

TECHNOLOGIE EN ÉDUCATION DE LA PETITE ENFANCE

Synthèse

Est-ce important?

Les médias numériques — sous la forme de textes, d’images, de vidéos et de sons qui sont habituellement intégrés et de plus en plus distribués sur les appareils mobiles — sont omniprésents dans les foyers et les écoles. Très jeunes, les enfants ont accès à ces médias : 83 % des enfants de 6 mois à 6 ans utilisent des écrans chaque jour pour se divertir, réaliser des travaux scolaires ou lire. Dans le contenu de ce thème, nous nous concentrons sur les livres numériques et les applications qui contribuent au développement du langage et de la littératie chez les enfants.

La lecture avec l’enfant est reconnue comme l’une des conditions les plus importantes pour le développement du langage et de la littératie au cours de la petite enfance. Depuis longtemps, les programmes de santé publique et d’éducation soulignent l’importance de lire aux enfants dès leur plus jeune âge. La possibilité que le livre numérique remplace le livre traditionnel avant que l’on ne comprenne l’incidence de ce médium sur les apprentissages des enfants soulève des préoccupations. Un seul appareil peut contenir l’équivalent d’une bibliothèque entière. Les enfants sont captivés par les histoires sur support numérique et de nombreux étudiants affirment qu’ils lisent davantage sur des écrans que sur papier. Le format numérique comprend des éléments qui sont divertissants, mais qui peuvent également être des sources de distraction. Certaines fonctionnalités des livres numériques sont conçues pour permettre à l’enfant prélecteur ou aux premiers stades de l’apprentissage de la lecture de parcourir des livres sans l’aide d’un adulte. De façon générale, le temps que les enfants consacrent aux médias numériques plutôt qu’à des

interactions sociales de qualité avec des adultes constitue une grande préoccupation. Une meilleure compréhension de la manière dont les enfants apprennent à l'aide des médias numériques permettra d'élaborer des recommandations s'appliquant à la conception, à la sélection et à l'utilisation de livres numériques et d'applications éducatives s'adressant aux jeunes enfants.

Que savons-nous?

La plupart des études antérieures sur les répercussions des médias sur l'apprentissage des enfants portent sur la télévision et les vidéos. Des études plus récentes se sont penchées sur l'apprentissage des enfants à l'aide d'applications sur CD-ROM, sur le Web ou sur tablette, ce qui inclut les livres numériques, les jeux éducatifs et les technologies d'enseignement formel destinées au milieu scolaire. Ces études ont mené à des conclusions sans équivoque et ouvert de nouvelles pistes de recherche :

Il est justifié de limiter l'accès aux écrans d'un enfant au cours de ses deux premières années de vie. En général, les nourrissons et les tout-petits n'acquièrent pas leur vocabulaire à partir de vidéos. Il ne fait aucun doute qu'ils apprennent mieux en explorant leur environnement et en interagissant avec autrui. En outre, certains éléments établissent un lien entre le « temps d'écran » excessivement long au cours de la petite enfance et de faibles capacités d'attention et d'autocontrôle.

Des livres numériques et des applications de qualité doivent être conçus dans le but de favoriser les interactions sociales plutôt que de les remplacer. Les parents et les enseignants peuvent contribuer à l'apprentissage de l'enfant en prenant part aux activités de manière interactive — en posant des questions, en dirigeant l'attention de l'enfant au besoin, ainsi qu'en le soutenant et en le guidant par d'autres moyens dans son apprentissage à l'aide de l'application.

Les fonctionnalités spéciales des livres numériques sont très attirantes pour les enfants et pourraient rehausser l'attention qu'ils portent à l'écrit. Cependant, ces fonctionnalités intéressantes ne sont pas toutes favorables à l'apprentissage de l'enfant. Le contenu multimédia comme les sons et les vidéos, lorsqu'il concorde avec l'histoire, peut approfondir sa compréhension des mots nouveaux et du récit. Par contre, les éléments interactifs qui détournent son attention du déroulement du récit viennent entraver l'apprentissage.

Les applications soi-disant « éducatives » ne contribuent pas toutes à l'apprentissage de l'enfant. Une application éducative doit avoir des objectifs d'apprentissage clairs, mais son contenu doit être présenté dans un contexte instructif, qui amène l'enfant à participer activement et permet l'exploration créative plutôt que le simple apprentissage par répétition.

Certaines fonctionnalités des livres numériques, comme le texte et la narration dans plusieurs langues, l'enregistrement, les dictionnaires contextuels et les applications servant à créer des livres personnalisés, peuvent être particulièrement utiles. Elles peuvent en effet contribuer à préparer les enfants qui ont aussi une deuxième langue à l'entrée à l'école, en renforçant leur connaissance de la langue majoritaire.

Les enseignants et les parents veulent des indications claires afin de sélectionner et d'utiliser efficacement les médias numériques avec de jeunes enfants. D'autres études sont nécessaires pour déterminer les pratiques exemplaires à appliquer à l'utilisation de ces technologies, à la maison et en classe.

Que peut-on faire?

En grande majorité, les politiques qui émergent en réponse à l'augmentation rapide de l'utilisation des médias numériques par les enfants s'adressent aux parents éducateurs. Les associations professionnelles et les groupes consultatifs informent de plus en plus les parents (et, dans une moindre mesure, les enseignants) au sujet des limites à imposer, des caractéristiques d'une application de bonne qualité et des bonnes pratiques de lecture partagée. Cependant, la plupart des conseils prodigués reposent sur un petit nombre d'études et sont largement inspirés des études portant sur les livres imprimés ou la télévision. Il faut donc d'autres études, destinées expressément à découvrir comment les enfants apprennent à l'aide des médias numériques, avec et sans l'accompagnement d'adultes, afin de s'assurer que ces conseils s'appuient sur des fondements solides.

L'adoption des médias numériques en classe exige que les enseignants reçoivent suffisamment de formation et de soutien pour intégrer efficacement les technologies et les logiciels dans leurs pratiques d'enseignement. De plus, il faut de meilleurs partenariats entre les chercheurs, les enseignants et les concepteurs de logiciels, afin que les logiciels pédagogiques reflètent adéquatement les pratiques exemplaires en matière d'alphabétisation. Par exemple, il est reconnu que l'apprentissage de la lecture demande un certain équilibre dans l'attention portée à

la conscience phonologique, à la phonétique, à la compréhension de lecture et à la fluidité en lecture. Pourtant, les applications qui servent à l'enseignement de la lecture ne portent habituellement pas sur l'ensemble de ces composantes — en fait, elles reposent souvent sur une méthode discréditée de « lecture à vue », que la technologie elle-même semblerait encourager. Des partenariats entre toutes les parties prenantes pourraient donner lieu à une meilleure harmonisation de la théorie, de la pratique et de la conception de ces outils.

Enfin, plusieurs ordres de gouvernement, préoccupés par la « fracture numérique », ont élaboré des politiques pour assurer à toutes les couches de la société l'égalité d'accès aux technologies comme les ordinateurs de bureau ou les tablettes. Ces politiques ont été plutôt efficaces, puisque l'accès au matériel est relativement bien réparti dans la société occidentale. Cependant, les études démontrent que les écarts socioéconomiques sont plus marqués à l'heure actuelle en ce qui a trait à la manière dont les différentes familles utilisent les technologies numériques. Les services de santé publique, les bibliothécaires et les éducateurs ont un rôle à jouer dans ces efforts pour faire en sorte que dans toutes les familles, les enfants et les parents sachent comment accéder à ces technologies et comment les utiliser à leur avantage. C'est ainsi que nous favoriserons l'égalité en littératie, qu'elle soit traditionnelle ou numérique.