterai mon analyse de nos interviews qui permettra de compléter l'apport théorique.

Pour la deuxième partie de mon développement, grâce à ces entretiens, j'ai eu leur retour sur le rôle de l'éducatrice face à cette problématique, ainsi que sur l'utilisation des TIC. Je vous ferai part de ce que les professionnels de l'enfance nous ont partagé et je compléterai ce compte rendu par une analyse de la documentation trouvée à ce sujet.

2.4 Présentation des données

2.4.1 Représentations des technologies par les professionnels

Pourquoi interroger les professionnels de l'enfance à la place des parents ? Quel est le but de connaître l'avis des éducateurs et psychologues concernant les TIC ?

Deux questions, auxquelles j'ai été confrontée dans ma pratique bien avant de débiter le travail de mémoire. C'est vrai, pourquoi ne pas demander directement aux parents, qui sont les premiers concernés puisque la technologie se trouve principalement à la maison.

Comme nous le dit si bien cette citation repérée dans une étude visant à connaître les représentations et attitudes des parents et des professionnels de la petite enfance :

Les professionnels de la petite enfance. En tant qu'**acteurs de terrain de première ligne**, ayant un lien privilégié avec les familles, il nous importait aussi d'appréhender leurs représentations, les usages éducatifs qu'ils attribuent aux écrans et d'analyser leurs attitudes, en tant que professionnels. (Fastrez P., De Smedt Th., Mathen M. (2015). P. 172)

Effectivement, on l'oublie parfois, mais pour un enfant venant régulièrement en structure d'accueil, l'éducatrice de l'enfance a une place très importante dans la vie et le développement de l'enfant. Il me paraît donc pertinent de connaître l'avis général de celle-ci concernant les TIC pour, par la suite, parler de leur rôle qui lui est tout aussi essentiel.

Mais alors pourquoi également avoir choisi des psychologues ?

La raison est évidente : la plupart jouent un rôle de « mentors » aux yeux des éducateurs de l'enfance. En effet, nombreux d'entre eux conseillent, guident les travailleurs sociaux au travers des livres qu'ils écrivent ou de conférences qu'ils organisent, mais aussi lors de formations continues. Il me paraissait alors nécessaire d'avoir également leurs retours.

De plus, une étude a pu démontrer que les professionnels de l'enfance, psychologues et éducatrices confondus, sont souvent sollicités et questionnés au sujet des TIC. Voici un extrait de leurs recherches :

Il a été demandé aux professionnels répondant au questionnaire de classer par ordre de fréquence cinq grandes catégories de thèmes abordés avec les parents :

- Quels usages interdire complètement ?
- Quels usages permettre ? Quelles limites définir ?
- Quels usages encourager ? Quels appareils mettre à disposition ?

- Qu'est-ce qui est bon pour l'enfant ?

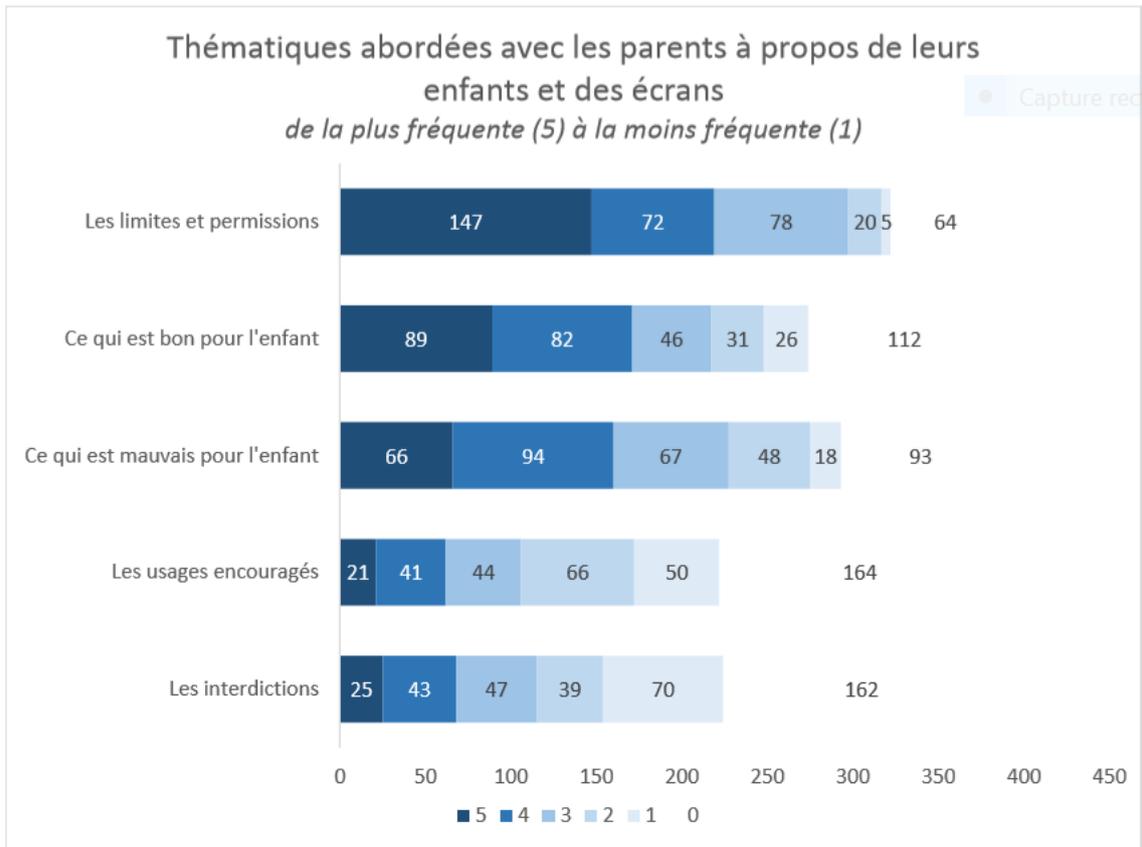


Figure 173 : Nombre de professionnels déclarant aborder chaque thématique avec les parents

Figure 2 : Tiré d'une recherche commanditée par l'ONE, en collaboration avec le CSEM, 2015

Parallèlement à cela, ils ont questionné les professionnels sur leurs préoccupations à eux. En comparant les résultats obtenus, voici ce que l'étude nous dit :

Globalement, les sujets considérés comme les plus importants par les professionnels sont également ceux qui sont les plus fréquemment discutés avec les parents. Nous constatons que « Interdictions et limites en fonction de l'âge de l'enfant » est le premier sujet classé par les professionnels et, ils sont 114 sur 329 à estimer que celui-ci est très fréquemment abordé. (Fastrez P., De Smedt Th., Mathen M. (2015). P.172)

Mais l'étude ne s'est pas arrêtée là. Ils ont ensuite établi le même classement afin de déterminer quel outil technologique génèrait plus de questions ou problématiques. « La télévision et la vidéo » sont les écrans classés en première position par 119 professionnels qui estiment qu'ils sont fréquemment abordés avec les parents. » (Fastrez P., De Smedt Th., Mathen M. (2015). P.173)

Les consoles et les jeux vidéo seraient classés juste derrière, en deuxième position, suivies de la mention « tous les écrans en général » (Fastrez P., De Smedt Th., Mathen M. (2015). P.173)

Et c'est en effet ce que j'ai remarqué dans les écrits que j'ai lus. La plupart d'entre eux parlent de la télévision et des jeux vidéo, consoles comprises. J'ai été surprise de ne pas voir les téléphones portables ou l'ordinateur en haut de la liste, car ils me paraissaient être les plus exploités par les enfants et même par les adultes.

Comme nous l'explique Philippe Meirieu dans son ouvrage *L'enfant, l'éducateur et la télécommande*, les ordinateurs et les téléphones portables sont des objets courants de la vie actuelle. Les adultes les exploitent constamment pour tout et n'importe quelle tâche. Dans l'imaginaire collectif, les enfants ne sont pas censés utiliser ces outils. À l'inverse, la télévision et les consoles sont considérées comme appartenant au monde de l'enfant, ils n'existent que pour divertir ou amuser celui-ci.

A propos de cela, je me permets une parenthèse personnelle : en effet j'ai remarqué de par mon expérience professionnelle que les adultes catégorisaient les jeux et la télévision comme étant « quelque chose pour les enfants ». Je travaillais en UAPE, où nous accueillons exceptionnellement un enfant de 15 ans qui a exprimé être fan de jeu vidéo devant ses parents. Ce à quoi ceux-ci ont réagi : « Oh mais non, tu es trop grand pour cela, les jeux vidéo c'est pour les gamins ». C'est une réaction que j'ai entendue assez souvent lors de discussions concernant ces outils.

Pour continuer, M. Meirieu nous fait remarquer également qu'il n'est pas « bien vu » de permettre à l'enfant d'utiliser le téléphone portable ou l'ordinateur. En effet, la plupart des ouvrages ou des études démontrent que ces appareils ne sont pas adaptés aux enfants en bas âge, car il est facile pour eux d'accéder à du contenu violent ou choquant. Ce que Philippe Meirieu dément tout au long de son livre en nous rappelant que les images violentes sont nombreuses à la télévision. De ce fait, les parents auront tendance à écarter les questionnements concernant ces deux catégories d'appareil, en revanche, elles apparaîtront plus tard lorsque que l'enfant deviendra adolescent.

Et ce n'est pas seulement au travers des parents que l'on identifie cela. Mes recherches bibliographiques furent quelque peu laborieuses. En effet, celles traitant des consoles ou du téléphone portables par exemple, ciblaient les analyses faites uniquement par rapports aux adolescents, mais quasiment aucunes d'elle ne faisait références aux enfants de moins de 10 ans.

Point de vue général

Pour continuer dans l'analyse bibliographique, l'idée principale ressortie fut la suivante : les écrans, c'est un outil qui possèdent de nombreux avantages, mais qui utilisé de façon inadéquate fait surgir de nombreux points négatifs.

En effet, dans les lectures que j'ai faites, la plupart ne prennent pas spécialement position d'un côté ou de l'autre. Tout est dans la nuance. Parfois, certains insistent plus sur les effets négatifs que peuvent entraîner les nouvelles technologies, mais ne les diabolisent pas pour autant.

Dans l'ensemble, je pourrais résumer l'avis provenant de la bibliographie par ces deux citations :

« *Les écrans, ce n'est pas le problème ; le problème, il est dans la manière dont nous les utilisons constamment* » (Chapman et Pellicane, 2015, p.6)

Objet de controverse, on lui attribue le pouvoir d'influencer notre façon de penser et de voir le monde, et sa fonction ainsi que les effets qu'elle produit, suscitent, dans notre société, un débat toujours renouvelés. Or la télévision n'est ni bonne, ni mauvaise en soi. Le fait qu'elle puisse avoir des effets négatifs ou positifs dépendra de l'utilisation que l'on en fait et de la qualité de ses contenus. (Bermejo Berros J. 2008, p.7)

Pour comparer aux interviews effectuées, globalement, la même idée en est ressortie. En revanche, j'ai observé un fossé entre la vision des psychologues et des éducatrices

Les psychologues

Pour préciser la situation, la première personne interviewée était spécialiste en la matière et avait énormément de ressources. Tandis que la deuxième, elle, ne connaissait les TIC qu'à travers ses enfants mais très peu en rapport avec son quotidien professionnel. Elle s'est d'ailleurs décrite comme étant « quelqu'un qui n'y connaît rien ».

D'une manière générale, les deux psychologues parlaient de cette évolution technologique de manière très ouverte et positive. Elles ont décrit cela comme un changement important que l'on doit accepter avec ses bons et ses mauvais côtés, comme toute évolution.

Psychologue n°1 :

Par rapport aux nouvelles technologies, je suis pour évidemment. C'est un oui franc et massif avec derrière disons la nécessité, mais comme tout quoi, d'avoir de l'éducatif autour [...] Pour moi les nouvelles technologies n'apportent pas, enfin si, elles apportent des choses nouvelles évidemment mais je ne crois pas forcément des problèmes nouveaux.

Psychologue n°2 :

Alors je suis ni pour ni contre les nouvelles technologies. Je trouve qu'elles sont là et que l'idée c'est de les utiliser au mieux parce qu'elles existent, les enfants les utilisent, les adultes les utilisent. Alors moi je suis réfractaire mais par mes connaissances mais je veux dire en soi je les utilise. J'ai aussi un téléphone avec les WhatsApp, j'utilise ces nouvelles technologies donc il n'y a pas l'idée d'être pour ou contre. Pour moi c'est une question de comment chacun les utilise.

Les deux étaient en accord pour dire que les écrans sont un accompagnement, mais que la technologie ne devait pas être l'unique ressource dans l'éducation d'un enfant.

En effet, de leurs points de vue, les autres activités sont essentielles aux bons développements de l'enfant et l'écran ne doit être en aucun cas un substitut aux activités sensorimotrices classique, tel que les sorties par exemple. Leur utilisation doit également être accompagnée par la présence d'un adulte qui amènera un cadre et permettra à l'enfant d'explorer l'outil électronique de façon adéquate.

Psychologue n° 1 :

Ça veut dire que comme pour la télé comme pour n'importe quel jeu l'enfant a besoin d'avoir quand il explore quand même un adulte autour qui en fonction de l'âge il a plus ou moins besoin d'avoir des interactions avec cet adulte. [...] Il faut toujours continuer

à bien éduquer, à connaître le nom de l'objet que l'on va proposer à l'enfant. [...] Maintenant, évidemment qu'il faut éduquer donc prendre connaissance des choses pour pouvoir dialoguer avec l'enfant sur sa curiosité, sur ce qui l'intéresse et tout ça en fonction de l'âge.

Les éducatrices

Du côté des éducatrices, l'avis général est plus hésitant. Nous avons d'un côté une éducatrice qui ne comprend pas l'utilité des TIC et qui ne trouve pas d'avantages supplémentaires par rapport aux activités comme des jeux, des sorties, etc...

Éducatrice n°1 :

Je suis contre en crèche, parce je pense qu'il y a assez de stimulations, sans avoir besoin de tout ça. Ça n'a absolument pas sa place en crèche. [...] Pour les collègues lors de colloque pourquoi pas oui. Mais pour les collègues, mais pas pour les enfants, c'est inapproprié. [...] C'est clair que les enfants sont obligatoirement confrontés à tout ça, il y en a partout. Mais dans l'absolu, pour moi se serai non pour toutes formes de technologie.

En revanche, bien que la deuxième éducatrice ne soit pas totalement pour que les enfants exploitent les TIC, elle exprime un discours plus nuancé :

Éducatrice n°2 :

Je ne suis pas contre, mais je suis pas une adepte. Alors après j'ai un smartphone comme tout le monde...hein..je sais pas si c'est l'âge. Mais par rapport aux jeunes je suis pas forcément à l'aise avec ça. Après je suis pas contre, si il y a des bonnes choses à prendre. [...] ça dépend à quelle fréquence et ça dépend quoi.

En crèche, c'est clair que, moi je favoriserais pas ce type de jeu pour l'enfant en tout cas pas en tant que jeu pour le développement de l'enfant. Parce que la crèche c'est quand même un endroit où l'enfant vient se sociabiliser et en général on est seul devant une tablette par exemple. Du coup, il y'aurai pas la sociabilité que l'on attend en crèche.

Les deux EDE ont également donné leur avis à titre privé. Toutes les deux ont exprimé de la retenue. La première étant contre peu importe le contexte, tandis que l'autre permettrait peut-être de très court moment mais pas avant 4 ans.

En comparant les avis des psychologues et des éducatrices, j'ai remarqué que l'on a un psychologue et une EDE qui sont relativement pour ou du moins qui aborde le sujet avec beaucoup moins d'interdits. Puis on a le même schéma pour les deux autres protagonistes mais dans le sens inverse : ils ont dans l'ensemble un avis qui tend plutôt vers la négative.

Cependant, ce qui m'a le plus interpellée, c'est le discours de l'Éducatrice n°1. En effet, si on reprend que la psychologue n°2 exprime, elle n'est pas spécialement pour les TIC mais elle argumente cela en expliquant pourquoi elle pense que cela n'est pas adaptés aux enfants. Elle nous a partagé son manque d'informations concernant cette thématique, cependant, elle relatait plusieurs expériences et quelques livres qu'elle avait lus.

Ce qui n'a pas été le cas de l'Éducatrice n°1, en effet, son discours était le plus tranché des quatre personnes interviewées. Tout était dans la négativité, mais de tous les professionnels

interviewés, c'est la seule qui n'a pas clairement argumenté sa position en utilisant des arguments pédagogiques ou centré sur l'enfant. Elle utilisait beaucoup d'exemple personnel (dans son cercle familial) ou d'ordre privé.

Les effets/les impacts

En ce qui concerne les effets, je ne vais pas traiter l'avis des professionnels de l'enfance par rapport aux impacts directs que les TIC engendreraient sur l'enfant, puisque le sujet a été développé précédemment. En revanche, je vais analyser les représentations des éducateurs et des psychologues, par rapport à ce que l'on dit de ces effets.

Cette fois-ci la théorie tranche un peu plus son argumentation. C'est à ce sujet que l'on retrouve le plus de divergences, puisque c'est la problématique principale sur laquelle les professionnels reviennent constamment. Par ailleurs, je me suis aperçue lors de la retranscription des interviews que les personnes interrogées nous confirmaient que les effets des TIC étaient la principale cause de questionnement.

Théorie

Quand la théorie parle des impacts des TIC sur l'enfant, elle évoque surtout l'environnement social de ce dernier et sa capacité à contrôler son comportement agressif. D'autres disent encore que les TIC pourraient contribuer à ce que l'enfant devienne agressif. Bien que les représentations soient divisées, on observe toujours un souci de neutralité. C'est-à-dire que les points positifs seront plutôt mis en avant, tout en citant quelques points négatifs très rapidement. Le schéma se répète dans l'autre sens également. On observera une longue argumentation négative et seulement quelques lignes traitant des points positifs.

Une partie des ouvrages, principalement les plus connus dans le domaine comme par exemple *3-6-9-12, apprivoiser les écrans et grandir de Serge Tisseron*, insistent sur le fait que tout ce qui est inscrit ou partagé dans leurs livres sont des conseils et que tout n'est pas approuvé et applicable à 100%. Ce qui m'a amenée à une autre observation : la littérature se contredit. La théorie et les hypothèses sont contestées d'un ouvrage à l'autre. Mais il arrive aussi régulièrement qu'un livre contredise sa propre argumentation au fur et à mesure des chapitres.

Pour illustrer mes propos voici quatre citations provenant de divers livres :

L'enfant et les écrans Les enfants d'âge préscolaire (2 – 6 ans) nous dit :

... les écrans et outils numériques peuvent avoir entre 2 et 6 ans, tout particulièrement durant la période de l'école maternelle, des usages pédagogiques positifs pour éveiller et exercer les capacités d'attention visuelle sélective, de dénombrement, de catégorisation, etc. (p. 87)

Alors que *L'enfant au siècle des images, Étude psychanalytique et psychopathologique de Claude Allard* nous donne un autre point de vue :

Pour ce qui concerne les enfants les plus jeunes, avant 7 ans, il semble que le spectacle télévisuel favorise leur agressivité, et en particulier celle des garçons, indépendamment du contenu. Cependant, les enfants de cet âge soumis à l'agressivité télévisuelle peuvent aussi réagir par l'inhibition de leur propre agressivité, notamment les filles. L'exposition télévisuelle provoque alors chez eux une sorte de sidération anxieuse. (P.217)

La seconde citation met en avant la dimension négative :

L'arrivée du téléviseur dans la sphère domestique a fait disparaître le caractère échelonné de l'accès au savoir en fonction des âges. Avec ce nouvel « hôte » du foyer et son lot de programmes de toutes sortes, l'enfant s'est en fait trouvé confronté à des problèmes d'adultes qui lui étaient autrefois cachés. Le rôle des médias dans le brouillage des frontières entre l'enfance et l'adolescence. (Les adolescents, leur téléphone et Internet « Tu viens sur MSN ? », Céline Metton-Gayon. P.16)

Tandis que dans *L'enfant au siècle des images, Étude psychanalytique et psychopathologique* de Claude Allard nous explique l'inverse :

Cela élargirait son univers en dehors de la famille ou de l'école. La télévision aborde en effet d'autres sujets de conversation que les dialogues parentaux. En partageant cette expérience avec ses camarades de jeux, l'enfant s'échappe de l'emprise familiale, ce qui lui permet de s'émanciper. (P.215)

Dans nos interviews, les professionnels de l'enfance pointent du doigt le manque d'information des parents. Cependant, il faut reconnaître qu'il est difficile pour eux de s'y retrouver dans toutes ces informations. Premièrement, les études sont tellement nombreuses qu'il est difficile de cibler une lecture en particulier. Deuxièmement, comme expliqué précédemment, j'ai remarqué que certains livres réfutaient leurs propres théories d'un chapitre à l'autre.

Par exemple, si on reprend les citations présentées précédemment, elles proviennent toutes les deux du même ouvrage et se situent à quelques pages l'une de l'autre :

Cela élargirait son univers en dehors de la famille ou de l'école. La télévision aborde en effet d'autres sujets de conversation que les dialogues parentaux. En partageant cette expérience avec ses camarades de jeux, l'enfant s'échappe de l'emprise familiale, ce qui lui permet de s'émanciper. *L'enfant au siècle des images, Étude psychanalytique et psychopathologique* de Claude Allard (P.215)

Pour ce qui concerne les enfants les plus jeunes, avant 7 ans, il semble que le spectacle télévisuel favorise leur agressivité, et en particulier celle des garçons, indépendamment du contenu. Cependant, les enfants de cet âge soumis à l'agressivité télévisuelle peuvent aussi réagir par l'inhibition de leur propre agressivité, notamment

les filles. L'exposition télévisuelle provoque alors chez eux une sorte de sidération anxieuse. L'enfant au siècle des images, Étude psychanalytique et psychopathologique de Claude Allard (P.217)

D'après, ces observations, j'ai voulu savoir ce que les professionnels de l'enfance pensaient de toutes ces hypothèses.

Les psychologues

Lors des interviews, la question de la confusion entre la réalité et l'imaginaire prend une place importante au niveau des représentations, laissant l'inquiétude du comportement agressif de côté. En effet, le premier psychologue transmet sa confiance en l'enfant concernant la distinction entre les deux. Il nous dit aussi que pour lui, un enfant qui ne parviendrait pas à faire la différence entre le réel et le virtuel serait un enfant qui souffre d'une pathologie.

Psychologue n°1 :

Oui c'est souvent une grande question la confusion entre la réalité et l'imaginaire. Moi je n'y crois pas tellement, je crois qu'un enfant fait très vite la différence entre son imaginaire et la réalité. Dans le développement de sa personnalité c'est vraiment un enjeu de pouvoir faire la part des choses entre ce qui est imaginaire et ce qui est réel. Certains enfants n'y arrivent pas mais ce n'est pas parce qu'il y a eu des problèmes liés aux jeux vidéo. C'est parce qu'ils ont leur personnalité qui est compliqué des histoires de troubles de la personnalité, troubles envahissant du développement, autisme et certains enfants n'arrivent pas à faire cette différence. Donc évidemment que quand ils jouent ça peut être problématique.

La deuxième personne exprime un avis similaire. Cependant, elle met en avant la responsabilité du parent dans cet apprentissage entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Psychologue n°2 :

Vous voyez bien que dans les jeux symboliques souvent ils font des héros ou ils tuent. Mais bien sûr que c'est bien que les enfants puissent faire ça mais il faut que les adultes montrent bien que ce n'est pas la réalité mais un jeu. Donc la même chose dans les jeux sur tablette ou jeux vidéo faut que les enfants puissent faire la différence mais c'est plus difficile que dans le jeu symbolique ou que dans un livre parce que les héros peuvent paraître plus réels.

Elle soulève ici une question importante dans les représentations concernant les TIC : les adultes dans tout cela. En effet, notre environnement professionnel nous apprend à nous focaliser sur l'enfant et son bien-être. Cependant, l'on oublie une dimension essentielle participant à ce bien-être : la dimension systémique.

En effet, d'après les dires du psychologue n°2, afin de prévenir les impacts négatifs des TIC sur l'enfant et favoriser une utilisation adéquate, « Il faut un adulte ! » (Psychologue n°2)

Je reviendrais sur cette thématique au point suivant dans le rôle de l'éducateur de l'enfance. Mais voyons avant les représentations des EDE.

Les éducatrices

A l'inverse des psychologues, les éducatrices de l'enfance se sont plutôt axées sur les impacts négatifs que les TIC pouvaient avoir sur le comportement de l'enfant. Leurs propos étaient centrés sur la violence qui ressortait des images à l'écran, au même titre que la littérature. Elles relatent également leurs expériences avec des enfants ayant des comportements agressifs. En revanche, un aspect nouveau est apparu lors de l'interview avec la première éducatrice. Mais voyons tout d'abord ce que la deuxième nous transmet :

Éducatrice n°2 :

Ça peut apporter des plus hein aussi ! Ça peut être un support pour un enfant qui apprend à lire ou reconnaître les couleurs ou les dessins... Les choses comme ça. Ça peut être sympa un petit moment pour ça, même s'il y a d'autre moyen de le faire. Après pour les jeux vidéo, on voit les impacts que cela a sur les enfants...c'est...c'est juste une catastrophe.

Mélanie : Cela se voit à quoi ?

A leur comportement, il devient très violent. Je dirais 90% des cas qu'on a eus, on en a pas eu beaucoup, mais en tout cas dans ceux que l'on a eus, on se disait mon dieu, quand on allait chercher un peu plus loin, on se rendait compte que c'était pas à cause de problèmes familiaux mais parce qu'ils passaient beaucoup trop de temps devant des films violents ou des jeux vidéo violents. Et pis ils reproduisaient ça, ce qui est normal, puisque c'est son travail d'enfant de reproduire pour apprendre. Mais du coup, il reproduit des comportements violents.

L'éducatrice nous affirme clairement que le problème vient du temps passé devant les écrans. Cependant, je suis étonnée de voir à quel point dans une situation comme celle-ci, l'éducatrice met en avant uniquement une partie du problème. En effet, elle nous dit que cet enfant vit une situation problématique à la maison, mais que ce n'est pas la cause de ses comportements agressifs. Pendant l'interview et j'ai rebondi sur son observation, mais j'y reviendrai dans le point 2.4.2 Rôle de l'éducateur de l'enfance, car sa réponse parle de ce thème.

Poursuivons avec la deuxième personne interviewée qui elle aussi nous a fait part d'une de ces expériences.

Éducatrice n°1 :

Je suis pas sûre. Je pense que ça dépend de ce qui est montré. Là, on a un enfant qui a 4 ans et demi qui est toujours avec ses cousins de 10-11 ans. Ils sont toujours devant la télé et reproduisent ce qu'ils voient évidemment et il a tendance à ne plus être dans la réalité. Un jour il était ici (ndlr : dans la structure) et avec des cordes il essayait d'attacher les copains et il a pris une poupée il l'a pendue. Voilà, ça il l'a pas inventé tout seul, ça a été stimulé par la télé, j'en suis persuadée. Maintenant, je ne sais pas, peut-être le fait d'être un légume devant la télé oui, parce que les enfants ils ont besoin de temps pour sauter, bouger, se dépenser, hurler pour leur développement, ce qui n'est pas possible avec la télé. Du coup, ils n'ont plus ces sas où ils peuvent évacuer et du coup peut-être que ça s'exprime par de la violence.

Cette fois-ci, on est clairement face à un mélange d'hypothèses qui engendrerait des comportements violents ou inadéquats. Elle nous fait remarquer que sa supposition principale

concernant l'enfant qu'elle prend en exemple est la violence montrée sur les écrans. Cependant, à l'inverse de tous les autres protagonistes, elle est la seule qui fait allusion au développement psychomoteur et émotionnel de l'enfant.

Pour résumer, tous ont parlé du développement cognitif ou social en énumérant des arguments concernant la confusion entre la réalité et le virtuel pour les psychologues. La théorie et les éducatrices ont mis en avant le manque de socialisation et les comportements agressifs, en oubliant complètement le fait que l'enfant a besoin de bouger et d'extérioriser ses émotions pour se développer, à l'exception de l'éducatrice n°1.

2.4.2 Rôle de l'éducateur de l'enfance

L'adulte est présent dès les premières heures dans la vie de l'enfant. C'est une ressource, un guide pour lui. L'enfant observe énormément l'adulte afin de se construire, évoluer, c'est un modèle qui lui apportera de la sécurité physique et affective, ainsi que des repères. Les parents mais aussi les éducateurs sont donc des piliers dans le développement de l'enfant.

Effectivement comme mentionné plus haut, les parents ont un lien direct avec l'enfant. Mais suivant la situation familiale et la fréquentation en crèche ou à l'école, l'éducateur aura également une influence sur le développement de l'enfant.

Mais revenons à notre principale question : Quel est le rôle de l'éducateur de l'enfance par rapport aux TIC ?

Pour répondre à la question, je vais d'abord vous montrer quels sont les différentes problématiques que j'ai pu trouver dans les livres ou les interviews.

Voici ce que Philippe Meirieu dit :

Rapport-gratuit.com
LE NUMERO 1 MONDIAL DU MEMOIRE 

Voilà une question éducative centrale : j'ai le droit de jouer avec mes cubes et de détruire mon château, mais je n'ai pas le droit de casser le matériel collectif de l'école. L'adulte a donc ici un rôle fondamental à jouer. C'est à lui que revient de dire, à un certain moment : « On ne joue plus ». (L'enfant, l'éducateur et la télécommande, p.40)

Au travers de cette phrase et de son ouvrage, M.Meirieu nous affirme que l'adulte est un personnage clé dans le développement de l'enfant, ainsi que dans sa connaissance et sa maîtrise des TIC. Il nous dit aussi que c'est la responsabilité de l'adulte de sensibiliser les enfants aux « dangers » des écrans et de leur apprendre à utiliser ces supports de manières adéquates.

Serge Tisseron partage cet avis :

La responsabilité des parents, celle des éducateurs et des pouvoirs publics est donc d'imaginer une façon nouvelle d'accompagner l'apprentissage de la communication médiatisée et de contrôler l'usage des écrans, en fixant des limites. (Faut-il interdire les écrans aux enfants ? p.11)

En effet, la majeure partie des pédagogues, des psychologues et des éducatrices sont d'accord sur le fait que l'adulte, qu'il soit parent ou éducateur, doit agir en tant que modèle et

accompagner l'enfant dans l'apprentissage. C'est à lui de limiter le temps passé devant l'écran, de donner le droit ou non de regarder tel ou tel programme. C'est à lui de fixer les limites.

A cela s'ajoute une problématique importante, le manque d'information des adultes et particulièrement des parents.

Le psychologue n°1 le met d'ailleurs en avant dans notre interview :

Il faut toujours continuer à bien éduquer, à connaître le nom de l'objet que l'on va proposer à l'enfant. Or c'est ça qui pose problème pour l'instant, c'est que les adultes n'ont pas des tout notions parce qu'ils ont très peur de ce qu'ils présentent aux enfants parce que des iPads, des smartphones, ils ne savent pas trop ce qu'il y a. Du coup c'est ça qui est à mon avis le plus important, c'est la peur des adultes vis-à-vis de tout ce qui est nouvelles technologies. Maintenant, évidemment qu'il faut éduquer donc prendre connaissance des choses pour pouvoir dialoguer avec l'enfant sur sa curiosité, sur ce qui l'intéresse et tout ça en fonction de l'âge.

M. Meirieu exprime son étonnement en allant encore plus loin dans la réflexion. Comme nous l'avons observé précédemment, les professionnels de l'enfance pensent que les TIC peuvent avoir une influence sur la perception de la réalité et du virtuel de l'enfant. Philippe Meirieu présume que le problème vient de plus loin :

Je ne partage pas complètement ces critiques. En effet, il n'y a pas de différence fondamentale entre « tuer » des copains avec un pistolet de bois et faire disparaître des ennemis virtuels avec un fusil mitrailleur sur une console. C'est la même chose, ce n'est pas choquant, c'est même une activité qui permet de sublimer son agressivité. Mais cela devient préoccupant, quand le jeu transgresse ses propres règles, c'est-à-dire quand tout devient jeu. D'ailleurs, là, ce sont les adultes qui donnent l'exemple. Cela a commencé à me frapper avec la guerre du Golfe... Nous sommes là dans des situations extravagantes où les dirigeants envoient des avions sans pilote sur des peuples virtuels détectés par satellite. Nous sommes dans une situation qui se présente comme un jeu... mais qui, évidemment, n'en est pas un. L'enfant avec sa console « tue » des figurines purement virtuelles, tandis que l'homme politique envoie des avions qui larguent de vraies bombes [...] même s'il les dirige d'une grande console du Pentagone.

Ce que nous exprime le pédagogue, c'est que les adultes ont peur que les enfants ne fassent pas la différence entre réalité et virtuel mais qu'eux-mêmes peuvent se perdre entre les deux. Il ajoute également un passage sur le paradoxe de télé réalité :

Mais j'ai encore d'avantage été alerté par l'extraordinaire montée en puissance des jeux télévisés et, en particulier, de la télé réalité où, précisément, la vie est réduite à un jeu en permanence. C'est d'ailleurs très étonnant que l'on appelle télé réalité ce qui, en réalité, n'est qu'un jeu... Nous savons bien que personne n'a jamais vécu « pour de vrai » dans ces conditions. La télé réalité c'est la négation même de la réalité... que,

paradoxalement, les fictions romanesques ou cinématographiques nous permettent, elles, d'approcher vraiment. (L'enfant, l'éducateur et la télécommande, p.39)

Voici deux citations particulièrement préoccupantes. Nous comprenons alors qu'il est compliqué pour les enfants de savoir quelles sont les limites et les dangers que peuvent entraîner les technologies de l'information et de la communication.

Ce manque d'information met en jeu un autre aspect qui est la déresponsabilisation du parent :

Or, aujourd'hui, le problème c'est qu'il y a beaucoup d'adultes – nous-mêmes parfois – qui jouent avec le monde [...] Nous assistons à une inversion préoccupante : on demande à l'enfant d'être de plus en plus sérieux, voire d'endosser prématurément des préoccupations d'adulte, tandis que l'adulte joue, « pour de vrai », à la bourse, à la guerre, au « maillon faible », à se séduire et à s'abandonner, à casser le monde qui les entoure pour satisfaire leurs caprices. Les adultes sont devenus infantiles : ils ne savent plus distinguer le virtuel du réel. (L'enfant, l'éducateur et la télécommande, p.40)

Avec ce manque d'informations, les parents et les éducateurs se retrouvent parfois impuissants devant l'ampleur qu'ont pris les écrans. Certains ne connaissant pas les impacts ne se rendront pas forcément compte des limites à imposer.

D'ailleurs pour continuer sur ce point, je vais revenir sur l'interview avec l'éducatrice n°2 sur la situation d'un enfant avec une situation familiale particulière, mais dont l'éducatrice n'avait comme hypothèse uniquement les écrans.

Voici l'extrait de l'interview :

Mélanie : Mais du coup, comme vous aviez dit que ce n'était pas des problèmes familiaux, que le problème c'est qu'ils regardent des films ou des jeux violents. Vous ne pensez pas que cela découle d'un problème familial justement ? J'entends par là que les parents ne sont pas attentifs à ce que l'enfant peut regarder ou non ?

Éducatrice n°2 :

Alors oui, il y a une dé-responsabilité des parents, clairement. Effectivement c'est plus facile de mettre son enfant devant un jeu vidéo violent pendant qu'on fait la cuisine par exemple, et oui c'est clairement une situation où les parents auraient besoin d'un soutien. Je pense que c'est parce que l'enfant les dérange (rires gênés). Enfin c'est comme ça que je le ressens. D'ailleurs, ils le disent clairement, oui c'est plus facile pour moi de le mettre devant la télé ou un jeu pendant que je fais la cuisine, plutôt qu'un jeu où il va me demander de l'aide.

Nous remarquons que ce que disent les livres est exact, ou du moins que l'expérience de cette éducatrice le confirme. Mais il faut également faire attention à ne pas généraliser la situation. Bon nombre de parents connaissent les nouvelles technologies et leurs impacts. La plupart ont conscience de ce qui est adéquat ou non.

2.4.3 Que mettre en place ?

Si on reprend chaque problématique voici ce que la littérature et les personnes interviewées nous disent :

La présence d'un adulte

La présence de l'adulte est essentielle voir obligatoire, d'après la littérature et les professionnels de l'enfance. Elle ne doit pas être intrusive mais elle doit être là.

Psychologue n°1 :

Donc la première condition c'est la présence d'un adulte qui n'est pas là tout le temps mais disons qui est quand même là pour initier, pour un peu contrôler, accompagner on va dire l'activité autour de ces nouvelles technologies mais comme quand on joue avec un enfant, il y a des moments où on joue ensemble et des moments où il joue tout seul. C'est important aussi que l'enfant puisse jouer tranquillement à côté de l'adulte mais la présence d'un adulte garantit finalement une forme de sécurité donc ça pour moi c'est important.

S'informer

La première problématique identifiée est le manque d'information chez l'adulte, le rôle de l'éducateur est donc de s'informer au travers de livres et d'études écrites sur le sujet. Cela permettra d'une part, de se faire un avis sur les questionnements autour de cette thématique. D'autre part, l'éducateur pourra communiquer ses ressources au reste de l'équipe éducative et ainsi les sensibiliser concernant les TIC. Il pourra également mettre en place des solutions adéquates en cas de situation difficile autour de ce sujet.

Transmettre les informations et ressources récoltées

La deuxième problématique observée est liée à la première, c'est le manque d'informations, la crainte et le questionnement des parents. Elle est liée car c'est le rôle de l'éducateur de l'enfance de transmettre également aux parents les ressources qu'il aura explorées. Partager ses résultats de recherche permettra de répondre au questionnement des parents, ainsi ils seront rassurés. Cela impactera aussi sur le quotidien familial car le parent aura probablement plus de facilité à fixer des conditions et des limites dans l'utilisation des TIC.

Discuter avec les enfants et leurs transmettre nos ressources

Dans le livre L'enfant et les écrans on nous dit :

Il est essentiel de sensibiliser précocement les enfants (dès l'école primaire) au droit à l'intimité, au droit à l'image et aux trois règles de base d'Internet : tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution (il ne faut jamais accorder une confiance immédiate à ce que l'on y découvre et la validation d'une information nécessite toujours la confrontation de plusieurs sources). (L'enfant et les écrans, p.168)

J'ai lu aussi qu'il était important de permettre à l'enfant de pouvoir utiliser l'outil technologique de manière adéquate et le sensibiliser aux impacts qu'il pourrait avoir.

Diversifier les activités pour les enfants

L'éducateur se doit de diversifier les activités qu'il propose aux enfants, et pas seulement pour éviter l'impact négatif des TIC sur l'enfant, cela pour contribuer au bon développement global de l'enfant. Des jeux qu'ils soient numériques ou « à l'ancienne » doivent cibler tous les développements, aussi bien cognitifs que psychomoteurs.

De la même façon que les nouveaux aliments introduits dans l'histoire de l'humanité n'ont pas fait disparaître les anciens, mais ont contribué à la diversification de l'alimentation, les nouveaux objets technologiques ne doivent pas être pensés comme pouvant se substituer aux activités ludiques traditionnelles. Ils ne les remplacent pas, mais s'y ajoutent. (L'enfant et les écrans, p163)

3. Conclusion

3.1 Résumé et synthèse des données traitées

Synthèse de la partie présentée par Farinet Vanessa

Concernant les impacts des TIC sur le développement des enfants de 3 à 6 ans, nous pouvons constater que différents aspects peuvent être influencés de manière positive ou négative.

Prenons dans un premier temps, le développement de la créativité chez l'enfant. Nous nous apercevons que les TIC peuvent avoir, effectivement, un effet négatif sur l'enfant. Pourtant, si le contenu visionné a un but éducatif, il peut permettre à l'enfant, n'ayant pas encore les sources d'inspirations, de développer son imagination.

Par rapport à la notion de l'identification aux héros, les avis divergent également. Ainsi, l'enfant acquiert des valeurs et des croyances qui peuvent entrer en contradiction avec celles de la famille. De plus, il est porteur de valeurs distordues et stéréotypées car il n'a pas encore la capacité de discernement. Pourtant, l'introduction de ces modèles d'identification permet aux enfants de sortir de la sphère familiale pour aller au contact de ses pairs grâce à de nouveaux sujets de conversation se centrant autour des héros.

Impacts négatifs

Retenons que tout ce qui touche au domaine des apprentissages est fortement touché par l'utilisation des TIC. En effet, l'apprentissage, surtout du langage, la mémoire et la capacité d'attention se réduisent peu à peu. Ainsi, le temps consacré aux écrans dans l'enfance joue un rôle sur la réussite scolaire. De plus, l'enfant n'apprend pas à différencier et à utiliser toute la palette d'émotions qui est à sa disposition. En effet, les écrans présentent à l'enfant la joie ou la tristesse.

Concernant les relations sociales, deux points forts ressortent. Premièrement, par les relations virtuelles qui se créent, l'enfant pense qu'il peut rayer de sa vie une personne qui ne l'intéresse plus mais il se rendra compte que cela peut-être plus frustrant car la personne face à lui peut réagir. Deuxièmement, l'enfant peut se centrer sur lui-même et s'attacher plutôt aux appareils qu'aux individus l'entourant.

Retenons aussi que de plus en plus d'appareils technologiques deviennent un support de réconfort lorsque le parent est absent, ce qui empêche l'enfant de ressentir ce manque et de le psychiser. De plus, face aux écrans, la tentation du grignotage étant grande, cela favorise l'obésité.

Dernier point, la lumière bleutée des écrans réduit la sécrétion de la mélatonine ce qui perturbe le sommeil de l'enfant. Ajoutons à cela que l'utilisation des médias numériques favorise également l'augmentation de la myopie car la vision rapprochée est plus sollicitée et l'œil est moins confronté la lumière naturelle.

Impacts positifs

Nous avons vu que les TIC peuvent aider lors de médiations thérapeutiques en utilisant surtout des avatars mais aussi Internet.

Contrairement à ce que nous pensions, les jeux vidéo apportent bien des aspects positifs au développement de l'enfant. Premièrement, ils sont un support de socialisation. Deuxièmement, les joueurs acquièrent une meilleure acuité visuelle ainsi qu'une plus grande rapidité d'exécution et une meilleure gestion de plusieurs tâches. Jouer aux jeux vidéo facilite aussi le

repérage dans l'espace. Troisièmement, pour les plus jeunes, ils permettent de travailler la théorie de l'esprit.

Les écrans interactifs permettent de développer l'intelligence intuitive et hypothético-déductive. Ainsi, pour revenir aux jeux vidéo, ils valorisent cet apprentissage par tâtonnement et essai/erreur.

D'après plusieurs professionnels, la confusion entre la réalité et l'imagination n'existe pas. Si l'enfant n'arrive pas à faire cette différence c'est qu'à la base, il est déjà atteint d'un trouble ne lui permettant pas de faire cette distinction. Et effectivement, les jeux vidéo deviennent alors une problématique.

La violence

N'oublions pas que les contenus violents à eux seuls ne peuvent conduire une personne à agresser ou tuer quelqu'un. Il faut prendre en compte le contexte familial de l'enfant, son histoire mais aussi la structure de sa personnalité. Le niveau d'agressivité de la personne ainsi que la quantité de contenu violent visionné affecte aussi l'enfant. Il existe des périodes où les conduites agressives sont renforcées et il faut tenir compte que la violence affecte autant les filles que les garçons.

Il n'empêche que la violence diffusée sur nos écrans réduit les conduites de coopération et d'entraide ainsi que l'empathie que nous avons à l'égard des autres. Pourtant, si l'enfant continue à avoir des relations réelles, il ne perd pas cette capacité d'empathie. On pourrait alors parler de désensibilisation.

Nous devons faire attention car les contenus violents peuvent amener l'enfant à se croire dans un monde où les dangers et la peur dominent. Il serait donc affecté par des cauchemars et autres dérèglements émotionnels.

Les contenus violents peuvent contraindre certains enfants à inhiber leur agressivité et les rend alors anxieux. Certains enfants s'identifient aussi aux victimes et finissent par accepter la violence faites à leur encontre. Pourtant, pour les enfants timides ou craintifs, les contenus violents peuvent les aider à reprendre confiance en eux. Pour d'autres, ils permettent de décharger leur énergie et leur agressivité.

L'utilisation des TIC

Premièrement, il ne faut pas oublier que les TIC viennent s'ajouter aux nombreuses autres activités déjà présentes dans le quotidien de l'enfant. Les médias numériques ne sont donc pas censés prendre toute la place.

Deuxièmement, il est judicieux de toujours avoir une présence adulte non loin de l'enfant lorsqu'il utilise un média numérique. Pour cela, il faudrait laisser les TIC hors de la chambre de l'enfant pour qu'il les utilise à portée de vue de l'adulte. Ainsi, il est possible d'échanger avec lui sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il voit. Si possible, il faudrait déjà avoir visualisé les contenus proposés aux enfants.

Troisièmement, il faut poser à l'enfant une limite de temps qui varie en fonction de chaque enfant. Cette limite se trouve entre 30 minutes à 2 heures par jour.

Synthèse de la partie présentée par Bianchi-Pastori Mélanie

Pour résumer mon développement, je vais prendre chaque point principal et vous en faire une synthèse.

Les représentations des professionnels de l'enfance

La première question que j'ai voulu aborder avant même de détailler quelles étaient les représentations des professionnels est : Pourquoi interroger les professionnels de l'enfance à la place des parents ?

Nous le savons, les technologies de l'information et de la communication sont surtout présentes à la maison. Nous supposons alors que les structures d'accueil se retrouvent donc impliquées dans la problématique de manière indirecte.

Dans cette hypothèse, il y a une part de vrai, cependant l'on néglige un aspect. En effet, de nos jours, les familles où les parents travaillent tous les deux sont beaucoup plus nombreuses. De ce fait, la fréquentation des structures d'accueil est plus importante. L'éducateur devient alors un acteur principal dans le développement de l'enfant. Il va agir en tant que guide et modèle dans son évolution, il est donc important de connaître les représentations de celui-ci.

Nous avons également choisi d'interviewer des psychologues. La raison est la même que précédemment, ils ont un rôle de conseillers dans la pratique et la position professionnelle de l'EDE.

Puis, j'ai décidé de parler de mes récoltes de données et des premiers questionnements qui sont apparus.

J'ai alors remarqué, en lisant une étude réalisée par l'Office de la Naissance et de l'Enfance (France) dont le sujet est les enfants et les écrans, que les parents se questionnaient essentiellement sur les impacts de la télévision ou des jeux vidéo. Le sujet des téléphones portables ou d'internet apparaît comme important bien plus tard, pendant l'adolescence.

D'après Philippe Meirieu, cela s'expliquerait par la représentation que les adultes se feraient de ces appareils. En effet, la télévision et les jeux vidéo sont perçus comme destinés aux enfants. Tandis que les téléphones portables, internet ou les ordinateurs sont considérés comme appartenant au monde de l'adulte. Cela expliquerait que les parents se questionnent moins sur des outils réservés dans l'imaginaire collectif aux adultes.

Pour continuer, je me suis plongée plus précisément dans les représentations des professionnels de l'enfance d'après nos recherches et nos interviews.

Tout d'abord, j'ai voulu connaître le point de vue général de la littérature.

J'ai observé que celle-ci argumentait principalement par des arguments négatifs mais aussi par des arguments positifs. En revanche, dans l'ensemble, l'on remarque qu'il se dégage une volonté de rester neutre. Peu importe la direction que le livre décide de prendre, positive ou négative, un court argument donnant l'avis contraire est ajouté.

Si l'on se concentre ensuite sur les représentations en général des psychologues, ceux-ci nous expliquent que dans l'ensemble c'est une évolution de la société avant tout. Ils nous donnent aussi leurs avis sur cette évolution en nous exprimant le fait qu'il faut faire avec. L'évolution fait partie intégrante de notre société et c'est d'autant plus vrai de nos jours puisqu'elle est rapide.

Ils évoquent ensuite un avis positif concernant les TIC, cependant, ils insistent sur leurs utilisations. D'après eux, c'est plutôt la manière dont on les utilise qui déterminera si les

impacts seront négatifs ou positifs. Un outil technologique tel qu'un jeu vidéo peut tout à fait être bénéfique s'il est amené de manière adéquate, c'est-à-dire qu'il doit être adapté à l'âge et aux compétences de l'enfant. Comme n'importe quel jeu, il doit être expliqué et utilisé correctement en respectant certaines règles.

À l'inverse, les éducatrices de l'enfance sont plus mitigées. D'après leurs expériences sur le terrain et leur position personnelle, elles expriment un avis plutôt négatif. D'après leurs dires, elles ne voient pas d'aspects spécialement positifs aux TIC, mis à part pour les adultes par exemple. Mais généralement celles-ci ne se voient pas introduire les outils technologiques comme objets pédagogiques au sein d'une structure d'accueil.

En dernière partie des représentations, j'ai voulu connaître ce que les professionnels de l'enfance pensaient des impacts que pourraient engendrer les TIC.

Dans toutes les revues, études ou livres que nous avons découverts, listaient les impacts ou les effets que les TIC provoquent sur le développement global de l'enfant. Nous avons lu du positif, du négatif ou des avis mitigés.

Les ouvrages centraient principalement leur argumentation positive ou négative sur le développement psycho-affectif de l'enfant en parlant des comportements agressifs. Mais l'environnement social de ce dernier est également abordé plusieurs fois. Évidemment, les autres développements spécifiques sont également traités, mais de manière générale, ce sont ces deux aspects qui reviennent le plus souvent.

Il en est de même pour les éducatrices de l'enfance, qui de par leurs expériences professionnelles confirment ces hypothèses. D'après elles, la violence que l'on retrouve sur les écrans influence le comportement de l'enfant. Il aura alors tendance à reproduire ce qu'il a vu. Cependant, une des éducatrices est allée un peu plus loin en intégrant le développement psychomoteur de l'enfant. Elle met en avant que pour qu'un enfant puisse se développer de manière correcte, il doit pouvoir bouger, sauter, se défouler. Elle parle alors de sas pour décompresser. Ce qu'elle veut nous faire comprendre au travers de cela, c'est que si l'on ne donne pas cette possibilité à l'enfant, il exprimerait son agressivité autrement qu'au travers d'activités extérieures. C'est à ce moment que l'on verrait apparaître des comportements violents ou agressifs.

Le rôle de l'éducateur de l'enfance

Avant de m'intéresser au rôle à proprement parler des éducateurs de l'enfance, j'ai voulu connaître quel était le niveau de connaissances des adultes par rapport aux technologies de l'information et de la communication.

J'ai tout de suite observé, d'après les lectures et les interviews, que les professionnels, ainsi que les parents manquaient d'informations sur le sujet. Cela peut se comprendre par plusieurs raisons. La première est que les études traitant cette thématique, bien quelle soient nombreuses, sont difficiles à analyser. Les arguments avancés sont souvent des hypothèses, et les contradictions sont nombreuses.

Nous assistons alors à une déresponsabilisation des parents selon les données récoltées. À cause du manque d'informations et du lâcher prise de certains adultes, ceux-ci n'ont pas conscience de l'impact que peuvent avoir les TIC sur le développement de l'enfant.

La présence d'un adulte devient alors une nécessité pour que l'enfant explore les outils numériques de façon adéquate.

C'est à ce moment que l'éducateur entre en jeu, son rôle sera alors dans un premier temps de s'informer sur la problématique. Cela lui permettra de se positionner professionnellement sur le sujet et d'adapter des comportements éducatifs.

Dans un deuxième temps, il sera important de transmettre ses connaissances aux parents et à l'équipe éducative. Cela aura pour but de faire connaître la thématique d'une part mais aussi de pallier au manque d'informations qu'ils rencontrent. Ainsi, les parents et professionnels auront conscience des impacts positifs ou négatifs que peuvent avoir les TIC.

Dans un troisième temps, le rôle de l'EDE sera d'en discuter avec les enfants et leurs transmettre ses ressources et ses connaissances. Il est important d'exposer les aspects positifs ou négatifs aux enfants et de les sensibilisés eux aussi. D'une part, cela évitera qu'ils ne se retrouvent dans la même situation que les adultes plus tard. D'autre part, ils seront plus prudents concernant l'utilisation des outils technologiques.

Finalement, l'éducateur aura pour rôle de diversifier les activités pour les enfants. Nous l'avons compris, pour qu'un enfant se développe correctement, il lui faut un panel d'activités stimulant divers compétences.

3.2 Analyse et discussion des résultats obtenus

Les impacts négatifs et positifs

Nous nous apercevons que les TIC engendrent bien plus d'impacts négatifs que de positifs. Malgré tout, certains domaines sont touchés positivement et négativement. Effectivement, il en ressort que tout dépend de l'utilisation que l'on fait des TIC. Bien évidemment, les sources théoriques nous rendent attentifs qu'il faut aussi prendre en compte la personnalité de l'enfant ainsi que son contexte environnemental et familial.

Nous avons souvent entendu du négatif à propos des TIC. Effectivement, la plupart du temps, nous n'entendions parler que des aspects négatifs qui découlaient de leur utilisation. Nous trouvions injuste de mettre la faute sur ces outils, nous ne comprenions pas pourquoi la société d'aujourd'hui « diabolisait » les nouvelles technologies. Étant des utilisatrices des TIC et n'ayant aucun problème avéré, il nous était impensable de croire que les outils numériques ne pouvaient qu'engendrer des impacts négatifs. Nous nous obstinions alors à croire que les nouvelles technologies pouvaient amener du positif dans le développement des enfants. Seulement, nous ne nous étions pas penchées davantage sur la question et il nous était difficile d'argumenter nos propos lors d'échanges avec d'autres personnes. Il était même parfois frustrant de ne pouvoir prendre la défense de ces outils numériques.

Après avoir travaillé sur cette thématique, nous nous sommes rendues compte que nous n'avions pas complètement tort. Effectivement, nous avons été soulagées d'apprendre en lisant et en entendant de la part des professionnels que tout dépendait de l'utilisation que chacun faisait des TIC, mais aussi de la personnalité de l'enfant et de sa situation environnementale. En lisant quelques livres, nous étions aussi ravies de voir que les auteurs s'évertuent de plus en plus à laisser place aux impacts positifs. Malgré tout, le sujet étant récent, nous avons constaté qu'il était difficile de trouver des ouvrages dans lesquels les impacts positifs étaient mis en avant. Mais nous étions déjà bien chanceuses que les auteurs daignent en parler ne serait-ce qu'un peu.

En parlant des effets négatifs, contrairement à l'obésité, au sommeil, aux apprentissages ... dont on entend beaucoup parler, certains autres points ont attiré notre attention. Par exemple, le point sur les émotions nous a laissées perplexes. Ils disent que les émotions les plus marquées dans les programmes télévisés sont la joie et la tristesse pourtant, après avoir observé plusieurs dessins animés nous nous apercevons que la colère et la peur ressortent

aussi. Peut-être bien que les émotions telles que le dégoût, la jalousie, etc... sont moins visibles mais pour notre part, nous pensons que le monde animé se base de manière générale sur toutes les émotions primaires.

Concernant les relations sociales, nous avons toutes les deux eu des expériences avec les relations dites virtuelles et nous ne considérons pas toutes nos rencontres aussi superficielles que ce que M. Shane Hipps tend à dire. Nous pourrions débattre longtemps sur ce sujet mais nous tenons à dire que certaines rencontres que nous avons faites ont été bien au-delà du simple monde virtuel. Certes, il y a certaines rencontres auxquelles nous avons accordé peu d'importance. Mais avec d'autres personnes l'attachement se fait très vite et ces relations deviennent tout aussi naturelles qu'avec quelqu'un que nous rencontrons réellement tous les jours. Malgré les risques des échanges avec des inconnus, l'enfant apprend à considérer la personne de l'autre côté de l'écran en tant qu'humain et non en tant que machine n'ayant aucun état d'âme. Nous pensons que notre génération ayant déjà expérimenté ces procédés pourra peut-être mieux les sensibiliser à ce fait et le leur faire comprendre.

Par nos expériences personnelles, nous avons aussi été confrontées à des jugements concernant les TIC, par exemple que les contenus violents engendrent des « assassins ». Le mot est fort et pourtant, nous l'avons tous au moins une fois entendu dans les journaux, dans les émissions, par quelqu'un de notre entourage ou peut-être même l'avons-nous dit nous-mêmes. Un jeune de tel âge a tué sa famille, a assassiné des écoliers... il passait énormément de temps sur ces jeux ce qui est la cause de ce tragique événement. Malgré cela, nous persistons à dire que les TIC n'étaient pas la vraie source du problème et que certainement d'autres variables entraient en jeu. Nous le pensons car nous apprécions nous-mêmes ces outils technologiques et nous ne sommes pourtant pas catégorisées ainsi. Il était alors difficile d'entendre de tels propos pour nous. De plus, au travers de notre formation professionnelle, nous avons appris à analyser une situation de manière systémique. Il est donc évident que les outils numériques ne peuvent pas être la seule et unique cause d'un trouble chez l'enfant.

Aujourd'hui, grâce à ce travail, nous pouvons enfin appuyer nos dires sur des sources théoriques. En prenant compte nos expériences personnelles et professionnelles ainsi que toutes les sources théoriques, nous restons donc sur notre avis initial : l'outil numérique n'est pas la cause directe des impacts sur le développement de l'enfant. Nous pensons, comme cité dans nos diverses ressources théoriques, que tout dépend de la manière dont on utilise les TIC. Une utilisation excessive engendrera sans aucun doute divers impacts négatifs. Mais ne mettons plus dans le même bateau toutes les personnes utilisant les outils numériques surtout à contenu violent. N'oublions pas que la personnalité de l'enfant et la complexité de son contexte environnemental jouent un rôle tout aussi important sur les impacts dont souffrent certains enfants. Nous sommes donc « soulagées » et satisfaites du résultat que nous avons obtenu car au final nous remarquons que nous n'étions pas loin de la vérité avec nos arguments initiaux.

L'utilisation des TIC

La plupart des sources théoriques font référence à l'équilibre entre les activités numériques et d'autres activités, ainsi qu'à l'environnement dans lequel l'enfant évolue avec les TIC. Elles mettent aussi en évidence l'échange qui devrait exister entre l'adulte et l'enfant au sujet de ce qu'il voit ou des jeux auxquels il joue. Elles imposent également de mettre un cadre aux enfants dès le début.

Effectivement, comme mentionné précédemment, nous nous disions avant de travailler sur le travail de mémoire que tout devait reposer sur l'utilisation de ces outils numériques. Par contre, il y a bien des dimensions dont nous n'avons pas prises en considération comme par exemple,

garder les TIC en dehors de la chambre, échanger avec l'enfant, équilibrer les activités. Nous nous contentions de dire qu'il fallait imposer un temps limité et faire attention aux contenus visionnés par l'enfant.

Nous sommes donc en accord avec les résultats obtenus. De notre point de vue, il est important d'imposer des règles, dès le début, comme pour tout objet mis à la disposition de l'enfant. Cela lui permettra de mieux connaître les outils technologiques et de les utiliser de manière adéquate par rapport à son âge. Il pourra donc faire la différence entre ce qui est bien ou non et sera sensibilisé aux dangers qui pourraient être engendrés par les TIC.

Les représentations des technologiques par les professionnels de l'enfance

Nous avons remarqué un fossé entre les représentations des psychologues et des éducatrices de l'enfance. La différence était flagrante, les psychologues ayant une vision plus ouverte de la thématique, alors que les éducatrices démontrent une certaine peur des TIC au travers de leurs discours plutôt négatifs.

D'un point de vue général, les professionnels ayant déjà été confrontés à des situations en rapport avec la thématique ont un avis plus tranché. Nous avons remarqué que les psychologues faisaient preuve de plus d'ouverture, en ouvrant le débat et en remettant en cause certaines hypothèses non-vérfiées. Tandis que les éducatrices exprimaient un avis majoritairement négatif, parfois teinté de nuances. Elles semblaient avoir plus d'appréhension compte tenu des expériences qu'elles avaient vécues. Cependant, elles ne remettaient jamais en question les hypothèses émises.

Les professionnels se sont tous basés sur des expériences personnelles mais en ajoutant quelques ressources théoriques pour certains. Alors que d'autres ont principalement basé leurs réponses sur leurs avis personnels sans donner de réels arguments théoriques. Ce sont les personnes ayant un regard plutôt négatif qui utilisaient le moins d'arguments théoriques. Nous sommes un peu dubitatives sur cette situation car, pour nous futures éducatrices, nous en gardons une image péjorative par rapport à notre pratique professionnelle. En effet, notre formation, nous a donné des clés théoriques. Nous avons également l'occasion de construire et développer notre pensée critique en incluant nos valeurs et celles des autres. D'ailleurs, lors de cette situation, nous avons observé un professionnel axé sur ses propres points de vue sans inclure tous les besoins de l'enfant et les avis des autres. De plus, dans ses discours, il nous manquait tout l'aspect argumentation tiré de sources théoriques pouvant nous aider.

Une autre grande différence entre les psychologues et les éducatrices est que tous ont avancé un argument ou une hypothèse provenant d'ouvrages. Mais se sont uniquement les psychologues qui se sont questionnés autour de cela. Ils se sont informés, ils ont remis en question l'hypothèse, comparé avec leurs expériences professionnelles. Là où les éducatrices ont répété les arguments lus dans certains livres sans prêter attention à la véracité de ceux-ci.

De ce fait, elles ont tendance à rejeter plus facilement la faute sur l'outil en lui-même au lieu de prendre en compte toute la situation entourant l'enfant. Nous ne comprenons pas cette vision des choses. A notre avis, il semble évident qu'un objet ne puisse pas être une cause immédiate de problèmes.

Avis personnels : Nous partageons l'avis global des personnes interviewées, lorsqu'ils nous disent que les TIC en eux-mêmes n'ont rien de négatifs. Comme expliqué plus haut, c'est la façon dont nous les utilisons qui déterminera le comportement que l'enfant pourrait avoir.

Dans nos expériences professionnelles, nous avons remarqué que les EDE avaient un regard plutôt négatif concernant les TIC, ce qui a été confirmé lors de nos interviews. Nous avons

vraiment ressenti un « rejet » des TIC provenant de certaines personnes interviewées, ce qui nous a mises dans l'incompréhension. Pour nous, un professionnel de l'enfance se doit d'avoir une certaine souplesse dans son avis critique. Nous pensons qu'il est aussi important d'évoluer avec le temps et de ne pas rester sur des acquis. La richesse de notre profession réside aussi dans le fait que le monde évolue et les supports ou les actions éducatifs changent. Nous sommes donc toutes les deux d'accord que le rôle de l'EDE est d'évoluer en même temps que le monde. Il doit s'informer, se former, se remettre en question, tout cela dans le but d'être en accord avec la société actuelle. Nous avons justement observé que la personne qui exprimait un « rejet » l'accompagnait de remarques inspirants la peur. Nous trouvons cela inadéquat dans un milieu éducatif. Notre rôle n'est pas d'effrayer les enfants afin qu'ils ne touchent pas aux TIC. Dans notre mode actuel, il est quasiment impossible de ne pas se retrouver devant un outil numérique tôt ou tard. Nous estimons que notre rôle est préventif.

Nous pensons que nous ne sommes pas là pour diaboliser les TIC. À notre avis, nous sommes ici pour prévenir les enfants des dangers que peuvent engendrer les TIC sans les effrayer. Notre rôle est également de leur apprendre à les utiliser afin d'anticiper de futurs problèmes comportementaux.

En revanche, nous avons été agréablement surprises par l'ouverture d'esprit que les autres personnes interviewées ont démontré, alors que nous pensions recevoir un avis plutôt négatif, également. Le fait que certains remettent en question les arguments mis en avant dans la littérature nous a soulagées. Nous ne sommes pas d'accord avec la majeure partie des arguments négatifs avancés, car comme dit plus haut, nous sommes des utilisatrices quotidiennes des TIC depuis de très nombreuses années. Nous avons été éduquées et sensibilisées correctement par nos parents qui ne nous ont jamais interdits la pratique de ces outils tout en nous sensibilisant aux inconvénients d'une utilisation abusive. Nous ne pensons pas avoir de problème particulier. Il était donc rassurant d'entendre que ce qu'on lit n'est pas toujours avéré.

Pour finir, nous accusons le fait que c'est encore un sujet « tabou ». En effet, lors de nos recherches, il fut délicat pour nous de trouver de la matière et de l'exploiter pour notre sujet. C'est une thématique qui est relativement récente et une partie de la théorie écrite à ce jour est hypothétique. De plus, les représentations des professionnels sont difficiles à identifier car eux-mêmes ne se sont pas réellement questionnés à ce sujet.

Le rôle de l'éducateur de l'enfance

Nous avons identifié que le rôle de l'éducateur est un pilier concernant la problématique des TIC.

Celui-ci a un rôle clé dans le développement de l'enfant au quotidien mais également au sein du cercle familial. C'est à lui que revient le rôle de guide. En réalité, nous avons le sentiment que l'éducateur de l'enfance endosse le même rôle dans cette thématique que pour toutes les autres situations qu'il rencontrera dans son quotidien professionnel.

Par contre, nous nous interrogeons sur un point sensible de notre profession : jusqu'où doit-on aller ?

Voici la liste des actions que l'éducateur devrait mettre en place : l'enfant a besoin de la présence d'un adulte, de ce fait l'EDE se doit d'être présent, s'informer, discuter avec les enfants et leur transmettre ses ressources, diversifier les activités pour les enfants. C'est ce qu'un éducateur devrait proposer en structure d'accueil.

Cependant, nous trouvons important de préciser qu'il n'est pas là pour remplacer les parents. Il agira en tant qu'aide, ou en tant que ressource, en laissant la place aux responsabilités des

parents. La responsabilisation des parents pourrait augmenter et cela créera un environnement adéquat pour l'enfant.

Avis personnels : Nous avons été étonnées de voir qu'en général les adultes parlent plus souvent de la télévision et des jeux vidéo en omettant, pour cette tranche d'âge, les téléphones portables et Internet. Nous pensions que ceux-ci seraient au cœur de la problématique et qu'ils seraient même la cause des questionnements à ce sujet. D'ailleurs, dans notre expérience personnelle, nous avons régulièrement vu des enfants entre 3 et 6 ans avec des téléphones portables entre les mains et des tablettes. Nous pensions que ce genre de problématique ressortirait de manière plus marquée.

En revanche, nous pouvons confirmer, d'après notre expérience professionnelle, que le manque d'informations des adultes est bien présent. Autant chez les professionnels de l'enfance qu'au sein des familles. Cette méconnaissance a tendance à péjorer ces supports technologiques et une méfiance s'installe dans les mœurs. Lorsque nous avons rencontré des situations concernant une problématique avec des TIC et l'enfant, les discussions en équipe étaient « vides ». Par là nous voulons dire que nous avons observé que les EDE ne savaient pas trop quoi en penser ni quoi dire. Concernant leurs ressources, elles avouaient elles-mêmes « ne pas trop connaître le sujet ». Pour nous, ne pas connaître un sujet n'est pas grave en soit, ce qui nous surprend c'est qu'il n'y ait pas de recherches mises en place. Dans nos expériences professionnelles, la plupart avouent ne pas avoir de pistes d'actions, mais elles ne s'informent pas afin de pouvoir en construire.

Pour continuer, nous avons remarqué durant nos précédents stages, que la sensibilisation qui devrait être faite auprès des enfants n'est pas mise en place dans les structures d'accueil.

Question de départ

Quels sont les avantages et les inconvénients des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour l'enfant de 3 à 6 ans et quelles sont les représentations des professionnels vis-à-vis de celles-ci ?

Pour répondre de façon plus claire à notre question, les impacts qui reviennent souvent dans les livres et dans le discours des professionnels de l'enfance sont en réalité nombreux. Nous avons observé que les avantages et les inconvénients pouvaient apparaître dans n'importe quel domaine de développement. Parmi les avantages et inconvénients présentés plus haut, nous nous sommes rendues compte qu'il n'y a pas plus d'impacts positifs que négatifs car tout dépend de l'utilisation que l'on fait des TIC. Il est donc difficile de réellement déterminer les avantages ou inconvénients. Prenons pour exemple la créativité qui, d'une part, serait favorisée par l'utilisation des TIC chez les enfants qui ne possèderaient pas les outils nécessaires à leur imagination. Alors que d'autre part, les TIC peuvent également tourner en inconvénients car ils freinent la créativité de l'enfant qui ne prend plus le temps d'imaginer par lui-même.

Il n'est donc pas établi que les technologies de l'information et de la communication soient un frein à l'évolution de l'enfant. Mais il n'est pas non plus vérifiable que ces outils numériques favorisent le développement de l'enfant dans sa totalité. Finalement, seule l'utilisation inadéquate de l'outil pourrait engendrer des comportements inappropriés.

C'est d'ailleurs ce que nous avons souvent entendu ressortir lors de nos différentes interviews. La plupart du temps, les personnes interviewées, surtout les psychologues, nous disaient que tout dépendait de l'utilisation et qu'il était donc difficile de répondre aux questions.

Poursuivons avec les représentations des professionnels. Pour la plupart, un avis positif a été exprimé. En revanche, nous observons toujours une crainte bien ancrée dans la pensée collective qui est celle que nous évoquions plus haut : les technologies sont « mauvaises ». Nous traduisons ce discours par une certaine peur de l'inconnu. Effectivement, on le sait, l'être humain évolue vite et qui dit évolution, dit nouveauté. Lorsque celui-ci est confronté à cette nouveauté, il se retrouve alors devant l'inconnu. Depuis toujours, l'inconnu est une source de stress pour nous et donc inspire la crainte.

De plus, nous avons évoqué la méconnaissance des adultes au sujet des technologies de l'information et de la communication. Nous pensons que c'est précisément pour cette raison que l'adulte diabolise ces outils, à savoir par méfiance.

Par contre, si nous supprimons ce manque d'information, nous constatons que le discours change radicalement. C'est ce que nous avons noté pendant l'interview du psychologue n°1. Cette personne était un professionnel renseigné sur le sujet. Il s'est documenté et a expérimenté pour également se faire son propre avis. Il est le seul qui a abordé le sujet de manière totalement détendue et ouverte. Alors que les autres interviews étaient teintées d'appréhension.

Avis personnels : Nous sommes relativement contentes de la réponse obtenue à notre question de départ. Connaissant bien notre sujet, nous nous attendions forcément à une réponse en demi-teinte. Par contre, s'apercevoir que l'avis des professionnels tend à s'élargir au niveau des impacts positifs nous rassure et nous encourage encore plus à défendre les TIC, à évoluer avec notre temps en utilisant ces outils mis à notre disposition et en laissant les enfants en bénéficier tout autant que nous. Nous restons malgré tout sur notre faim, nous pensons qu'il aurait été possible d'aller encore plus en profondeur au sujet des différents impacts pouvant avoir lieu sur le développement de l'enfant. Il y aurait encore tant de choses à découvrir et à dire sur cette thématique, comme par exemple, étudier les réseaux sociaux.

3.3 Limites du travail

Dans notre projet, nous avons choisi une tranche d'âge plus élargie. En effet, nous avons décidé d'analyser les impacts positifs et négatifs des TIC sur les enfants de 18 mois à 6 ans et de 6 à 12 ans. Après l'évaluation de notre projet, des remédiations nous ont été demandées afin de mieux cibler notre problématique. Nous avons restreint la tranche d'âge et ajouté le concept des représentations des professionnels de l'enfance.

Durant notre recherche théorique, nous avons eu du mal à trouver de la documentation concernant notre tranche d'âge 3-6 ans. De plus, les quelques livres découverts se basaient surtout sur la télévision et les jeux vidéo. Nous avons observé qu'il y avait encore très peu de littérature concernant les nouvelles technologies telles que : les tablettes, les téléphones portables et les ordinateurs. Il fut alors difficile pour nous de récolter suffisamment d'informations.

Nous aurions voulu traiter la question des réseaux sociaux dans notre travail. Malheureusement les seuls documents trouvés concernaient les adolescents. De plus la plupart des livres recueillis analysaient les problèmes d'addictions, ce que nous avons écarté de notre travail.

Pour notre recherche sur le terrain, nous avons choisi d'organiser des interviews. Nous avons prévu pour cela de contacter trois psychologues et deux éducatrices. Cependant, dans un souci d'équité, nous avons choisi de supprimer l'interview d'un psychologue. Nous avons donc interrogé deux psychologues et deux éducatrices. Nous nous sommes rendu compte finalement que cela était suffisant pour étayer notre développement.

Pour continuer avec les entretiens, nous avons été surprises de la limitation des réponses apportées par certains. Nous voulons dire par là que ceux-ci exprimaient leur point de vue personnel, en omettant toute argumentation. Du coup, il a été compliqué pour nous d'utiliser les réponses données car la réflexion n'était pas assez étayée pour l'utiliser dans notre développement.

3.4 Perspectives et pistes d'action professionnelle

Les résultats trouvés lors de nos recherches pour notre travail de mémoire permettront d'aiguiller les professionnels que nous côtoierons dans notre futur. Ainsi, ils disposeront de plus de ressources pour s'informer, réfléchir et discuter autour de la question des TIC.

Notre analyse peut mener à une recherche plus ciblée telle que le traitement d'une tranche d'âge différente, par exemple pour les moins de trois ans et les plus de six ans. D'autres problématiques pourraient être explorées comme les addictions ou les réseaux sociaux. Nous pourrions encore aller plus loin dans la réflexion de l'utilisation d'internet par les enfants.

Pour la première partie sur les impacts des TIC, nous pourrions élargir la réflexion sur une thématique définie comme les contenus violents ou les jeux vidéo.

Pour la deuxième partie parlant de la représentation des professionnels de l'enfance, nous pourrions intégrer l'avis des parents. Il serait également intéressant suivant la tranche d'âge traitée d'ajouter la représentation des enfants. De plus, nous pourrions développer notre réflexion par l'envoi de questionnaires à un plus grand nombre de structures d'accueil, se situant dans différents cantons, dans le but d'avoir un panel de résultats plus large. Cela nous permettrait d'en faire une meilleure comparaison et d'avoir une vision d'ensemble plus précise sur la thématique.

Pour ne pas se cantonner au secteur de l'enfance, il serait enrichissant d'inclure les impacts des nouvelles technologies sur les adultes.

Pour compléter notre travail, nous aimerions revenir sur les pistes d'actions que nous pouvons mettre en place. Lors de nos expériences professionnelles précédentes, nous avons constaté que les différentes pistes d'actions expliquées dans le rôle de l'éducateur ne sont pas mises en place.

Il nous paraît important de les citer ici, car nous pensons que cela devrait être intégré dans les structures d'accueil. Les enfants seraient alors sensibilisés dès le début, ainsi que les parents. Le problème de l'inconnu ne serait alors plus d'actualité et les avis seraient plus nuancés.

Voici donc nos pistes d'action précédemment énumérées :

Pour commencer, nous proposons d'informer les éducateurs afin qu'ils puissent mener une réflexion sur ces outils et se constituer un avis personnel mais également professionnel. Par la suite, les connaissances qu'ils ont acquises pourront être retransmises aux parents afin de les sensibiliser sur les effets et l'utilisation des TIC. Et comme nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, la présence d'un adulte est importante autant en structure qu'au niveau familial. Les informations récoltées à ce sujet permettront donc d'avoir encore une meilleure présence auprès des enfants grâce aux diverses connaissances.

Nous en arrivons donc à une seconde piste d'action menée auprès des enfants. Dans notre développement nous avons insisté sur le fait que l'éducateur ainsi que les parents devaient échanger avec les enfants au sujet des TIC. Les éducateurs étant plus informés grâce à notre première action, ils pourront mieux accompagner, informer et sensibiliser les enfants. De plus, les parents, ayant été eux aussi informés, pourront également poursuivre la sensibilisation dans le milieu familial. Nous trouverions enrichissant d'intégrer les questions, les idées et les

arguments des enfants dans la discussion. En revanche, ce travail nécessitant une bonne expression, il serait plutôt réalisable avec des enfants en âge scolaire. Avec les plus jeunes, nous pourrions commencer par de petites histoires basées autour de cette thématique par exemple, leur apprendre les noms des divers outils numériques qu'ils utilisent, discuter sur ce qu'ils ont vu, ou sur ce qu'ils ont joué...

3.5 Remarques finales

Ce fut un travail très enrichissant car il nous a permis d'explorer une thématique actuelle. De plus, ayant choisi de le réaliser en binôme, nous avons expérimenté les notions de collaboration et de coopération qu'on nous enseigne au sein de la formation. Nous avons dû apprendre à partager nos différentes idées ainsi que nos points de vue à l'aide d'arguments. Il nous a fallu prendre position sur cette thématique et parfois nous avons dû faire des compromis lors de la rédaction, afin d'arriver à notre but final.

Nous avons apprécié de travailler ensemble car il était agréable d'avoir le regard d'une autre personne travaillant sur la même thématique afin d'avoir une vision globale. Le soutien apporté par la présence de l'une et de l'autre fut une ressource bénéfique à l'élaboration de ce travail de mémoire.

Le travail de mémoire étant long et conséquent, il arrive parfois que des moments de doutes et de démotivation apparaissent. La présence de l'autre permet de se motiver mutuellement.

Nous avons eu la chance d'avoir des manières de travailler similaires, ce qui nous a permis de nous compléter lors de la rédaction. Finalement, le choix du travail en binôme a été un avantage.

Grâce à ce travail, nous avons développé une nouvelle méthodologie apprise en cours. Au travers d'une analyse professionnelle et approfondie, nous avons développé de nouvelles compétences rédactionnelles telles que : rédiger un travail où l'on procède à l'étude d'une question en particulier, le réaliser en binôme.

Nos méthodes de recherches ont été méthodologiquement améliorées grâce aux fiches de lectures effectuées, mais également par nos interviews. Le principe de l'interview ne nous était pas inconnu, puisque nous l'avons expérimenté dans nos formations précédentes. Par contre, grâce au travail de mémoire, nous avons perfectionné notre manière de procéder en ciblant nos questions par rapport à la personne interviewée. Il a été également plus facile pour nous de rebondir sur certaines réponses des interviewés par d'autres questions ou réflexions qui n'étaient pas prévues au départ. Finalement, ces interviews sont devenues un échange intéressant et enrichissant.

Concernant les objectifs que nous nous étions fixés, nous pouvons dire qu'ils sont en partie atteints. Effectivement, nous avons ressorti les impacts négatifs et positifs de l'utilisation des TIC, en revanche, si nous nous penchions encore plus sur la question, nous pensons pouvoir mettre à jour encore de nombreux impacts. Mais nous sommes d'accord pour dire que la réponse à notre première question reste bien évidemment que tout dépend de l'utilisation que chacun fait des outils numériques. Pour notre second objectif, concernant les représentations et les rôles, il a été partiellement atteint, car il est difficile de réellement constituer une analyse sur uniquement quatre interviews. Nous avons volontairement choisi des personnes ayant une profession différente mais toutefois reliées au domaine social et plus précisément au domaine de l'enfance. De plus, nous avons ciblé des personnes connaissant très bien le sujet et d'autres n'ayant pas creusé la thématique, ce qui a permis une plus grande diversité dans les représentations. Cependant, l'objectif d'analyser leurs représentations et d'en faire une comparaison est atteint, selon nous, car il en ressort tout de même certains aspects intéressants

et inattendus comme le fait que les psychologues soient de manière générale favorable à l'utilisation des outils numériques.

En revanche, la recherche théorique sur les représentations est un peu moins satisfaisante de notre point de vue. En effet, il a été compliqué de trouver des ouvrages ciblés sur cette thématique, et nous avons dû redoubler d'effort et creuser un peu plus nos recherches afin d'arriver à ce résultat.

Enfin, nous souhaitons remercier notre référente thématique Mme. Lassueur Valérie, qui avec ses corrections nous a permis de nous centrer sur notre thématique et qui nous a aiguillées concernant le choix de certains arguments théoriques. Il nous paraît également important de remercier toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce travail de mémoire ainsi que notre référent méthodologique M. Pitteloud Xavier, pour les réponses à nos multiples questions.

Pour conclure, nous aimerions partager une citation qui résume l'ensemble de ce que nous voulions exprimer au travers de ce travail :

Objet de controverse, on lui attribue le pouvoir d'influencer notre façon de penser et de voir le monde, et sa fonction ainsi que les effets qu'elle produit, suscitent, dans notre société, un débat toujours renouvelés. Or la télévision [et les autres TIC] n'est ni bonne, ni mauvaise en soi. Le fait qu'elle puisse avoir des effets négatifs ou positifs dépendra de l'utilisation que l'on en fait et de la qualité de ses contenus. (Bermejo Berros, J. 2008. P.7).

4. Bibliographie

Allard, C. (2000). *L'enfant au siècle des images : études psychanalytique et psychopathologique*. Paris : Albin Michel.

Bach, J-F., Houdé, O., Léna, P., & Tisseron, S. (2013). *L'enfant et les écrans : Un Avis de l'Académie des sciences*. Paris : Le Pommier.

Bee H., Boyd D., Gosselin F. (2011). *Les âges de la vie, Psychologie du développement humain*. Editions : ERPI – Le renouveau pédagogique.

Bellucci, T. (2016). *Impacts des médias numériques sur les professionnels et leurs usagers : Si petit et déjà connecté !* [Présentation Powerpoint]. Sion : HES-SO Valais.

Bermejo Berros, J. (2008). *Mon enfant et la télévision*. Bruxelles : De Boeck Université.

Bouchard, C., & Fréchette, N. (2011). *Le développement global de l'enfant de 6 à 12 ans en contextes éducatifs*. Québec : Marquis.

Chapman, G., & Pellicane, A. (2015). *Elever ses enfants à l'ère numérique : des enfants sociables dans un monde d'écrans*. France : Farel.

Deny, M., & Stora, M. (2010). *Télé et jeux vidéo : un bon dosage pour un bon usage*. Paris : Nathan.

Fastrez P., De Smedt Th., Mathen M. (2015). *Les enfants et les écrans : usages des enfants de 0 à 6 ans, représentations et attitudes de leurs parents et des professionnels de la petite enfance*.

Meirieu, P., & Liesenborghs, J. (2005). *L'enfant, l'éducateur et la télécommande*. Bruxelles : Labor.

Myopie : <http://www.ophtalmologie.fr/myopie.html>

Patzlaff, R. (2014). *L'enfant face aux écrans : Médias et développement de l'enfant*. (S.I.) : Triades.

Planète santé : <https://www.planetesante.ch/Magazine/Bebes-enfants-et-adolescents/Ecrans-et-jeux-video/Ecrans-et-enfants-un-duo-tout-sauf-anodin>

Stiegler, B., & Tisseron, S. (2009). *Faut-il interdire les écrans aux enfants ?* Paris : Mordicus.

Television. (S.d.). In Wikipedia. Accès août 2016 :

https://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9vision#Effets_sur_le_d%C3%A9veloppement_de_l'enfant

Tisseron, S. (2008). *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris : Albin Michel.

Tisseron, S. (2013). *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans et grandir*. Toulouse : érès.

Questionnaire éducateurs

1. *Quelle est votre position concernant les TIC ?
2. *Il est recommandé que les enfants de plus de 2 ans ne passent pas plus de 2h par jour face aux écrans. Qu'en pensez-vous ?
3. *Il est dit qu'avec la nouvelle technologie l'enfant peut trouver ce qu'il veut très vite. De ce fait, les enfants sont de moins en moins patients. Pensez-vous qu'il y ait réellement un effet dû à cela ?
4. *Il y a un sujet dont on entend beaucoup parler c'est l'exposition des enfants face à la violence qui les rendrait insensibles à la souffrance des autres et plus enclin à devenir violents. Qu'en pensez-vous ?
5. *Les enfants s'identifient de plus en plus aux héros imaginaires. Pensez-vous que ce soit une bonne chose ?
6. *Il est dit que lorsque l'enfant considère les héros imaginaires en tant que modèle cela pourrait favoriser son autonomie. Qu'en pensez-vous ?
7. *On commence à entendre que les objets comme les smartphones, les tablettes et même la télévision deviendraient des objets transitionnels comme dit Winnicott car l'enfant les investit en l'absence de sa mère. Pensez-vous qu'ils pourraient un jour remplacer les doudous d'aujourd'hui ou est-ce plutôt exagéré comme affirmation ?
8. *Que mettriez-vous comme conditions/limites aux enfants de 3 à 6 ans pour l'utilisation des écrans ?
9. *A votre avis, quel est le rôle des éducateurs de l'enfance à propos de la technologie ?
10. *Pensez-vous qu'il serait intéressant d'intégrer des médias dans les structures d'accueil ? Pourquoi ?
11. Avez-vous déjà intégré des écrans dans votre structure ? Si oui, comment cela fonctionne-t-il ? Quelles sont les règles mises en place ? Y'a-t-il eu des évolutions ou régressions chez les enfants depuis leur intégration ?
12. Peut-on offrir aux enfants des alternatives ? Le faites-vous ? L'avez-vous déjà fait ?
13. Y a-t-il déjà eu des débats/conflits dans votre équipe concernant ce sujet ? si oui, qu'a-t-il été convenu ?
14. Avez-vous rencontré des réticences/difficultés avec votre équipe éducative ou provenant des parents et des enfants concernant cette mise en place ?

Questionnaire psychologues

1. *Quelle est votre position concernant les TIC ?
2. Diriez-vous que les écrans freinent le développement des enfants entre 3 et 6 ans ? si oui dans quels domaines ?
3. A l'inverse, pensez-vous que les écrans puissent aider au développement de l'enfant entre 3 et 6 ans ? si oui dans quels domaines ?
4. J'ai lu quelque part que les enfants apprennent mieux le langage lorsqu'il est présenté par une personne concrète que par un écran interposé. Que pouvez-vous me dire sur cela ?
5. Le temps auquel les enfants sont confrontés aux écrans augmente et que l'âge auquel ils commencent diminue. De quoi pensez-vous que cela vienne?
6. *Il est recommandé que les enfants de plus de 2 ans ne passent pas plus de 2h par jour face aux écrans. Qu'en pensez-vous ?
7. Avant 6 ans, la possession d'une console ou d'une tablette personnelle présente plus de risques que d'avantages. Etes-vous d'accord avec cette affirmation ? Si oui, quels risques d'après vous ? Si non, expliquez pourquoi.
8. Il est dit que les jeux vidéo peuvent être utilisés comme moyen de médiation thérapeutique. Est-ce vrai ? Comment peut-on les utiliser ? Avez-vous des exemples ?
9. *Il est dit qu'avec la nouvelle technologie l'enfant peut trouver ce qu'il veut très vite. De ce fait, les enfants sont de moins en moins patients. Pensez-vous qu'il y ait réellement un effet dû à cela ?
10. *Il y a un sujet dont on entend beaucoup parler c'est l'exposition des enfants face à la violence qui les rendrait insensibles à la souffrance des autres et plus enclin à devenir violents. Qu'en pensez-vous ?
11. J'ai lu quelque part que les enfants aiment les représentations agressives parce que c'est à travers elles qu'ils vont décharger leurs sentiments hostiles sans blesser quelqu'un. Ça m'a un peu surpris et je voulais savoir ce que vous pensez de cela.
12. Certains jeux virtuels permettraient à l'enfant de devenir moins égocentré. Pouvez-vous confirmer cette affirmation ? Si oui, quels types de jeux ?
13. *Les enfants s'identifient de plus en plus aux héros imaginaires. Pensez-vous que ce soit une bonne chose ?
14. *Il est dit que lorsque l'enfant considère les héros imaginaires en tant que modèle cela pourrait favoriser son autonomie. Qu'en pensez-vous ?
15. Il est dit qu'une grande exposition aux écrans entrave le développement du langage, favorise le surpoids et réduit les capacités d'attention et de concentration et que ces

influences négatives persisteraient au moins jusqu'à l'âge de 10 ans. Selon vous les effets ne seraient-ils pas plutôt irréversibles ?

16. *On commence à entendre que les objets comme les smartphones, les tablettes et même la télévision deviendraient des objets transitionnels comme dit Winnicott car l'enfant les investit en l'absence de sa mère. Pensez-vous qu'ils pourraient un jour remplacer les doudous d'aujourd'hui ou est-ce plutôt exagéré comme affirmation ?
17. *Que mettriez-vous comme conditions/limites aux enfants de 3 à 6 ans pour l'utilisation des écrans ?
18. *A votre avis, quel est le rôle des éducateurs de l'enfance à propos de la technologie ?
19. *Pensez-vous qu'il serait intéressant d'intégrer des médias dans les structures d'accueil ? Pourquoi ?

Annexe II : Exemples de grilles de lecture

3-6-9-12

Apprivoiser les écrans et grandir

Serge Tisseron

Editions érès, 2013, Toulouse

N°	Idées - contenus	Repères pour la structure du texte
« 3-6-9-12 », l'état des savoirs p. 28	Entre 3 et 6 ans, l'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités et de confronter sa compréhension du monde à celle des adultes.	Besoins de l'enfant
« 3-6-9-12 », l'état des savoirs p. 28-29	Les écrans interactifs mettent à contribution deux types complémentaires d'intelligence : intuitive et hypothético-déductive. D'un côté, ils encouragent en effet la résolution intuitive des tâches et les apprentissages par essais et erreurs. [...] 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.	Effets positifs – résolution intuitive – apprentissages – capacité d'anticipation
« 3-6-9-12 », une feuille de route adaptée à chaque âge p. 43	Entre 3 et 6 ans Continuez à proscrire la télévision dans la chambre de votre enfant, et contrôlez le temps d'écran : une demi-heure par jour est bien suffisant.	Utilisation des écrans - temps
« 3-6-9-12 », une feuille de route adaptée à chaque âge p. 44	Vous pouvez donner votre jugement sur les images, et inviter votre enfant à faire de même, afin que celles-ci deviennent un support d'échanges et non pas de fascination.	Utilisation des écrans – support d'échanges

<p>« 3-6-9-12 », une feuille de route adaptée à chaque âge p. 44 - 45</p>	<p>Quant aux jeux vidéo, si on y joue dans votre famille, préférez toujours ceux auxquels on joue à plusieurs. Les ordinateurs et les consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeu en famille, voire d'apprentissages accompagnés, mais à cet âge, jouer seul sur une console personnelle devient rapidement stéréotypé et compulsif.</p>	<p>Utilisation des écrans – jeux vidéo à plusieurs</p>
<p>3-6-9-12, l'école, les collectivités publiques et le monde associatif p. 102</p>	<p>Quant au secteur associatif, il peut lui aussi jouer un rôle essentiel pour proposer des alternatives aux écrans et accompagner les pratiques créatrices à tout âge.</p>	<p>Rôle du secteur associatif</p>
<p>3-6-9-12, l'école, les collectivités publiques et le monde associatif p. 102 à 104</p>	<p>De 3 à 6 ans : apprendre le « faire semblant » Le jeu des trois figures y contribue Existe en Suisse aussi</p>	
<p>3-6-9-12, l'école, les collectivités publiques et le monde associatif p. 118</p>	<p>Nous avons vu qu'ils [les jeux vidéo] pourraient développer l'aptitude à travailler en équipe et la curiosité envers les autres, et augmenter les performances dans les tâches d'attention et de perception rapide. C'est l'origine de l'idée de créer des jeux éducatifs ou <i>serious games</i>, ou d'utiliser des jeux existants dans le même but : c'est ce qu'on appelle le <i>serious gaming</i>.</p>	<p>Effets positifs – jeux vidéo</p>

L'enfant, l'éducateur et la télécommande

Philippe Meirieu, Jacques Liesenborghs

Editions Labor, 2005, Bruxelles

N°	Idées - contenu	Repères pour la structure du texte
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/pour grandir le jeu vous parait un outil très précieux...</i> p. 37-38</p>	<p>Le jeu est, pour moi, quelque chose de tout à fait fondamental dans la construction de la personnalité. Dès lors qu'il assume comme tel. Ce qui caractérise le jeu, c'est le symbolisme, la réversibilité, la conscience des limites et l'obligation librement consentie de se soumettre à des règles.</p> <p>Quand une petite fille joue avec une poupée, elle sait que ce n'est pas une petite fille. La poupée symbolise une petite fille, mais elle n'en est pas une.</p> <p>De plus, dans le jeu, l'enfant doit avoir conscience des règles et des limites. Les règles précisent la frontière entre ce qui reste dans le jeu et ce qui sort du jeu, ce qui est autorisé et ce qui est interdit. Quand je fais semblant de tuer quelqu'un avec un pistolet de bois, j'ai conscience que je ne le tue pas vraiment...et que je n'ai pas le droit de le tuer « pour de vrai »</p>	<p>Représentations des jeux dits « normaux » Explications</p>
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/On critique beaucoup les jeux électroniques</i> p. 38</p>	<p>Je ne partage pas complètement ces critiques. En effet, il n'y a pas de différence fondamentale entre « tuer » des copains avec un pistolet de bois et faire disparaître des ennemis virtuels avec un fusil mitrailleur sur une console. C'est la même chose, ce n'est pas choquant, c'est même une activité qui</p>	<p>Différence entre jeux réels et virtuels</p>

	<p>permet de sublimer son agressivité. Mais cela devient préoccupant, quand le jeu transgresse ses propres règles, c'est-à-dire quand tout devient jeu. D'ailleurs, là, ce sont les adultes qui donnent l'exemple. Cela à commencer à me frapper avec la guerre du Golfe...Nous sommes là dans des situations extravagantes où les dirigeants envoient des avions sans pilote sur des peuples virtuels détectés par satellite. Nous sommes dans une situation qui se présente comme un jeu...mais qui, évidemment, n'en est pas un. L'enfant avec sa console « tue » des figurines purement virtuelles, tandis que l'homme politique envoie des avions qui larguent de vraies bombes [...] même s'il les dirige d'une grande console du Pentagone.</p>	
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/On critique beaucoup les jeux électroniques</i> p. 39</p>	<p>Mais j'ai encore d'avantage été alerté par l'extraordinaire montée en puissance des jeux télévisés et, en particulier, de la télé réalité où, précisément, la vie est réduite à un jeu en permanence. C'est d'ailleurs très étonnant que l'on appelle télé réalité ce qui, en réalité, n'est qu'un jeu... Nous savons bien que personne n'a jamais vécu « pour de vrai » dans ces conditions. La télé réalité c'est la négation même de la réalité...que, paradoxalement, les fictions romanesques ou cinématographiques nous permettent, elles, d'approcher vraiment.</p>	<p>Télé réalité</p>
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/ C'est donc la question de la frontière entre le virtuel et le réel</i> p. 31</p>	<p>J'ai, en effet, eu progressivement le sentiment que la frontière entre le virtuel et le réel avait tendance à s'estomper. Alors que, justement, l'éducation a pour objectif de clarifier cette frontière : il faut que l'enfant apprenne, petit à petit, qu'il a le droit d'arracher les yeux de sa</p>	<p>Frontière Virtuel-Réel</p>

	<p>poupée, mais pas ceux de sa petite sœur ! [...] Le jeu est un espace de réalisation symbolique dans le cadre de règles et de conventions qui protègent le monde contre la tentation d'en faire notre jouet.</p>	
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/ C'est donc la question de la frontière entre le virtuel et le réel</i> p. 40</p>	<p>Voilà une question éducative centrale : j'ai le droit de jouer avec mes cubes et de détruire mon château, mais je n'ai pas le droit de casser le matériel collectif de l'école. L'adulte a donc ici un rôle fondamental à jouer. C'est à lui que revient de dire, à un certain moment : « On ne joue plus »...</p>	Rôle de l'adulte
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/ C'est donc la question de la frontière entre le virtuel et le réel</i> p. 40</p>	<p>Or, aujourd'hui, le problème c'est qu'il y a beaucoup d'adultes – nous-mêmes parfois – qui jouent avec le monde [...] Nous assistons à une inversion préoccupante : on demande à l'enfant d'être de plus en plus sérieux, voire d'endosser prématurément des préoccupations d'adulte, tandis que l'adulte joue, « pour de vrai », à la bourse, à la guerre, au « maillon faible », à se séduire et à s'abandonner, à casser le monde qui les entoure pour satisfaire leurs caprices. Les adultes sont devenus infantiles : ils ne savent plus distinguer le virtuel du réel.</p>	Influence, place et rôle de l'adulte
<p>Recommandations <i>L'enfant acteur/ le désir</i> p. 47</p>	<p>J'observe que les enfants parlent beaucoup et assez tôt de sexualité. Dès l'école maternelle. Mais trop souvent à travers les images véhiculées par la télévision : ils ont la représentation d'un acte sexuel qui, d'une certaine manière, détruit le désir en abolissant l'érotisme au profit de la seule pornographie....</p>	Sexualité

Annexe III : Exemples de retranscriptions d'un entretien enregistré

Interview Éducatrice n°1

13 octobre 2016

Vanessa : Quelle est votre position concernant les TIC ?

Je suis contre en crèche, parce je pense qu'il y a assez de stimulations, sans avoir besoin de tout ça. Ça n'a absolument pas sa place en crèche. D'ailleurs, j'ai entendu, il y a 2 jours, à l'UAPE, ils font un programme spécial pendant les vacances et un des jours c'est regarder un film. Non mais tu vois !?

Vanessa : Et vous approuvez ou non ?

Non, je pense que c'est difficile...euh... de trouver un film qui est adapté à tous les âges car les écoliers c'est de 4 à 12 ans. Donc va trouver un film adapté.

Mélanie : Pis dans le cadre où le film est là pour amener un sujet/une thématique réfléchie qu'il y a une réflexion autour de ce film ?

Pour les collègues lors de colloque pourquoi pas oui. Mais pour les collègues, mais pas pour les enfants, c'est inapproprié. Après c'est vrai qu'on est obligé de s'adapter aux changements. Mais pour les collègues j'ai déjà eu amené des films etc... On a montré un film aussi aux parents lors d'une soirée spéciale, sans les enfants, pour leurs présenter « Youp' là Bouge ».

Mais s'il y avait eu les enfants non, je ne pense pas qu'on aurait montré un film. Parce que je pense que il y a assez d'autre chose à faire.

Vanessa : Il y a un sujet dont on entend beaucoup parler c'est l'exposition des enfants face à la violence qui les rendrait insensibles à la souffrance des autres et plus enclin à devenir violents. Qu'en pensez-vous ?

Je suis pas sûr. Je pense que ça dépend de ce qui est montré. Là, on a un enfant qui a 4 ans et demi qui est toujours avec ces cousins de 10-11 ans. Ils sont toujours devant la télé et reproduisent ce qu'ils voient évidemment et il a tendance à ne plus être dans la réalité. Un jour il était ici (ndlr : dans la structure) et avec des cordes il essayait d'attacher les copains et il a pris une poupée il la pendu. Voilà, ça il l'a pas inventé tout seul, ça a été stimulé par la télé, j'en suis persuadée. Maintenant, je ne sais pas, peut-être le fait d'être un légume devant la télé oui, parce que les enfants ils ont besoin de temps pour sauter, bouger, se dépenser, hurler pour leur développement, ce qui n'est pas possible avec la télé. Du coup, ils n'ont plus ces sas où ils peuvent évacuer et du coup peut-être que ça s'exprime par de la violence.

Mélanie : Les enfants s'identifient de plus en plus aux héros imaginaires. Pensez-vous que ce soit une bonne chose ?

Oui c'est bien de s'identifier, c'est important pour la construction de soi, pour la confiance. Cela fait partie de la construction du mental et de l'imaginaire. Ça leur apprend ce qui est dans la réalité et ce qu'il y a dans la fiction. Et ça leur apprend à faire la différence.

Mélanie : Que mettriez-vous comme conditions/limites aux enfants de 3 à 6 ans pour l'utilisation des écrans ?

En structure, je mettrais aucun appareil et dans le privé aussi, parce que je pense que 2 heures par jours c'est énorme.

Mélanie : Pour rebondir, on avait vu une situation en cours que des enfants qui vont à l'école, première Harmos, à qui on ne donne pas accès à ces TIC. Lorsqu'ils discutent avec les autres enfants et ils se rendent compte qu'ils n'y connaissent rien et finalement ils se font mettre un peu à l'écart. Il y a aussi cet aspect-là qui entre en jeu aussi.

Oui mais moi je pense que s'ils ne connaissent pas ça ils connaîtront autre chose. Après, on peut connaître mais d'une autre manière que la technologie. C'est clair que les enfants sont obligatoirement confrontés à tout ça, il y en a partout. Mais dans l'absolu, pour moi se sera non pour toutes formes de technologie.

Vanessa : Mais après jusqu'à quel âge vous interdirez ? Parce que il faudra leurs laisser cette possibilité à un moment ou à un autre ?

Enfin...euh...ce que je trouve problématique, c'est ce à quoi ils peuvent être exposés et du coup je serai d'accord de leurs laisser uniquement devant quelque chose que l'on a regardé soi-même avant pour être sûr du contenu.

Rapport-gratuit.com 
LE NUMERO 1 MONDIAL DU MÉMOIRES

Interview Éducatrice n°2

25 octobre 2016

Vanessa : Quelle est votre position concernant les TIC ?

Je suis pas contre, mais je suis pas une adepte. Alors après j'ai un smartphone comme tout le monde...hein. Je sais pas si c'est l'âge. Mais par rapport aux jeunes je suis pas forcément à l'aise avec ça. Après je suis pas contre, s'il y a des bonnes choses à prendre.

Vanessa : Mais plus précisément par rapport aux enfants, vous êtes plutôt pour qu'ils les utilisent ou pas ?

Alors ça dépend à quelle fréquence et ça dépend quoi.

Vanessa : Justement par rapport à l'utilisation, que mettriez-vous comme conditions/limites aux enfants de 3 à 6 ans pour l'utilisation des écrans ?

En crèche, c'est clair que, moi je favoriserais pas ce type de jeu pour l'enfant en tout cas pas en tant que jeu pour le développement de l'enfant. Parce que la crèche c'est quand même un endroit où l'enfant vient se sociabiliser et en général on est seul devant une tablette par exemple. Du coup, il y'aurai pas la sociabilité que l'on attend en crèche.

Après à titre privé, je ne suis pas contre mais par contre en mettant certaines limites par exemple pour un enfant de 3 ans quelques minutes seulement par jour c'est suffisant pour moi. À mon avis, un enfant doit être capable de pouvoir jouer par lui-même.

Vanessa : Il est recommandé que les enfants de plus de 2 ans ne passent pas plus de 2h par jour face aux écrans. Qu'en pensez-vous ?

Ah oui ! Oh c'est énorme. A mon avis, à cet âge-là les enfants doivent développer leurs compétences par autres chose. C'est clair qu'on est dans une ère technologique mais c'est dommage parce que cela influe sur beaucoup de choses du développement de l'enfant.

Ça peut apporter des plus hein aussi ! Ça peut être un support pour un enfant qui apprend à lire ou reconnaître les couleurs ou les dessins... Les choses comme ça. Ça peut être sympa un petit moment pour ça, même s'il y a d'autre moyen de le faire. Après pour les jeux vidéo, on voit les impacts que cela a sur les enfants...c'est...c'est juste une catastrophe.

Mélanie : Cela se voit à quoi ?

A leurs comportements, il devient très violent. Je dirais 90% des cas qu'on a eu, on en a pas eu beaucoup, mais en tout cas dans ceux que l'on a eu, on se disait mon dieu, quand on allait chercher un peu plus loin, on se rendait compte que c'était pas à cause de problèmes familiaux mais parce qu'ils passaient beaucoup trop de temps devant des films violents ou des jeux vidéo violents. Et pis ils reproduisaient ça, ce qui est normal, puisque c'est son travail d'enfant de reproduire pour apprendre. Mais du coup, il reproduit des comportements violents.

Mélanie : Mais du coup, comme vous aviez dit que ce n'était pas des problèmes familiaux, que le problème c'est qu'ils regardent des films ou des jeux violents. Vous ne pensez pas que cela découle d'un problème familial justement ? J'entends par là que les parents ne sont pas attentifs à ce que l'enfant peut regarder ou non ?

Alors oui, il y a une dé-responsabilité des parents, clairement. Effectivement c'est plus facile de mettre son enfant devant un jeu vidéo violent pendant qu'on fait la cuisine par exemple, et oui c'est clairement une situation où les parents auraient besoin d'un soutien. Je pense que c'est parce que l'enfant les dérange (rires gênés). Enfin c'est comme ça que je le ressens.

D'ailleurs, ils le disent clairement, oui c'est plus facile pour moi de le mettre devant la télé ou un jeu pendant que je fais la cuisine, plutôt qu'un jeu où il va me demander de l'aide.

Interview Psychologue n°1

Le 06 septembre 2016

Vanessa : Alors notre première question c'était justement par rapport aux TIC. Vous ou est-ce que vous vous positionnez ? Est-ce que vous êtes plus pour, plus contre, pourquoi ?

Par rapport aux nouvelles technologies, je suis pour évidemment. C'est un oui franc et massif avec derrière disons la nécessité, mais comme tout quoi, d'avoir de l'éducatif autour. Ça veut dire que comme pour la télé comme pour n'importe quel jeu l'enfant a besoin d'avoir quand il explore quand même un adulte autour qui en fonction de l'âge il a plus ou moins besoin d'avoir des interactions avec cet adulte. Donc pour les nouvelles technologies c'est la même chose. Pour moi les nouvelles technologies n'apporte pas, enfin si, elles apportent des choses nouvelles évidemment mais je ne crois pas forcément des problèmes nouveaux. Il faut toujours continuer à bien éduquer, à connaître le nom de l'objet que l'on va proposer à l'enfant. Or c'est ça qui pose problème pour l'instant, c'est que les adultes n'ont pas des tout notions parce qu'ils ont très peur de ce qu'ils présentent aux enfants parce que des iPad, des smartphones,

ils ne savent pas trop ce qu'il y a. Du coup c'est ça qui est à mon avis le plus important, c'est la peur des adultes vis-à-vis de tout ce qui est nouvelles technologies. Maintenant, évidemment qu'il faut éduquer donc prendre connaissance des choses pour pouvoir dialoguer avec l'enfant sur sa curiosité, sur ce qui l'intéresse et tout ça en fonction de l'âge. C'est évident qu'on ne va pas donner à Noël comme jeu une mitraillette chargée par contre on donne quand même un pistolet en plastique. Donc on voit bien que les parents ont quand même une certaine notion de ce qui est possible à donner à l'enfant ou pas donc on ne va pas donner non plus le jeu GTA à un enfant de 3 ans donc il faut bien adapter le contenu, qu'il soit nouvelle technologie ou ancienne technologie peu importe, le contenu de ce que l'on donne à l'enfant doit être adapté à son âge.

Vanessa : D'accord donc ça me fait justement rebondir à une autre question qu'on avait. Qu'est-ce que vous mettriez comme conditions justement d'utilisation pour ces enfants entre 3 à 6 ans pour toutes ces nouvelles technologies ?

Donc la première condition c'est la présence d'un adulte qui n'est pas la tt le temps mais disons qui est quand même là pour initier, pour un peu contrôler, accompagner on va dire l'activité autour de ces nouvelles technologies mais comme quand on joue avec un enfant, il y a des moments où on joue ensemble et des moments où il joue tout seul. C'est important aussi que l'enfant puisse jouer tranquillement à côté de l'adulte mais la présence d'un adulte garanti finalement une forme de sécurité donc ça pour moi c'est important. Ensuite évidemment qu'il y a une question de diversité de ce qu'on propose à l'enfant donc il est important du coup si on met une diversification des intérêts de l'enfant il va y avoir des limitations du temps passé par chaque activité donc il faut trouver une manière de limiter le temps passé auprès de cet objet, de cette nouvelle technologie ou d'autre chose pour permettre aussi de faire une autre activité en pleine air mais elle ne doit pas être simplement exclusive. Ce qui est un peu différent de l'adolescence parce que des fois à l'adolescence on a une augmentation et on peut passer quatre jours à jouer au même jeu toute la journée. Alors que pour l'enfant quand même ce n'est pas le cas. Pour l'enfant c'est important que l'adulte propose différentes activités et ne le colle pas devant la télé ou l'ordinateur toute la journée. J'avoue que c'est un peu ça la condition. Sans doute que l'adulte a aussi vérifier un peu le contenu avant parce que y a des démons partout, dans tous les jeux, il me semble. La question la plus complexe c'est la question du contrôle parental parce que internet n'est pas tout propre donc y a forcément pas mal de chose à canaliser. C'est difficile le contrôle parental ça bloque des fois tout, des fois ça bloque pas enfin voilà c'est un peu compliqué donc c'est quand même important d'être attentif à ce qu'il se passe sur l'ordinateur.

Interview Psychologue n°2

Le 15 septembre 2016

Vanessa : Quelle est votre position concernant les TIC ?

Alors je suis ni pour ni contre les nouvelles technologies. Je trouve qu'elles sont là et que l'idée c'est de les utiliser au mieux parce qu'elles existent, les enfants les utilisent, les adultes les utilisent. Alors moi je suis réfractaire mais par mes connaissances mais je veux dire en soi je les utilise. J'ai aussi un téléphone avec les WhatsApp, j'utilise ces nouvelles technologies donc il n'y a pas l'idée d'être pour ou contre. Pour moi c'est une question de comment chacun les utilise.

Vanessa : Avant 6 ans, la possession d'une console ou d'une tablette personnelle présente plus de risques que d'avantages. Etes-vous d'accord avec cette affirmation ? Si oui, quels risques d'après vous ? Si non, expliquez pourquoi.

Oui je pense parce que jusqu'à 6 ans dans le développement de l'enfant, l'enfant est dans une pensée encore très égocentrique, il n'est pas capable de tous les discernements possibles. Je pense que déjà jusqu'à 6 ans ils ont besoin d'un accompagnement hyper proche.

Mélanie : Dans le cas d'une tablette, il y a beaucoup plus de liberté. On peut aller sur internet, tomber sur certains contenus... mais typiquement dans le cas d'une console on peut choisir les jeux. Alors est-ce que vraiment une console personnelle ça peut aussi comporter plus de risques que d'avantages sachant que s'il n'a qu'un seul jeu qui n'est pas un jeu violent ou peu importe est-ce que ça a vraiment plus de risques ?

C'est toujours le fait qu'un enfant soit seul devant quelque chose. Si c'est à lui, il va se l'approprier. On voit jusqu'à 6 ans il va dire : « c'est à moi cette tablette ». De un il ne prête pas en général, c'est difficile de prêter et puis c'est mon jeu, je fais ce que je veux. Je vois dans les autres jeux, ils ont un jeu qu'ils aiment, c'est le leur et puis ils peuvent jouer pendant des heures. Ils n'ont pas de frein à ça. Et puis l'idée de posséder une tablette, il faut quand même qu'il y ait l'âge de raison ou on peut bien expliquer et que les enfants commencent à bien comprendre les enjeux.

Mélanie : On pourrait peut-être proposer un cadre. Ils pourraient en avoir une mais moyennant des conditions.

Oui moi je trouve que ce serait bien qu'il y en ait une familiale plutôt qu'une qui appartienne à l'enfant.

Vanessa : J'ai lu quelque part que les enfants aiment les représentations agressives parce que c'est à travers elles qu'ils vont décharger leurs sentiments hostiles sans blesser quelqu'un. Ça m'a un peu surprise et je voulais savoir ce que vous pensez de cela.

L'agressivité chez l'enfant existe. Ça veut dire qu'ils se construisent en étant contre les autres, parce que à un moment donné dans le développement, ils veulent tout, c'est à eux, ils sont agressifs, ils vont mordre, ils vont taper. Et ils peuvent aussi s'identifier à des gens, à des héros dans les nouvelles technologies ou ailleurs qui peuvent être agressifs alors ils doivent apprendre que c'est justement symbolique. Vous voyez bien que dans les jeux symboliques souvent ils font des héros ou ils tuent. Mais bien sûr que c'est bien que les enfants puissent faire ça mais il faut que les adultes montrent bien que ce n'est pas la réalité mais un jeu. Donc la même chose dans les jeux sur tablette ou jeux vidéo faut que les enfants puissent faire la différence mais c'est plus difficile que dans le jeu symbolique ou que dans un livre parce que les héros peuvent paraître plus réels.