

Liste des applications installées...



...dans les

Tablettes



Médiathèque Voyelles
2 place Jacques Félix
Charleville-Mézières
Tél. 03.24.26.94.40



Médiathèque Ronde Couture
8 rue Ferroul
Charleville-Mézières
Tél. 03.24.26.94.54



Médiathèque Porte Neuve
8 place de la préfecture
Charleville-Mézières
Tél. 03.24.32.40.83



Médiathèque de Tournes
17 rue Citadelle
Tournes
Tél. 03.24.29.33.02



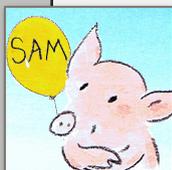
Vous pouvez tester gratuitement toutes ces applications sur tablettes, dans les médiathèques du réseau d'ARDENNES METROPOLE.

Pour vous aider à trouver votre chemin dans la jungle des applications jeunesse existantes, nous vous conseillons les deux sites suivants :

souris-grise.fr

declickids.fr

L'heure des histoires



Le monde de Sam

Un livre numérique qui rend le lecteur complice des petites bêtises du personnage. Les animations s'accordent avec la lecture, la mettent en scène et ne la contredisent pas. Conçu pour les tout petits, à partir de 2 ans, ce livre numérique peut aussi, en coupant la voix, être utilisé comme outil de première lecture pour les apprentis lecteurs. **Âge : 3+ Prix : 2,69€**



La sorcière est-elle amoureuse ?

En voilà une histoire ! Il semblerait que notre sorcière préférée en ait assez d'être seule et cherche un amoureux ! Et son choix s'est bien évidemment porté sur Merlimpinpin, le sorcier le plus en vu du moment. Mais comment le séduire ? Un coup de miroir magique et notre sorcière se retrouve en relooking, puis à changer de monture pour enfin apprendre les bonnes manières. Mais Merlimpim vaut-il vraiment le coup ? Il faut parfois se méfier des apparences... **Âge : 3 + Prix : 2,99€**



Quatre petits coins de rien du tout !

Adaptation numérique d'un album écrit par Jérôme Ruillier et qui constitue un classique des maternelles. C'est l'histoire tristement banale d'un enfant (ou d'un adulte d'ailleurs) qui ne rentre pas dans le moule. Qui aimerait bien, lui aussi, entrer avec les autres, mais qui a des coins bien saillants, là où la maison attend des arrondis... **Âge : 3 + Prix : 2,99€**



La chenille qui fait des trous

Cette superbe app pop-up en 3D comprend huit jeux et activités pour tablette et téléphone portable. Les enfants adoreront jouer avec la chenille, Monsieur Hippocampe et Le grillon qui n'a pas de chanson, ainsi que d'autres personnages tirés des livres à succès d'Eric Carle : Et tout en s'amusant, les bouts de chou perfectionneront également leurs capacités de calcul, tri et mémorisation, apprendront à manger sain et découvriront des anecdotes rigolotes sur les héros de l'histoire et bien d'autres animaux encore. **Âge : 3 + Prix : 1,99€**

Un album numérique totalement atypique !

Voilà une histoire comme vous n'en n'avez probablement pas encore lue. Une histoire à lire debout, tablette en main, ou bien assis, tablette horizontale et en s'amusant avec la réalité augmentée.

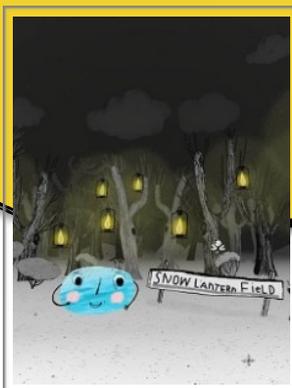
Les Danois de **Step in Books** ont en effet imaginé une histoire linéaire, à lire ou à écouter. Cette histoire se situe en hiver, dans la forêt glacée. Là se trouve, nichée entre les arbres géants et frigorifiés, une charmante petite maison toute rouge, toute chaude et confortable. Un feu brûle dans la cheminée. et les habitants de la forêt aimeraient bien entrer se réchauffer.

Vous voulez voir ? Levez la tablette à la verticale ! Soudain la cabane se dévoile et en tournant sur soi-même on en dévoile tous les recoins. Certains points sont interactifs : on peut allumer ou éteindre la musique, et surtout chercher la clé pour ouvrir aux petits visiteurs...

La suite est tout aussi inventive : il va falloir explorer la forêt, y suivre des traces, secouer la tablette pour dégager la neige, crier pour réveiller les Everetts et même utiliser la caméra pour introduire dans ce monde glacé les couleurs de notre monde...

Wuwu & Co s'inscrit dans un style narratif très nordique, il fait partie de ces histoires fortement influencées par une nature rude, des contes à l'atmosphère particulière.

Âge : 5 + Prix : 3€



Lil Red

Des chaperons, on en trouve par dizaines sur les magasins d'applications, surtout le rouge, le classique, confronté au méchant loup de la forêt, qui tire la chevillette et apporte le petit pot de beurre.

La version de Lil'Red se démarque pourtant immédiatement des autres. En premier lieu en raison de ses illustrations élégantes, dans une palette de rouge, noir et gris.

Ensuite, parce qu'il n'y a pas d'écrit, pas de voix. Uniquement de la musique et des bruitages justement travaillés. Et des animations à découvrir librement : en touchant le bras de la maman, le chaperon vient chercher sa galette, en appuyant sur la porte, elle s'ouvre, en tapotant la lanterne de la maison, elle se remet en place. A vous de jouer les voix des personnages avec vos enfants.

Âge : 3+ Prix : 1,99€



Lulu Vroumette et le loup bleu



La célèbre tortue de Daniel Picouly fête ses 10 ans et nous entraîne pour la première fois dans une histoire animée et enrichie !

D'après l'album original Lulu et le Loup Bleu, le livre numérique offre un magnifique moment de lecture où se mêlent harmonieusement les mots, les images et les musiques...

Lulu Vroumette se promène dans la forêt lorsqu'elle rencontre un grand loup bleu... Avec ses toutes petites dents et ses yeux gentils, Loup-Bleu est bien malheureux : il ne fait peur à personne... **Âge : 3+ Prix : 3,59€**

La princesse aux petits prouts



C'est l'émoi chez les princesses : le prince Archibald est en âge de se marier ! Mais la reine-mère n'entend pas laisser le jeune homme choisir lui-même sa promise : elle s'est mise en tête de mettre les prétendantes à l'épreuve, de façon à distinguer, parmi toutes les candidates, LA véritable princesse, celle qui saura garder élégance et dignité en toute circonstance et donc convenir à son fils... Une histoire délicieusement impertinente, drôle et pétillante. **Âge : 3+ Prix : 4,99€**

Boum!



Une expérience inédite de narration pour tablettes destinée aux grands petits hommes. Un récit sans parole se déploie sur l'horizontalité offrant une immersion graphique et sonore dans un univers poétique que chacun, à tout âge, s'appropriera comme il l'entend, à son propre rythme. *Boum!*, propose une nouvelle façon de plonger dans une histoire : l'écran de la tablette devient une fenêtre derrière laquelle on fait glisser une bande infinie. La simplicité de l'interactivité, l'enchaînement ininterrompu de la centaine de tableaux, l'immersion offerte par le son stéréo, le plaisir sensitif du glissé, proposent une expérience inédite laissant la place à l'imaginaire de chacun et à une grande liberté d'interprétation. **Âge « + Prix 3€**

Imagica - L'île du bout du monde(s)



Faites découvrir à votre enfant une histoire qui change en fonction de lui et de son environnement. Par exemple, s'il pleut dehors, la pluie s'invitera dans l'histoire... S'il lit pendant le week-end, il découvrira un nouveau récit... Suivez les aventures de Louise ou Jonas sur l'île du bout du monde, une île sauvage peuplée d'animaux extraordinaires. Par le biais de petits jeux, le lecteur sera amené à aider le héros dans ses péripéties.

Âge : 4+ Prix : 4,99€

Lire, écrire, compter



Dix doigts

Une très jolie application pour aborder les chiffres et la quantité avec ses dix doigts, grâce au multitouch ! **Âge : 3+ Prix : 2,99€**



1, 2, 3

Un concept simple pour une mémorisation facile des nombres : chaque nombre est associé à une image qui lui ressemble. Cela permet à l'enfant de mémoriser le graphisme du nombre et sa quantité comme « la coccinelle a six pattes » et a la forme d'un 6. Le nombre est abordé également au travers de ses différentes représentations (les doigts de la main, les points) pour l'apprentissage du dénombrement. **Âge : 4+ Gratuit**



J'écris en script

Application conçue pour aider tous les enfants à apprendre à écrire grâce à une méthode pédagogique, motivante et amusante. A la fois ludique et sérieuse, cette application est complètement personnalisable et permet de revoir les exercices réalisés par les enfants. **Âge : 3+ Prix : 3,99€**



J'écris en cursive

Application éducative pour les enfants qui apprend comment tracer les lettres, les chiffres et les mots grâce un système amusant conçu pour maintenir la motivation. Vos enfants apprendront à écrire l'alphabet avec plaisir ! **Âge : 3+ Prix : 3,99€**



Vocabulynx

Un jeu de loto revisité pour accompagner l'apprentissage de la lecture et l'enrichissement du vocabulaire.

Âge : 6+ Prix : Gratuit



J'apprends l'anglais avec Tommy et Julie

Quelle est la meilleure méthode pour apprendre une langue ? Écouter, parler, et pourquoi pas chanter !

C'est ce que vont faire nos petits écoliers avec Tommy et Julie. Apprendre l'anglais n'a jamais été aussi facile !

Deux niveaux : CE1-CE2 et CM1-CM2 Prix : Gratuit

Dragon Box Elements

Un superbe jeu d'apprentissage de la géométrie. Bienvenue dans un monde où les triangles portent des écailles et où les rayons des cercles se dupliquent du bout des doigts. Un monde où les enfants et les ados vont se plonger en clamant qu'ils révisent ! Petits et grands arriveront à comprendre en profondeur la logique qui gouverne la géométrie. En s'amusant et en explorant, les joueurs utilisent les éléments géométriques et leurs propriétés pour recréer les démonstrations mathématiques qui sont la base même de la géométrie !

Âge : 8+ Prix : 8€

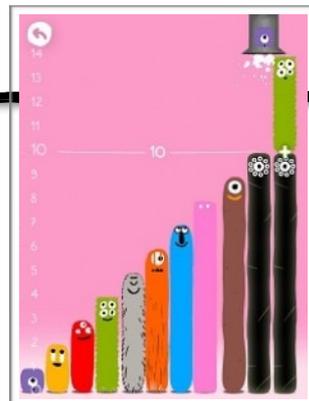
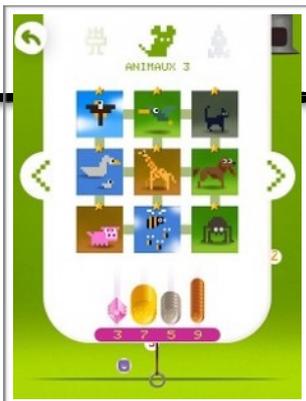


Dragon Box : numbers

Editeur franco-norvégien, **We Want to know**, s'est forgé une réputation pour ses explorations ludiques des mathématiques. Dans cette formidable application, il s'agit de combiner pour ajouter; découper pour soustraire; jouer avec les proportions; transformer les chiffres en formes et les formes en chiffres. Les enfants vont ainsi comprendre intuitivement les bases des mathématiques. Mais surtout, ils vont s'amuser !

Sous couvert de petits jeux simples, les joueurs manipulent un matériel mathématique très amusant.

Dans Numbers, les chiffres et nombres sont transformés en personnages, baptisés les Nooms : chacun se présente sous forme de bâtonnet, plus ou moins long selon la mesure qu'il représente, avec sa couleur propre et ses expressions. Âge : 6+ Prix : 8€



Et aussi ...

Les applications Passeport, du CP au CM2 (4,50€ par titre)

Réviser tes tables d'addition (Hachette)

Les applications ITouch Collège pour réviser les maths, le français, la physique et la chimie, l'anglais (achats intégrés)

J'apprends l'alphabet avec Zou (achats intégrés)

J'apprends à compter avec Zou (achats intégrés)

Mes dictées (CE1-CM2 Hachette-2,99€)

Bled

ABC Les lettres

Découvrir et apprendre le monde



Pompidou Kids

Le Centre Pompidou des enfants :

La première application de découverte du Centre Pompidou à destination des enfants de 4 à 10 ans

24 oeuvres à aborder au travers d'activités interactives

Une approche ludique pour comprendre la construction des oeuvres en jouant avec leurs détails

Âge : 4+ Prix : 4€



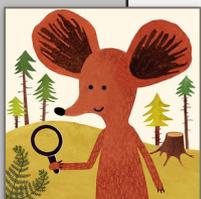
Louvre HD

Toutes les peintures du Musée du Louvre en haute définition . Ici, vous trouverez plus de 2300 oeuvres : Raphaël, Rembrandt, Vinci, Véronèse, Delacroix et bien d'autres éminents maîtres de la peinture. Âge : 6+ Prix : Gratuit



Mudam GO

Cette application est destinées aux enfants de 6 à 12 ans et leur propose de découvrir et de jouer avec les oeuvres de la collection du Mudam, le Musée d'Art Moderne du Luxembourg - Âge : 6+ Prix : Gratuit



Aniscience

C'est parti pour un voyage d'aventures, à la découverte de la nature et de ses lois à travers les espèces animales et végétales. Une petite souris quitte son terrier pour explorer les environs proches ou plus éloignés. Pendant son voyage, elle découvre les habitants qui vivent sous terre, explore une prairie et un étang. Le jeu est divisé en deux parties – une partie jeu d'un côté et une partie didactique de l'autre.

Âge : 3+ Prix : Gratuit



Toca Lab

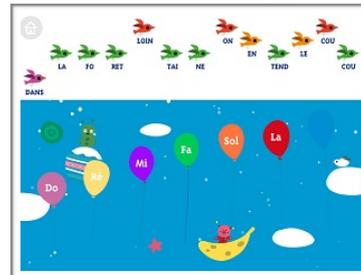
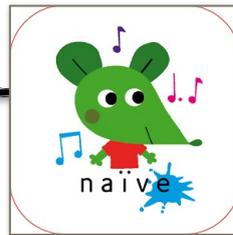
Envie de jouer au petit chimiste ?

Bienvenue au Toca Lab ! Explorez le monde coloré et électrisant de la science : découvrez les éléments de la table périodique en expérimentant avec les instruments de laboratoire ! Passez votre élément à la centrifugeuse, chauffez-le avec le bec Bunsen, congelez votre élément avec l'agent de refroidissement, ajoutez-y une ou deux gouttes du liquide mystérieux des tubes à essai, modifiez sa tension et magnétisez-le avec l'oscilloscope... Âge 4+ Prix : 2,99€

Didadoo : Les premières notions musicales

Une application **Naïve Jeunesse** dédiée aux premières notions musicales. Notes, instruments, rythmes et sons sont présentés avec justesse et pédagogie. Une bien jolie appli, portée de surcroît par des illustrations gaies et colorées.

Âge : 3+ Prix : 4€



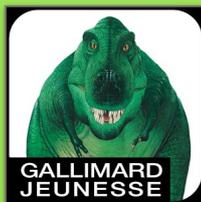
Mes premières découvertes Gallimard

Issus de la collection historique « mes premières découvertes Gallimard », ces livres numériques constituent un éveil documentaire interactif.

Les dinosaures

Une épopée interactive pour se familiariser avec les espèces de dinosaures qui vivaient il y a plus de 200 millions d'années, et reconnaître leurs descendants, de la préhistoire de nos jours.

Âge : 3+ Prix : 4,49€



Les animaux de la jungle

Âge : 5+ Prix : 5,49€



Imaginer, rêver, créer



Toca Nature

Modelez la nature et regardez-la évoluer. Plantez des arbres et faites pousser une forêt. Construisez une montagne et profitez de la vue. Cueillez des baies, des champignons ou des noix et nourrissez les différents animaux. Découvrez qui mange quoi et essayez d'approcher l'ours. Parcourez les différents paysages et devenez l'ami d'un renard. Émerveillez-vous en regardant zigzaguer les pics verts dans les arbres et regardez tomber la nuit.

Âge : 6+ prix 3€



Dip Dap

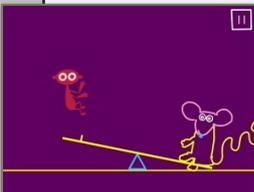
À l'origine, *Dipdap* est avant tout une série télévisée britannique destinée aux tout-petits, créée par Steve Roberts et diffusée par la BBC.

C'est désormais également une application drôle, belle, intelligente, créative et inventive, qui offre aux tout-petits la possibilité de dessiner les éléments manquants d'une histoire et de les voir s'y intégrer !

Dans un univers coloré et acidulé, un petit personnage évolue le long d'une ligne. On pense un peu à *La Ligne* ou aux *Shadoks* mais l'univers est plus coloré, plus enfantin aussi.

Pour chacune des 16 petites aventures de cet adorable petit bonhomme rouge, l'application propose un guide de dessin et donc une forme à dessiner et à animer. Mais il est tout à fait possible de supprimer les guides et de laisser les enfants dessiner librement.

Âge 3+ Prix : 2,69€



Quiver 3D Coloring

Une application magique qui permet de réaliser une expérience de réalité augmentée. Après avoir colorié, sur une feuille de papier, l'un des dessins de l'éditeur, les enfants pourront voir leurs œuvres devenir des sujets animés en 3D.

Âge : 3+ Prix : 2,99€





Oh !

Et le dessin devient magique ! Déplace des formes colorées sur l'écran et regarde le dessin qui apparaît. Une même forme cache plusieurs dessins. Selon sa position ou sa rotation elle se transformera en chien, en bonhomme de neige ou en nuage ! D'après le livre "Oh ! Mon chapeau" d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud (paru aux éditions hélium)

Âge : 3+ Prix : Gratuit



Rosie se la raconte

Dans l'univers décalé du dessin-animé Rosie, cette appli permet de créer facilement une planche de BD. Décors, textes et personnages sont paramétrables. Ludique et efficace, à la maison ou en usage collectif, pour créer ensemble des saynètes écrites qui formeront de belles planches de BD facilement imprimables.

Âge : 8+ Prix : 1,79€



Anuki

Retrouve les héros de la bande dessinée muette Anuki dans cette application qui te permet de vivre tes propres aventures. Tu peux: suivre une histoire inédite, créer ta bande dessinée avec les personnages ou en te mettant en scène, jouer avec les petits indiens, découvrir comment naît une bande dessinée d'Anuki.

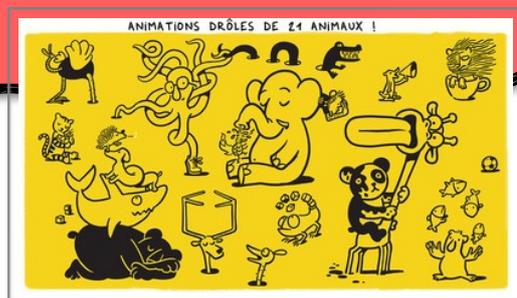
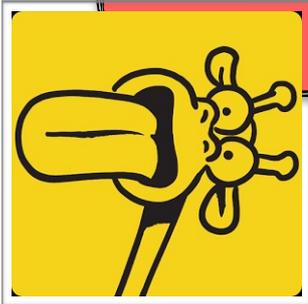
Âge : 8+ Prix : Gratuit



Petting Zoo

Ce livre d'images interactif a été créé par Christoph Niemann, grand auteur et illustrateur. Il offre un petit zoo de 21 animaux à feuilleter et à taquiner du bout du doigt. Une appli d'auteur, unique en son genre, poétique et drôle. Elle combine le charme des animations faites à la main et l'humour ironique de Niemann rendues magiques grâce à la technologie. Que ferait un éléphant dans votre salle de bain ? Est-ce qu'un chien peut faire du breakdance ? Une application pas comme les autres !

Âge : 3+ Prix : 2,99€



Les histoires farfelues

Qui n'a pas joué enfant au jeu du cadavre exquis ? Cette délicieuse application est une machine à fabriquer des histoires. Plus précisément jusque 100 000 histoires ! Invité à faire sa sélection parmi une combinaison d'éléments, l'enfant produit SES récits animés. C'est facile, poétique, ludique, et quasiment infini.

Âge : 3+ Prix : 2,69€



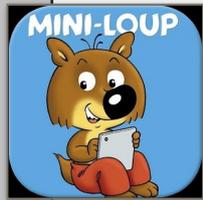
Jouer



Bonne nuit !

Une application parfaite pour un rituel quotidien avant d'aller dormir, avec sa musique douce et une élégante narration. Les lumières s'éteignent dans toute la maison, et même les animaux dans la grange sont fatigués. Mais qui les met au lit ? Qui éteint la lumière dans leur box ? C'est une tâche pour les plus petits. Regarder tous les animaux aller se coucher est un beau moyen de trouver le sommeil.

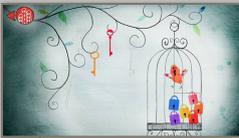
Âge : 3+ Prix : 2,99€



Mini Loup s'amuse comme un fou

Une appli, inspirée du jeu de l'oie, à découvrir en solo ou jusqu'à 4 joueurs. On choisit son personnage et on tourne la roue pour avancer sur le plateau. A chaque case, est proposé en guise de défi un mini-jeu rapide et amusant. L'objectif : remporter un maximum de bonbons ! Attention à ne pas tomber sur une case Araignée ! Des mini-jeux simples, qui développent la motricité, le sens de l'observation et la réflexion.

Âge : 3+ Prix : 0,99€



Petites choses

Une grande application, belle, douce, adaptée réellement aux plus jeunes utilisateurs de tablettes. Dans un univers poétique et musical, les enfants sont invités, au cours d'expériences ludiques, à délivrer un oiseau-lyre. Un travail de créateur plutôt génial.

Age : 3+ Prix : 1,79€



Prune

Dans le monde lunaire de Prune, des arbres frêles s'épanouiront. Ils se fraieront un chemin jusqu'à la lumière lointaine et égayeront les espaces désertiques. Un grand calme vous attend dans ce jeu poétique et magnifique.

Âge : 8+ Prix : 4€



Mystère préhistorique



La toute première enquête de l'humanité ! Lucy, une jeune détective, et son drôle d'oiseau de compagnie Darwin vivent chez le vieil oncle Ermite, loin des différentes tribus qui se détestent et se bagarrent tout le temps. Mais Lucy va devoir leur venir en aide, et résoudre les mystérieux vols qui ont eu lieu dans leurs campements.

Un individu a dérobé des peintures pariétales chez les Lascauxbobo, on a volé la pierre qui roule des Amasspamousse, le feu des Toufeutouflammes a disparu et on a capturé le dernier mammouth des Toupoilus !

Âge : 6+ Prix : 3€



The room 1, 2, 3

Un jeu d'énigmes d'une captivante beauté.

Quelqu'un a laissé derrière lui quatre boîtes à secrets. Truffées de mécanismes complexes et astucieux, il faut les débloquer un à un pour... enclencher de nouveaux mécanismes qui déclenchent eux-mêmes de nouveaux mécanismes, jusqu'à l'ouverture de la dernière boîte.

Âge : 8+ Prix : «3,99€



Linken

Un jeu brillant et magnifiquement designé, où vous devrez résoudre le puzzle en connectant et en reliant les différentes formes afin de créer un paterne complet.

Âge : 10+ Prix : Gratuit



Monument Valley

Dans ce jeu qui a suscité beaucoup d'éloges et qui rend hommage aux perspectives impossibles d'Escher, vous manipulerez une architecture déconcertante et guiderez une princesse silencieuse dans un univers époustouflant. Monument Valley offre une exploration surréaliste d'une architecture fantastique à la géométrie impossible : chemins cachés et illusions d'optiques n'ont pas fini de vous surprendre.

Âge : 8+ Prix : 2,99€

Machinarium

Dans la "peau" d'un mignon petit robot qui fait indéniablement penser à Wall-E. Il ne parle pas, émet juste quelques sons lors de situations précises et devient très vite attachant. Ce personnage robot a été banni de sa ville et jeté dans une décharge. Sa dulcinée, quant à elle, est retenue prisonnière dans la ville en question. Il va donc devoir rassembler son esprit et les éléments éparpillés de son corps métallique, entrer dans la ville-forteresse et enfin trouver un moyen de la délivrer. Et bien entendu, éliminer les trois méchants qui causent des ennuis à tout le monde, et menacent de faire sauter la plus haute tour de la cité. Dessiné entièrement à la main par l'équipe pragoise d'**Amanita Design**. Graphismes d'une finesse rare, poésie omniprésente lors des pérégrinations du robot sans nom, musiques et sons superbes sont à l'avenant.

Ce qui fait la force de Machinarium, outre ses qualités visuelles, ce sont bel et bien les multiples casse-têtes disséminés au fil de votre avancée, passages obligés pour pouvoir passer à la suite. Des moments de réflexion intense !

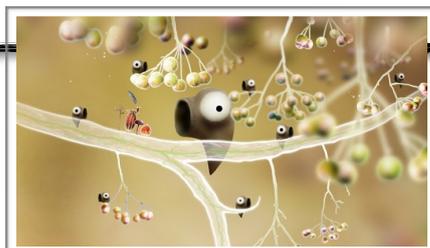
Âge : 12+ Prix : 4,49€



Botanicula

Cinq amis, de petites créatures végétales, décident de partir à l'aventure pour sauver la dernière graine de leur arbre natal, maintenant infesté d'affreux parasites. Un petit bijou bourré d'humour.

Âge : 6+ Prix : 2€



Samorost 3

Le dernier né des **Studios Amanita Design**.

Incarnez un étrange gnome de l'espace qui utilise les pouvoirs d'une flûte magique pour voyager dans le cosmos à la recherche de ses origines mystérieuses. Visitez neuf mondes extraterrestres uniques offrant des défis et des créatures hauts en couleur, et leur lot de surprises. Le design, les effets sonores et la BO sont sublimes. Âge : 8+ Prix : 4,99€



UN ENFANT... UN ECRAN

app-enfant.fr

De 9 à 12 ans

30 30 minutes par session maximum

Jeux vidéo: privilégier les jeux à plusieurs

En autonomie

Ecran interactif pour contribuer au développement

Télévision autorisée avec des programmes adaptés

L'ÂGE D'AUTONOMIE

De 6 à 9 ans

30 30 minutes par session maximum

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)

En autonomie mais avec un adulte à proximité

Jeux vidéos usage modéré

Télévision autorisée sans images de violence

Ecran interactif pour: développer son intelligence, se concentrer, créer, prendre des initiatives et résoudre des tâches compliquées

De 3 à 6 ans

20 20 minutes par session maximum

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)

Avec un adulte

Jeux vidéos à petite dose

Télévision déconseillée

Ecran interactif pour: développer ses sens

Avant 3 ans

10 10 minutes par session maximum

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)

Avec un adulte

Télévision déconseillée

Ecran interactif pour: développer ses sens

● Attention! Ces règles sont indicatives. Elles donnent une ligne de direction aux parents et adultes qui encadrent l'enfant. Il reste néanmoins de la responsabilité de chacun de les adapter en fonction du degré de maturité de l'enfant.

Sources : www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta-64-ecrans-tisseron-web.pdf
La règle "3-6-9-12" de Serge Tisseron
Design: Blancarina.ch

Pour en savoir plus sur l'attitude à adopter quant à l'usage des écrans par les enfants, nous vous conseillons le site internet suivant :

<http://3-6-9-12.com/>

Des tablettes entre les mains de nos enfants...

Aussi ludiques, esthétiques et pédagogiques soient-elles, les tablettes numériques ne doivent pas être considérées comme une source de stimulation et d'apprentissage privilégiée et encore moins exclusive pour un jeune enfant.

En effet, les pédo psychiatres recommandent de ne pas utiliser les écrans comme seule source de stimulation, au risque de voir se développer chez l'enfant des retards de langage, des troubles de l'humeur et du comportement.

S' Il est indéniable que les tablettes sont des outils intéressants en raison de leur interactivité, toutefois elles ne devraient être perçues que comme un complément occasionnel au jouet traditionnel et non comme une alternative.

Ne pas oublier le monde extérieur et les copains !

Quelque soit son âge, un enfant, s'il passe plusieurs heures par jour devant un écran (téléphone, télévision, tablette), risque fortement de perdre ses repères spatio-temporels et de se réfugier dans le monde virtuel. Ce repli aura des répercussions sur ses apprentissages et ses expériences mettant en jeu ses cinq sens, son corps et sa socialisation avec son entourage familial et amical.

L'usage d'une tablette est en ce sens vivement déconseillé avant trois ans. Son usage n'est pas encouragé avant la fin de l'école maternelle.

Quand elle est introduite dans l'environnement de l'enfant de moins de 6 ans, il est conseillé de l'accompagner systématiquement et de limiter son utilisation entre 10 et 20 minutes quotidiennes pour les plus jeunes.

Par ailleurs, il est scientifiquement avéré qu'une exposition répétée aux écrans a des effets délétères sur la vision, le sommeil et l'humeur, en raison de la lumière bleue qu'ils émettent.

Pour aller plus loin...

3/6/9/12 : apprivoiser les écrans et grandir / Serge Tisseron

«En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés.

La règle que j'ai appelée «3-6-9-12» donne quelques conseils simples, articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège.

À nous d'inventer de nouveaux rituels»

Serge Tisseron est psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des thèses. Auteur de nombreux ouvrages sur les relations que nous entretenons avec les images et les écrans.



APPRENDRE AVEC LE NUMÉRIQUE

Mythes et réalités

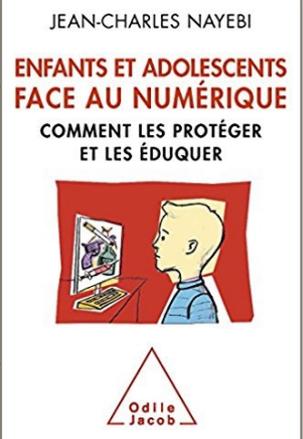


Apprendre avec le numérique : mythes et réalités / Franck Amadiou

" On est plus motivé quand on apprend avec le numérique ", " Les vidéos et informations dynamiques favorisent l'apprentissage ", " Le numérique permet d'adapter les enseignements aux élèves "... Autant d'affirmations que l'on entend régulièrement. Mais s'appuient-elles sur des résultats d'études sérieuses ?

Enfants et adolescents face au numérique : comment les éduquer et les protéger / Jean-Charles Nayebi

Nos enfants appartiennent à cette première génération qui vit avec les nouvelles technologies : jeux en ligne, sites de réseaux sociaux. Tous ces nouveaux usages d'Internet ou du téléphone mobile bousculent les modèles éducatifs. De nouveaux défis se posent aux parents comme aux enseignants, aux psychologues et aux éducateurs, pour encadrer l'usage de cet environnement technologique en constante évolution.



Réussir à l'école avec le numérique

LE GUIDE PRATIQUE



Réussir à l'école avec le numérique / Jean-Michel Fourgous

Comment motiver mon enfant ? Que puis-je faire pour l'aider à devenir plus autonome ? Quelles compétences doit-il acquérir pour s'épanouir dans la société du tout-numérique ? En quoi Internet peut-il devenir un allié pédagogique ? La révolution numérique est un formidable atout pour la réussite scolaire. Pourtant, trop souvent encore, Internet est négligé par les adultes - parents ou enseignants -, qui le perçoivent d'abord comme une source de distraction. Bien au contraire, l'outil numérique peut constituer une réponse efficace aux problèmes de motivation des élèves.

