

n° 34 novembre 2015

Les livres, les tablettes et les tout-petits

Journée d'étude du 7 avril 2015
à la bibliothèque Faidherbe (Paris)

L'apparition récente des outils numériques tactiles et d'un contenu dédié (applications, livres numériques) développé pour les enfants dès le plus jeune âge est en train de bouleverser les pratiques culturelles, en particulier celles de la lecture.

Aujourd'hui, 62 % des foyers français avec enfants possèdent une tablette. L'immersion précoce des enfants dans le monde des écrans interactifs interroge de plus en plus les professionnels et les parents : quels effets et quels bénéfices pour les enfants ? Quels contenus privilégier ? De quelles façons les usages de la tablette peuvent-ils se conjuguer à ceux du livre avant 4 ans ?

Régulièrement interpellée sur ces questions, à propos desquelles les études et expériences sont encore rares, A.C.C.E.S. a souhaité engager la réflexion avec ses partenaires en organisant une journée d'étude. Elle s'est déroulée le 7 avril dernier

à la bibliothèque Faidherbe à Paris. L'objectif de la journée n'était pas de répondre à toutes les questions qui se posent, mais plutôt de donner un éclairage et de nourrir notre réflexion par des interventions de différents professionnels ou chercheurs, en laissant une large place aux échanges avec les participants – professionnels de la petite enfance, du livre, de la culture. Leur nombre, volontairement limité à une cinquantaine, a ainsi favorisé la discussion et la variété des points de vue. Cette journée était organisée avec le soutien du Service du livre et de la lecture du ministère de la Culture, également présent.

Nous vous proposons ici une synthèse de ces interventions et des échanges qu'elles ont suscités. Elle rend compte le plus fidèlement possible des propos de tous les participants sans les citer explicitement.

Contact A.C.C.E.S.
28 rue Godefroy-Cavaignac
75011 Paris
Tél. : 01 43 73 83 53
secretariat@accs-lirabebe.fr
www.accs-lirabebe.fr

Comité de rédaction :
Sylvie Amiche
Marie Bonnafé
Nathalie Corceiro
Danielle Frelaut
Annaïk Guiavarc'h



Le programme de la journée

→ *De quoi l'enfant a-t-il besoin pour se développer ? Les contenus numériques peuvent-ils aider le bébé à déployer ses capacités psychiques ?*

par **Evelio Cabrejo-Parra**, psycholinguiste, vice-président d'A.C.C.E.S.

→ *Les tout-petits et les écrans interactifs : intérêts et dangers, état des lieux des recommandations et des recherches,*

par **Marie-Noëlle Clément**, pédopsychiatre, directrice de l'hôpital de jour pour enfants CEREP-PHYMENTIN à Paris.

→ *Panorama critique des applications pour tout-petits,* par **Véronique Soulé**, bibliothécaire et formatrice.

→ *Du livre à la tablette et de la tablette au livre : un nouvel espace de création pour les auteurs-illustrateurs,*

par **Olivier Douzou**, auteur de *Fourmi* (Rouergue-Opixido) et **Odile Flament**, éditrice, éditions numériques CotCotCot Apps.

→ *La tablette en crèche et à la bibliothèque :*

observations et retours d'expériences,

par **Renaud Aioutz**, chef de projet Développement numérique, BDP du Puy-de-Dôme, **Josiane André**, coordinatrice des actions collectives de santé du Puy-de-Dôme, **Manon Defoy**, stagiaire, BDP du Puy-de-Dôme, **Céline Meneghin** et **Sabrina Dumont Fellows**, direction de la BDP de la Somme.

Une nouvelle culture en train de naître

Apports théoriques et témoignages d'expériences ont nourri les échanges et les réflexions des participants tout au long de cette journée. Dans un domaine où les pratiques et les connaissances sont encore balbutiantes, ils ont surtout permis de réfléchir ensemble aux bouleversements qu'apporte le numérique dans le développement des compétences du tout-petit. Alors que les travaux - théoriques et pratiques - d'A.C.C.E.S. depuis trente ans ont souligné le rôle prépondérant de la langue du récit dans le développement psychique des tout-petits, qu'en est-il de l'usage de la tablette numérique ? Quelles compétences de l'enfant permet-elle de développer, et surtout de quelles façons prolonge-t-elle celles qu'apportent le livre, la lecture à haute voix, l'intonation de la voix et la musique de la langue ? Comment permet-elle d'entrer de façon naturelle dans la complexité de toute langue et donc dans la culture ?

Ainsi, la voix enregistrée (du CD, de l'application numérique...) ne permet pas l'intersubjectivité entre l'adulte et l'enfant présente dans une lecture à voix haute et surtout dans cette forme de communication, universelle et transculturelle, qu'est le « mamanais » - avec les modulations de la prosodie, les mimiques qui l'accompagnent - porteur de connexions émotionnelles si nécessaires à l'apprentissage du langage.

Mais, de fait, les écrans sont aujourd'hui partout, et il serait vain de vouloir en tenir éloignés les enfants, même les très jeunes. La question est bien plutôt d'aider les adultes à les choisir et surtout de les informer et de les accompagner - en particulier les parents - afin que l'usage de ces nouveaux outils soit bénéfique pour les enfants.

Les recherches actuelles sur les relations des enfants avec les écrans (présentées entre autres

dans le rapport *Les Enfants et les écrans. Avis de l'Académie des sciences*) permettent d'avancer quelques hypothèses : ainsi, les travaux du neurobiologiste Stéphane Dehaene insistent sur la plasticité cérébrale de l'enfant qui lui permet de développer de nouveaux circuits cérébraux, parmi lesquels aujourd'hui l'appropriation des outils numériques. Les écrans interactifs peuvent avoir des effets positifs sur l'attention visuelle rapide, améliorer les



potentialités de navigation spatiale du cerveau, ou encore entraîner à inhiber des automatismes sur-appris, sources de nombreux échecs en situation d'apprentissage. Cependant, pour profiter au mieux de ces bienfaits numériques, faut-il introduire le numérique le plus tôt possible afin que les enfants en aient une pratique la plus fluide possible ou, au contraire, un certain nombre de prérequis sont-ils nécessaires ?

Les écrans et les tout-petits

Pour le moment, aucune étude n'a encore démontré d'effets délétères de l'utilisation de la tablette sur les tout-petits, au contraire de la télévision et autres écrans dits passifs. Avant deux ans, l'exploration du monde passe essentiellement par le corps et la sensorialité, par la possibilité pour l'enfant de toucher ici et maintenant ce qui l'entoure. De prime abord, la tablette semble soutenir ce développement sensori-moteur : il faut toucher l'écran pour transformer quelque chose, pour transformer le





monde, en tout cas celui qui est à l'intérieur de l'écran.

À cette période également, l'enfant n'agit pas avec une intention précise, il essaye puis constate les effets de ses actions ; la navigation sur la tablette, sans mode d'emploi requis, correspond bien à cette manière d'appréhender son environnement.

Cependant, deux dimensions essentielles font défaut : celle du corps dans son entier et celle du temps. S'il peut y avoir mobilité du corps devant la tablette, cette motricité ne sert pas la finalité de l'interaction avec la tablette, car seul le bout du doigt est utile. C'est donc une expérience corporelle tronquée. Or, l'enfant a d'abord besoin de construire ses propres repères spatiaux et corporels : s'il ne sait pas empiler des cubes avec ses mains en essayant de se tenir debout, savoir les empiler sur une tablette numérique ne le lui apprendra pas à le faire dans la vie réelle. De même, le caractère de réversibilité, permanente et totale, sans conséquence, de toute action dans le numérique (effacer complètement ce qu'on vient de faire) n'aide pas l'enfant à élaborer ses repères temporels. Dans le numérique, il n'y a pas d'avant ni d'après, tout est dans l'ici et maintenant. Cette installation des repères temporels passe, entre autres, par l'accès à la narration, celle du livre dans lequel on va et vient en tournant les pages. Certes, des applications livres (ou livres applicatifs) tentent de reproduire ce système de pages à tourner, mais il y manque la voix de l'adulte qui sait adapter sa lecture en fonction de l'enfant, et pourtant tellement nécessaire avant trois ans.

Aussi, avant trois ans, quel que soit le contenu de l'application, priment avant tout la relation qui se noue entre l'adulte et l'enfant autour de la tablette, et donc le plaisir que tous les deux y trouvent ; sinon l'usage de l'enfant devient vite répétitif et stéréotypé, et donc inintéressant.

Entre deux et six ans, l'enfant acquiert la capacité d'imitation différée (reproduire à distance un comportement ou une attitude qu'il a vue chez les autres), accède à la représentation et au symbolique (capacité à se représenter un objet ou un être absent par le dessin) ainsi que, au cours de sa cinquième année, à la théorie de l'esprit (capacité à se représenter ce que l'autre pense qui peut être différent de ce qu'il pense lui-même) ; et bien sûr, son langage explose et devient extrêmement important dans son rapport au monde. Commencent alors les jeux symboliques et de faire semblant qui permettent de tracer petit à petit les frontières entre réel et imaginaire. Sur les tablettes, les applications ludiques peuvent y aider, à condition de bien spécifier aux enfants que ces images sur l'écran sont inventées, imaginaires. Par ailleurs, on peut commencer à éduquer l'enfant à s'autoréguler en termes de temps passé face aux écrans, attitude qui deviendra primordiale au fil des années. Même si, avant six ans, la temporalité se met très progressivement en place (à trois ans, l'enfant confond encore matin et après-midi, trente minutes ou trois heures), cela lui permet de l'installer petit à petit à l'intérieur de lui et d'exercer sa capacité au choix et à la décision.

Enfin, il est important de mobiliser alternativement l'intelligence visio-spatiale et l'intelligence narrative. Or, hormis les livres applicatifs, les applications mobilisent d'abord l'intelligence visio-spatiale (en particulier les jeux), d'où l'importance d'inciter les enfants à raconter ce qu'ils ont fait sur la tablette après usage, que ce



soit en famille ou dans les lieux d'accueil. Cela nécessite donc, comme pour le livre, un engagement actif des adultes présents.

Il faut préciser qu'un enfant de trois ou cinq ans qui n'a jamais touché une tablette numérique ou un ordinateur ne subira pas de retard technologique. Cela peut être difficile à faire entendre à des parents qui ont grandi dans la culture numérique et ont envie de la partager avec leur enfant. Pourquoi pas, car la tablette peut être un média intéressant à l'instar du livre ou du jouet. Cependant elle ne doit surtout pas les remplacer et doit être au mieux utilisée en alternance.

Quelles applis pour quelles tablettes ?

Les enquêtes sur les usages des écrans par les très jeunes enfants au sein des familles sont encore quasi inexistantes. Par exemple, jouent-ils davantage avec le téléphone ou la tablette de leurs parents ou possèdent-ils leur propre écran ? Au rayon des jouets, la tablette tient le palmarès des ventes. Elle est pré-chargée de vidéos et d'applications de jeux éducatifs, presque toutes des déclinaisons de licences (déjà présentes sur des chaînes télévisuelles). Aujourd'hui, les supports Apple (iPad et iPhone) demeurent ceux pour lesquels sont développées les applications les plus intéressantes et les plus créatives pour les enfants, même si cela commence un peu à évoluer. Mais quelles sont les familles qui en possèdent et les mettent à disposition de leurs très jeunes enfants, avec des applications dédiées ? Comme pour le livre, les circuits de conception et de distribution des applications restent très disjoints avec une offre très différenciée ; la multiplicité des supports (et leurs propres plateformes de vente d'applis) et l'organisation lacunaire (pas de classement, peu d'informations) de ces plateformes accentuent les inégalités d'accès à des contenus



intéressants. D'une façon générale, ce marché se caractérise d'abord par une grande médiocrité (esthétique, sonore, narrative, etc.) ; parmi les centaines, voire milliers d'applications publiées à ce jour pour les enfants, seules quelques dizaines sont intéressantes, dont un tout petit nombre pour les très jeunes enfants. Elles sont surtout ludo-éducatives (puzzle, memory, etc.) avec une visée d'apprentissage affirmée, comme l'étaient déjà les CD-Rom.

Rares sont les applications de jeu libre telles *Un jeu*, d'Hervé Tullet. Si on trouve des applications de dessins, découpages ou gommettes, pour lesquelles la tablette tactile est bien adaptée et qui permettent à l'enfant de s'exprimer, les jeux symboliques ou les jeux de faire semblant, constitutifs du développement de l'enfant, sont quasi absents. Parmi les applications « imagiers », on peut citer *Zoo pour enfants*, de Christoph Niemann, intéressante car l'enfant transforme lui-même l'image en agissant dessus, ou encore *Ma poire*, de Stéphane Kielh, qui permet, entre autres, de conserver la trace des dessins de l'enfant. Enfin, peu de livres applicatifs développent une vraie histoire, avec une narration, hormis quelques adaptations d'albums. Mais la production actuelle est loin de refléter la qualité et la variété des livres papier, entre autres parce que les auteurs-illustrateurs qui savent créer des albums pour les tout-petits sont une petite poignée à s'être lancés dans le numérique.

Du livre à la tablette et de la tablette au livre

Comment crée-t-on une application pour les tout-petits ? Olivier Douzou, avec la société numérique Opixido, a adapté *Fourmi* (Rouergue, 2012) en une application composée de cinq petits jeux graphiques, très simples, qui reposent sur l'intuition. Le jeu de couleurs dans l'album reposant sur l'alternance du positif et du négatif

correspondait bien au support numérique et trouve son écho avec l'interrupteur qui fait la lumière ou l'obscurité. Dans ses albums, il s'attache beaucoup aux systèmes de représentation, aux questions de rythme, entre la première et la dernière page, au sens de la lecture de gauche à droite. Il joue avec tous ces codes culturels du livre, sur le décalage entre ce qui est raconté et la simplicité du support pour créer une sorte de magie. Cette magie est-elle encore possible avec le numérique ? Il en doute, car il lui semble que, pour l'instant, on ne fait que reproduire ce qui existe déjà dans les jeux traditionnels sans rien inventer de véritablement nouveau. D'autant que le contexte de production d'applications, en particulier économique, n'incite pas les créateurs à se lancer dans l'aventure. Le coût de réalisation



d'une application est difficilement amorti par le prix et le nombre de ventes.

À côté des quelques maisons d'édition traditionnelle publiant des applications, des petites structures d'édition numérique, souvent nées d'initiatives individuelles, expérimentent les possibilités du numérique pour développer des livres applicatifs.

Ainsi Odile Flament, des éditions CotCotCot Apps, a réalisé avec Sabine De Greef, auteure de nombreux albums chez Pastel, et qui se dit peu adepte de technologie, une application pour les petits appelée *Qui fait Bzz ?* (sortie en juillet 2015). C'est donc avec l'éditrice que celle-ci a réfléchi à deux aspects spécifiques de l'application : l'entre-pages, ou la fluidité pour passer d'une page écran à une

autre, et les affordances, ou les appels à toucher une image pour déclencher une animation. D'autres questions se sont posées, telles la possibilité ou pas de revenir en arrière ou l'obligation d'avoir déniché tous les éléments sur la page pour continuer. Les contraintes techniques peuvent limiter les souhaits des créateurs, qui posent souvent des défis intéressants à relever aux développeurs. Mais il

"Ne pas proposer de tablettes avant l'âge de deux ans."

s'agit surtout de ne pas multiplier les animations si elles ne servent pas la narration, tout en vérifiant, par des tests auprès d'enfants, leur aisance dans la navigation.

Dans les bibliothèques

Aujourd'hui, de plus en plus de bibliothèques proposent des tablettes (surtout des iPad) à leur public d'enfants, mais peu aux tout-petits. Ces expériences en sont à leurs balbutiements et le manque de recul ne permet pas encore d'en tirer des conclusions. Pour certaines d'entre elles, accompagnées par la bibliothèque départementale, la démarche s'est d'abord concentrée sur les contenus et le choix des applications à proposer ou conseiller au public.

Ainsi, c'est seulement dans un deuxième temps, et par le biais du service des P.M.I. déjà mobilisé sur la question des usages des écrans et de la prévention auprès des familles, que la nécessité de ne pas proposer de tablettes avant deux ans s'est imposée à la BDP du Puy-de-Dôme. Deux ans et non pas trois, en se basant sur des propos publiés dans des publications américaines ou canadiennes, moins catégoriques qu'en France. Pour accompagner les bibliothèques, la BDP est en train de constituer une boîte à outils, comportant un volet



sur la prévention, un autre sur le développement de l'enfant et enfin des fiches de présentation approfondie des applications et des ateliers qui peuvent les accompagner. D'autres BDP, comme celle de la Somme, se sont même engagées dans un projet éditorial en publiant un livre numérique pour les tout-petits, téléchargeable gratuitement.

La plupart du temps, il s'agit de proposer la tablette comme un support parmi les autres, et pour lequel l'adulte est toujours présent. Pour leur choix d'applications, le lien que celles-ci entretiennent avec l'album est privilégié (*Un jeu*, d'Hervé Tullet, *Les 3 Histoires de lapins*, de Soledad Bravi et *Fourmi*, d'Olivier Douzou), ainsi que leur aspect ludique, sans visée d'apprentissage. Il peut s'agir d'applications où l'enfant est acteur en tapotant un peu partout ou d'applications pour lesquelles l'accompagnement par l'adulte est nécessaire, par exemple pour raconter l'histoire.



La plupart de ces applications étant développées seulement pour l'iPad ou l'iPhone, les tablettes étant rarement prêtées aux adhérents des bibliothèques, ce sont surtout les familles qui possèdent ces supports-là qui peuvent profiter des conseils des bibliothécaires pour leurs propres acquisitions.

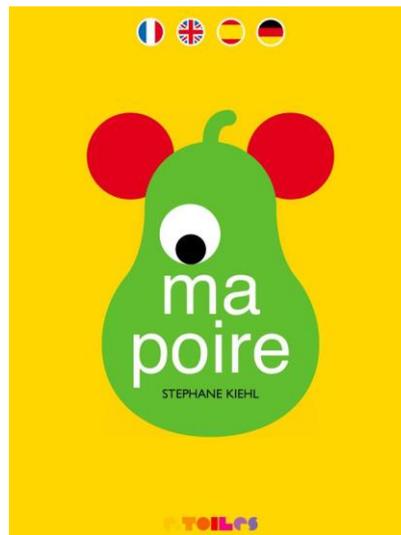
Mais tous les enfants et leurs accompagnateurs peuvent les expérimenter à la bibliothèque.

D'ailleurs, ce sont souvent les applications n'usant pas de tous les ressorts du numérique mais faisant montre au contraire d'une certaine sobriété qui suscitent le plus d'interactions entre les adultes et les enfants.

Dans les PMI, les professionnels sont confrontés à la place désormais envahissante des supports numériques, de surcroît au contenu médiocre, dans la vie quotidienne des tout-petits, et ils sont donc amenés à conseiller et orienter les familles vers des pratiques plus mesurées.

Mais les bibliothèques, en proposant tablettes et applications, ne devancent-elles pas les attentes d'un public qui n'est en fait pas souvent demandeur ? Pour certaines, l'offre numérique de qualité pour les tout-petits est encore si mince qu'il peut sembler inutile de la faire découvrir si tôt, et plus intéressant de privilégier les actions autour du livre. Pour d'autres, au contraire, elle permet de ne pas opposer livre et numérique, et ainsi d'assumer leur rôle de médiateur en faisant découvrir des contenus de qualité aux parents qui utilisent de toutes façons ces supports avec les enfants avant leurs deux ou trois ans.

Au terme de cette journée, il est apparu clairement que cette nouvelle culture en train d'émerger provoque chez les professionnels des réactions et des pratiques très diversifiées quant à la place à lui accorder dans la vie des tout-petits. S'il n'y a pas à craindre un possible retard technologique pour les enfants qui seraient tenus éloignés des outils numériques avant



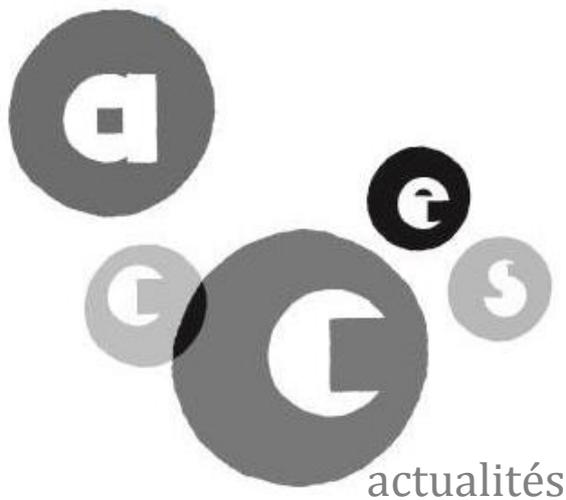
leur entrée à l'école, si on ne peut plus non plus les ignorer ou les tenir à distance dans nos pratiques professionnelles, reste cependant à savoir de quelle façon les prendre en compte. Mais force est de constater que les études, recherches et initiatives qui pourraient nous y aider sont encore trop peu nombreuses. Aussi toutes réflexions ou expérience dans ce domaine participent activement à un questionnement qui va forcément se renouveler.



A.C.C.E.S. tient à remercier une nouvelle fois tous les participants à cette journée pour la qualité de leurs interventions qui ont permis de poser les bases d'une réflexion à poursuivre collectivement avec tous les acteurs de la petite enfance, des bibliothèques et de la création numérique.

Merci également à la bibliothèque Faidherbe pour son accueil.





Astrid Lindgren Memorial Award

A.C.C.E.S. a été nommée pour la quatrième année consécutive au prix international ALMA qui récompense un auteur, un illustrateur ou une structure œuvrant pour la littérature de jeunesse. La candidature d'A.C.C.E.S. a été portée par la commission jeunesse de l'Association des Bibliothécaires de France et la BnF/CNLJ- La Joie par les livres.

Rencontrer l'équipe d'A.C.C.E.S.

L'équipe d'A.C.C.E.S. est chaque année présente sur le Salon du livre et de la presse jeunesse de Seine-Saint-Denis à Montreuil. L'association est accueillie sur le stand "Agir pour la lecture" du ministère de la Culture et de la Communication.

Livres en balade à Paris

Cette année, c'est pour lancer un nouveau projet dans le 19^{ème} arrondissement de Paris que le camion « Livres en balade » a quitté les routes de l'Essonne pour s'arrêter un temps Place des Fêtes et Place du Danube.

Stationné devant la PMI, à huit reprises pendant tout un trimestre, il a ouvert grand ses portes aux habitants du quartier. Un quartier très « scindé » entre de grandes cités où la vie est difficile et un quartier résidentiel de petites maisons. Cette scission est une des préoccupations des associations locales ; et pourtant, tous ont pu constater que les familles du quartier ont investi ensemble ce lieu de lecture « extraordinaire ».

Ce fut donc une 1^{ère} étape prometteuse pour inciter les acteurs culturels, sociaux et éducatifs de ce quartier de 18.000 habitants à mener ensemble des actions livres et petite enfance.

Il y a un an en effet, la Mairie de cet arrondissement de 180 000 habitants, prenant la mesure des difficultés scolaires de nombreux enfants, chargeait l'un de ses élus de lancer un plan d'action pour l'accès de tous à la lecture. Avec la volonté de s'appuyer sur les six bibliothèques de l'arrondissement et les équipes de développement local, tous les partenaires potentiels de ce projet destiné aux plus jeunes enfants ont commencé à se réunir. A.C.C.E.S. a été sollicitée pour apporter son expertise dans la construction de ce plan d'envergure, assurer la formation de ses différents acteurs et soutenir leur action avec la mise en place d'un observatoire.



Actions Culturelles
Contre les Exclusions
et les Ségrégations

28 rue Godefroy-Cavaignac 75011 Paris
Tél : 01 43 73 83 53
Fax : 01 43 73 83 72
secretariat@acces-lirabebe.fr
www.acces-lirabebe.fr



Note bibliographique

Mais qu'est-ce qui les fait lire comme ça ?

L'histoire de la femme qui a fait lire des millions d'enfants

Geneviève Patte

Les Arènes/L'école des loisirs, octobre 2015 – 272 p. – 20 €

Le livre s'ouvre sur de délicieuses évocations de l'enfance de Geneviève Patte à Poitiers, des histoires lues ou racontées par ses parents, des grandes tablées, des fouilles archéologiques où le père entraînait toute la famille, les années sombres de la guerre, qui sont éclairées par le tourbillon joyeux d'une famille accueillante.

Tout est déjà là, le goût pour la lecture, pour l'enfance, une curiosité insatiable pour tout ce qui est différent. Pour fêter la fin du lycée, Geneviève « monte » à Paris, en scooter, avec un étudiant chinois de son père. Nous sommes déjà dans la ronde vivante, joyeuse, des innombrables rencontres inattendues qui marqueront sa vie, dont celle qui sera déterminante : la bibliothèque de l'Heure joyeuse. Sur un ton qui ne se prend jamais au sérieux, elle décrit la naissance de La Joie par les livres et celle du Centre national du livre pour enfants.

À travers de courts chapitres très vivants, défilent sous nos yeux ravis un panorama passionnant de la lecture avec les enfants, des livres pour les enfants. Des bibliothèques de Harlem à celle de Clamart, du Mexique et de l'Amérique latine aux montagnes d'Arménie, Geneviève raconte les liens tissés avec d'innombrables acteurs du livre pour enfants. Elle évoque les petites expériences dont elle est le témoin admiratif dans tous les coins du monde. « *Small is beautiful* » est sa devise.

Deux rencontres la marqueront particulièrement : celle avec Joseph Wresinski, le fondateur d'ATD Quart-Monde et celle avec le Professeur René Diatkine. Ils l'inciteront à donner la priorité à ceux qui ont le plus difficilement accès à la culture. Infatigable, elle aime mettre en relation les uns et les autres, former des générations de bibliothécaires pour la jeunesse sur tous les continents.

Les bibliothèques pour enfants, grâce à elle, ont pu voir le jour en France, et comme l'indique le titre, les enfants ont pu y rencontrer des livres, des histoires et des adultes qui aiment leur lire de beaux récits. Quel bel hommage au métier de bibliothécaire !

Blandine Aurenche

