

Des applis dans les poussettes ?

PAR VÉRONIQUE SOULÉ

En moins de 5 ans, les applis ont bouleversé la vie quotidienne de la plupart d'entre nous. Rien de surprenant à ce qu'elles bouleversent aussi celle de nos enfants, même les plus petits. Rien de surprenant non plus à ce que les meilleurs créateurs et les pires marchands s'emparent de ce champ nouveau de l'industrie culturelle. Entre crainte et enthousiasme, Véronique Soulé nous aide à faire le point.

Véronique Soulé, réalisatrice de l'émission radiophonique « Écoute ! il y a à un éléphant dans le jardin », sur Radio-Aligne. Depuis 2013, elle participe à la sélection des applis pour *La Revue des livres pour enfants*.

En décembre 2013, la marque américaine Fisher-Price® a mis en vente le premier transat pour bébé équipé d'un socle pour iPad. Elle a suscité de nombreuses réactions – positives ou négatives – auprès des parents et des professionnels, venant ainsi alimenter les multiples polémiques sur l'intérêt ou sur les dangers de l'exposition précoce aux écrans. Dans le train ou la voiture, mais aussi à la maison, le smartphone (ou la tablette) s'ajoute à la sucette et au doudou pour compléter – avec efficacité ! – la panoplie « retour au calme ». Les tablettes conçues pour les tout-petits sont désormais légion dans les catalogues de jouets : taille, ergonomie et design adaptés, elles sont équipées d'un grand nombre d'applications et de vidéos pré-chargées qui sont presque toutes des déclinaisons de personnages sous licence (Dora, les Tortues Ninja, etc.).

LES POINTS DE VUE DES SPÉCIALISTES

Depuis plusieurs mois, et plus particulièrement depuis la parution début 2013 du rapport de l'Académie des Sciences « L'Enfant et les écrans »¹, de vifs débats opposent scientifiques, chercheurs et praticiens de divers champs disciplinaires quant à l'usage des écrans par les tout-petits, en particulier des tablettes tactiles considérées comme écrans actifs ou interactifs, à l'inverse des écrans dits passifs comme la télévision. À l'encontre de nombreux

« Ceux qui savent utiliser des cubes réels gagneront peut-être à utiliser des cubes virtuels, mais ceux qui ne l'ont jamais fait auront probablement tout à y perdre. »

Serge Tisseron

scientifiques, l'Avis de l'Académie des sciences reconnaît l'intérêt de la tablette avant 3 ans et, bien que dans une moindre mesure, avant 2 ans.

Pour les uns, comme le professeur de psychologie cognitive Olivier Houdé, l'un des auteurs de l'Avis, un usage précoce de la tablette participe du développement sensori-moteur de l'enfant : à partir de 2 ans en effet (et jusqu'à 6), l'enfant expérimente le « faire semblant », et apprend à différencier le réel et le virtuel. Cette position rencontre un écho très favorable auprès d'un grand nombre de parents, soucieux d'anticiper les apprentissages.

À l'inverse, le pédopsychiatre Serge Tisseron, pourtant signataire de l'Avis, ne ménage pas son temps pour se faire entendre depuis plusieurs années : « avant 3 ans, la tablette n'est pas utile »². Si on connaît de façon certaine les effets néfastes de la télévision sur le jeune enfant, la prudence reste de mise quant aux tablettes. On peut craindre, entre autres, une « suradaptation » aux écrans, génératrice de mauvaises habitudes. Peut-être échaudé par les campagnes préventives sur l'exposition des bébés à la télévision qui n'ont été suivies d'aucun effet réel, Serge Tisseron nuance : si utilisation de la tablette il y a, elle ne doit pas excéder 10 à 15 minutes et toujours en présence d'un adulte, afin de privilégier l'interaction avec l'enfant, absolument nécessaire jusqu'à 3 ans. La tablette - de préférence la tablette familiale - devient alors un jouet comme un autre, à utiliser parmi d'autres activités, et qui ne doit pas le détourner de ses activités sensori-motrices, elles aussi absolument nécessaires : « Ceux qui savent utiliser des cubes réels gagneront peut-être à utiliser des cubes virtuels, mais ceux qui ne l'ont jamais fait auront probablement tout à y perdre. »³

À 2 ans, l'enfant n'est pas spontanément attiré par ces objets, mais il a envie de jouer aux mêmes jeux que les adultes. C'est parce qu'il voit ses parents s'y intéresser qu'il s'y intéresse. Même s'il faut privilégier sur ces écrans les jeux et activités qui participent à son éveil, adaptés à ses compétences (cognitives et motrices), la réussite à ces jeux n'est pas gage de compréhension. De plus, l'utilité de ces logiciels reste à démontrer.

À toutes ces recommandations, l'organisation américaine « Zero to three »⁴, qui travaille depuis longtemps sur ces questions, en ajoute une autre : de trop nombreuses interactions dans les livres numériques (ou applicatifs) empêchent l'enfant de se concentrer sur l'histoire, il est donc nécessaire de ne pas laisser cette seule technologie conduire l'expérience de lecture. On reprendra ici la conclusion de Serge Tisseron à son ouvrage *Du livre et des écrans : plaider pour une indispensable complémentarité*⁵ : « Quant aux repères temporels, ce sont les livres d'images et les livres racontés qui y contribuent le mieux. C'est seulement dans un second temps qu'il pourra tirer bénéfice des écrans [...]. Malheureusement si les écrans prennent trop tôt la place des activités traditionnelles, l'enfant risque d'être fragilisé par eux et d'échouer à construire une pensée organisée. Et les difficultés scolaires risquent d'être au rendez-vous. Car, qu'on le regrette ou qu'on s'en réjouisse, le modèle de la culture du livre restera encore longtemps celui des institutions scolaires. » Or si aujourd'hui, le livre est souvent présent et utilisé quotidiennement dès les premiers mois de l'enfant dans les familles socialement ou culturellement favorisées, c'est loin d'être le cas dans les autres. Les actions des associations comme A.C.C.E.S. ou « Quand les livres relient » en témoignent.

Le smartphone et la tablette étant présents aujourd'hui dans de très nombreux foyers, ces recommandations sur des usages circonstanciés de ces nouveaux écrans risquent fort de venir se heurter aux réalités sociologiques (disponibilité des parents, pratiques vidéo-ludiques des aînés, etc.). Ne serait-il pas alors nécessaire de renforcer aussi les actions favorisant l'accès au livre dès le plus jeune âge dans les familles ? Et de mettre en place des ateliers de découverte active de la tablette après 3 ans et de l'intégrer dans les activités scolaires comme outil pédagogique, comme le font déjà dès la petite section quelques enseignants pionniers ?

Mais au-delà de l'opportunité, ou non, de proposer la tablette aux tout-petits (sur laquelle la plupart regardent essentiellement des séries animées) encore faut-il pouvoir disposer d'un contenu de qualité.

LE RÈGNE DU LUDO-ÉDUCATIF

Repérer les quelques applications intéressantes dans l'abondante offre numérique francophone ou traduite, dominée par une logique industrielle de production de masse reste l'une des principales difficultés. Des blogs ou sites Internet tels Declickids, La Souris grise ou Applimini⁶, publient depuis plusieurs années des fiches critiques pertinentes et détaillées sur des dizaines d'applications, avec un tri possible par tranches d'âges à partir de 12 mois. Des médiathèques commencent à éditer des sélections d'applications pour les 2-3 ans.

La plupart des applications repérées sur ces sites ou sélections se présentent comme des jeux. Mais nombre d'entre elles sont plutôt des applications dites ludo-éducatives : nommer ou même apprendre les lettres, les sons, les mots, les couleurs, les formes, les contraires, apprendre à colorier sans déborder, à repérer ou tracer les lettres, à compter, etc. Le jeu y est utilisé comme « ruse pédagogique », pour reprendre les termes de Gilles Brougère⁷. Ces applications ont pour principal rôle de rassurer les parents : elles préparent aux apprentissages scolaires à venir. Certaines reprennent les jeux éducatifs traditionnels développés en numérique depuis longtemps via cédéroms et sites Internet : puzzles, memory et autres jeux de discrimination visuelle ou auditive, agencés de façon plus ou moins harmonieuse et inventive. C'est le cas, par exemple, d'applications développées par des éditeurs traditionnels à partir de leurs héros de papier (mais aussi télévisuels) tels Pénélope (Gallimard), Petit Ours Brun (Bayard) ou encore T'choupi (Nathan). S'ajoutent également à cette catégorie, les applications pour apprendre à se laver les dents, s'habiller, ou encore réaliser, de façon plus ou moins guidée, des images à partir de gommettes ou divers outils de dessin.

Ainsi, parmi toutes ces applis, le jeu libre, constitutif du développement de l'enfant, sans évaluation et sans autre finalité que le jeu lui-même, est peu présent. Les jeux symboliques du faire semblant si caractéristiques de la toute petite enfance, sont également peu développés : on peut citer le très prolifique studio suédois Toca Boca, qui en a réalisé un certain nombre, mais regretter leur mise en scène d'univers très conventionnels (salon de coiffure, atelier de couture pour habiller des poupées, etc.).

Parmi toutes ces applis, le jeu libre, constitutif du développement de l'enfant, sans évaluation et sans autre finalité que le jeu lui-même, est peu présent.



↑
Joue et voyage avec Petit ours brun, Bayard Jeunesse, 2014.

↑
Pénélope à la ferme, Gallimard Jeunesse, 2012.

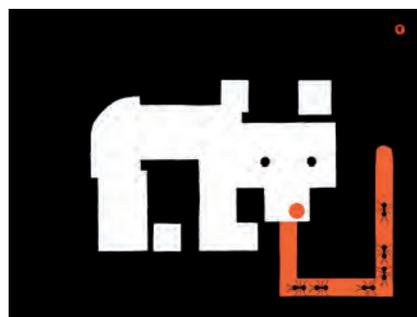
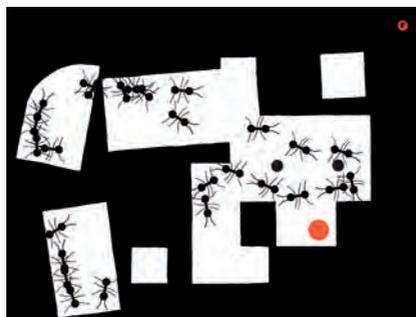
↑
T'choupi. Joue avec les couleurs, Sejer © Nathan, 2014.



↑
Stéphane Kiehl: *Ma poire*, e-Toiles, 2013.



↑
Christoph Niemann: *Petting Zoo*, Fox and Sheep, 2013.



↑
Olivier Douzou: *Fourmi*, Opixido, 2013.

UN TERRITOIRE NOUVEAU POUR LES CRÉATEURS

D'autres applications s'apparentent aux formes du livre pour tout-petit : album, livre-jeu, pêle-mêle, imagier, etc. Certaines sont des adaptations de livres traditionnels, d'autres des œuvres dites « natives », c'est-à-dire conçues pour le numérique. Quelques auteurs-illustrateurs de livres de jeunesse (peu nombreux !) ont créé des applications à proposer aussi aux tout-petits. *Ma poire*, de Stéphane Kiehl (e-Toiles, 2012), est l'une des applications françaises les plus réussies pour cette tranche d'âge, autant par son graphisme simple et élégant, son jeu sur les formes que par son incitation à rendre l'enfant actif en dessinant des images pour constituer un imagier personnel. Autre forme d'imagier interactif, *Petting Zoo* (« Zoo des animaux », Fox and Sheep, 2013), de l'auteur-illustrateur germano-américain Christoph Niemann, est aussi une pépite. Une vingtaine d'animaux, croqués d'un coup de crayon très expressif, se livrent à diverses facéties lorsque les doigts les étirent dans un sens ou dans l'autre. C'est drôle et inventif, surtout les judicieuses transitions d'une « page » à l'autre et les jeux sur la matérialité de la tablette (l'ours coincé derrière l'écran, la girafe qui le lèche). L'éditeur allemand Fox and Sheep diffuse de jolies applications pour les très jeunes enfants, traduites dans de nombreuses langues, parmi lesquelles *Le Singe au chapeau* (2014), création de Chris Haughton graphiquement tout aussi enthousiasmante que ses albums mais aux activités d'intérêt inégal.

Hervé Tullet s'est inspiré de son fameux album *Un livre* (Bayard, 2010) pour réaliser *Un jeu* (Bayard, 2011) : à partir de ronds de couleur, une quinzaine d'activités, astucieuses, drôles, poétiques et intuitives, invitent au plaisir de jouer. Certaines étant plus complexes que d'autres, un repérage est nécessaire avant de proposer l'application aux enfants. Olivier Douzou a adapté *Fourmi* (Rouergue, 2013 ; Opixido, 2013) en plusieurs jeux graphiques sur les oppositions positif-négatif de l'album, mais, là encore, pas tous perceptibles par les tout-petits.

Parmi les livres applicatifs (ou applications livres), rares sont ceux pour les moins de 3 ans qui développent une vraie histoire, avec une narration permettant de faire entendre ou de manier la langue du récit, dont les travaux d'A.C.C.E.S. ont pu démontrer l'importance dès les premiers mois. Ils nécessiteraient un regard critique nourri par cette expérience accumulée à propos des albums : qualité des textes et des images, du fil narratif, de la musique (souvent superflue) et des éléments sonores, de la narration (avec possibilité de la couper afin de favoriser la lecture par l'adulte accompagnateur), mais aussi des éléments propres aux applications : interactions « illustratives » pour soutenir plutôt que de disperser l'attention, possibilité d'aller et venir dans l'album, voire d'aller directement à la dernière page, comme aiment tant le faire les tout-petits.

Parmi ces livres applicatifs, certains sont des adaptations d'albums. On peut citer *Quatre petits coins de rien du tout* de Jérôme Ruillier (Bilboquet, 2004 ; Dada Company, 2013). Le scénario et le graphisme, très simples, sont repris de l'album avec une légère animation qui se déclenche sous la pression des doigts ; mais il n'est malheureusement pas possible de retirer la musique ou la narration (au ton vite agaçant) et l'histoire, assez démonstrative, ne présente pas beaucoup d'intérêt. *Le Monde de Sam* et *Sam n'a peur de rien* de Sophie



↑ ↓
Chris Haughton : *Le Singe au chapeau*, Fox and Sheep GmbH, 2014.



↑
Hervé Tullet : *Un jeu*, Bayard Éditions, 2011.

↑
Axel Scheffler : *Pêle-mêle à la ferme*, Gallimard jeunesse, 2013.

Il existe, bien sûr, de nombreuses autres applications intéressantes pour les jeunes enfants, mais qu'il serait dommage de leur proposer trop tôt. Encore quelques mois (vite passés!) et ils pourront découvrir une offre adaptée bien plus riche. Alors, pourquoi se presser?



VÉRONIQUE
SOULÉ

Janssem (Mango, 2005 ; Avant-goût studios, 2012 et 2014), reprennent la succession de mises en situation du petit cochon de l'album au texte très bref, avec une intéressante sonorisation des bulles et des illustrations animées ou interactives joliment conçues. À l'instar de nombreux albums pour petits, les albums applicatifs, natifs ou pas, sont constitués souvent d'une suite de scènes au fil narratif très tenu à explorer cette fois du bout des doigts ; les illustrations peuvent être tout à fait réussies et les interactions riches et nombreuses, comme dans la série des « Fiete » (Wolfgang Schmitz) ou dans *Sago Mini Forest flyer* et autres applications pour petits de Sago Sago.

Aux imagiers (par ailleurs assez nombreux) déjà cités, on peut ajouter *Parade* (e-Toiles, 2013) avec sa galerie de photos d'animaux (et leurs cris), à laquelle l'enfant peut ajouter ses propres dessins. Paru fin 2014, *Quelles couleurs!*, un ebook (et non pas une application) adapté de l'album de Régis Lejonc (Thierry Magnier, 2009 et 2014) par Axelle Desaint chez Tralalère, offre au jeune lecteur la possibilité de composer ses propres planches en faisant glisser les multiples images colorées tout en lui réservant quelques surprises et jeux. Superbe!

Les pêle-mêle souvent drôles et insolites font partie de ces livres-jeux qui plaisent aux tout-petits par leurs multiples combinaisons. Ils se prêtent particulièrement bien à la tablette tactile sur laquelle un simple glissé du bout du doigt permet de composer un nouveau personnage, comme c'est le cas pour le joyeux *Miximal* (Yatato, 2014) imaginé par Lucas Zanotto, designer et directeur d'un studio d'animation ; ou encore *Pêle-mêle à la ferme* (Gallimard / Nosy Crow, 2013) de l'illustrateur allemand Axel Scheffler.

On pourrait encore citer les applications qui déclinent les comptines ou les chansons traditionnelles, largement exploitées parce qu'elles appartiennent au domaine public, mais leur réalisation (arrangements, interprétation et même mise en images) est bien en deçà, même pour les meilleures d'entre elles, de ce que propose l'édition classique avec ses très nombreux livres-CD disponibles aujourd'hui. En l'espèce, la récente *radio Pomme d'api* créée par Bayard sur le web et sur mobiles propose en continu une intéressante programmation de chansons pour petits, issue de catalogues de CD de différents labels : aucune image, aucune animation, il faut juste tendre l'oreille, comme avec une vraie radio.

Il existe, bien sûr, de nombreuses autres applications intéressantes pour les jeunes enfants, mais qu'il serait dommage de leur proposer trop tôt. Encore quelques mois (vite passés!) et ils pourront découvrir une offre adaptée bien plus riche. Alors, pourquoi se presser? ●

1. Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna et Serge Tisseron : *L'Enfant et les écrans. Un avis de l'Académie des sciences*, Le Pommier, 2013.

2. Serge Tisseron : *3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir*. Èrès, 2013.

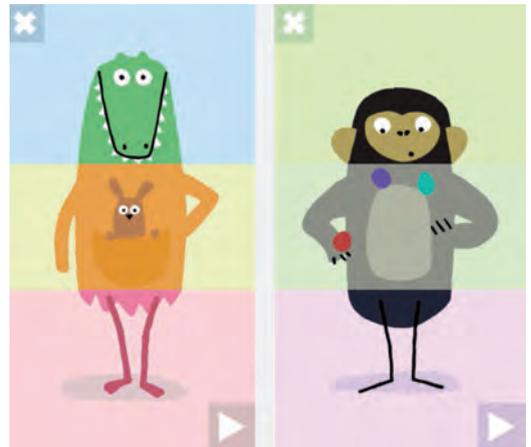
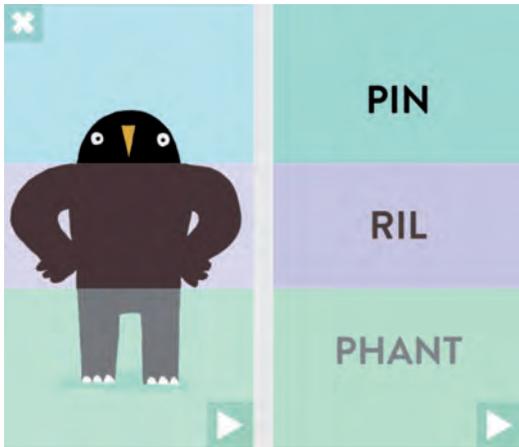
3. <http://www.sergetisseron.com/blog/faut-il-mettre-bebe-devant-un-ipad>

4. <http://www.zerotothree.org/parenting-ressources/screen-sense/> Merci à Odile Flament (Cot cot apps) et son récent site Numérique jeunesse (<http://numerique-jeunesse.com/>) pour cette référence et ses conseils.

5. Éditions Manucius, collection Modélisations des imaginaires, 2013

6. <http://www.declickids.fr/> / <http://www.souris-grise.fr/> / <http://www.applimini.com/>

7. Gilles Brougère : *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 1995.



↑
Lucas Zanotto: *Miximal*, Yatotoy
Family, 2014.



←
Gabriel, 2 ans 1/2, avec *Ma poire*,
de Stéphane Kiehl, e-Toiles.