

L'enfant et les écrans : un avis de l'Académie des Sciences

Beaucoup l'attendaient, l'Académie l'a fait : l'exposition, dans un langage clair et accessible, de l'ensemble des connaissances scientifiques actuelles sur les conséquences de l'usage des écrans par les enfants, assortie de recommandations précises à destination des parents, des médecins, des pédagogues et des producteurs de contenus ¹.

On y découvre entre autres que les processus d'attention, de mémorisation et d'apprentissage suscités par les écrans sont bien différents de ceux qu'organise le livre, mais tout aussi utiles qu'eux ; que les enfants peuvent être préparés dès la maternelle à s'emparer de cette nouvelle culture en évitant ses pièges ; qu'il n'existe pas d'addiction aux jeux vidéo ; ou encore que la violence des images est bel et bien à prendre au sérieux. Cet avis explore les avantages et les risques liés aux pratiques numériques, et pointe une solution qui doit partout être mise en oeuvre : l'encouragement des bonnes pratiques, au premier plan desquelles se trouve l'alternance entre les activités suscitant les diverses formes d'intelligence.

Car peu à peu, une nouvelle culture émerge, qui n'est pas structurée par la pensée linéaire du livre et la mémoire événementielle, mais par la pensée spatialisée des écrans et la mémoire de travail. C'est à leur indispensable complémentarité qu'il faut former nos enfants. Dès la maternelle, il est possible de les engager dans une démarche de recul par rapport aux images et de compréhension du virtuel ² ; et dès le CP, ils ont la capacité de comprendre les bases des mondes numériques ³.

L'enjeu est de taille : il s'agit de préparer les adolescents et les adultes de demain à mieux gérer leur rapport cognitif, social et émotionnel aux mondes virtuels. Car cette capacité d'autorégulation leur sera indispensable tout au long de la vie !

1- Bach J.F, Houdé O., Léna P., Tisseron S. (2013) L'enfant et les écrans, un avis de l'Académie des Sciences, Le Pommier

2- Notamment par le Jeu des Trois Figures (Tisseron S. (2011) Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles, Paris, Fabert, téléchargeable sur <http://www.yapaka.be>)

3- Notamment par un module pédagogique : Les écrans, le cerveau... et l'enfant, un projet d'éducation à un usage raisonné des écrans pour l'école primaire. 18 séances pour les cycles 2 et 3. La main à la pâte, Le Pommier.