



GUIDE POUR L'USAGE DES APPLICATIONS ENFANT

ÉCRANS MAÎTRISÉS | ENFANTS HEUREUX !
PARENTS SEREINS

PAR STELLINE PRIVE DUBAULT ET LAURENCE ZAIED

SOMMAIRE

Les avantages de la tablette pour les enfants

Comment l'utiliser intelligemment ?

Les bonnes pratiques

Les 10 applications pour bien démarrer



INTRODUCTION

Avec une taille comprise entre 7 et 12 pouces et un poids oscillant entre 500 et 800 grammes, la tablette numérique a rapidement trouvé sa place dans nos familles.

La tablette trouve un usage pour chacun : entre surfer sur le web, s'informer, faire du traitement de photos, lire en numérique, écouter de la musique ou encore jouer.

Et les enfants?

Les tablettes sont d'abord un formidable outil en terme d'ergonomie. Jamais un outil numérique n'a été aussi intuitif à utiliser! La preuve, même nos petits bouts de choux dès 18 mois l'utilisent sans effort. Certes ils appuient un peu fort au début et nous laissent de belles traces de doigts comme de petits escargots qui se seraient promenés sur l'écran. Mais l'utilisation d'applications simples comme des puzzles par exemple ne leur pose aucun souci !

Aujourd'hui selon un sondage CSA de 2012, 71% des enfants de moins de 12 ans utilisent fréquemment ou de temps en temps la tablette présente à la maison.

Plus d'un tiers des possesseurs de téléphone multifonction ou de tablette (38%) déclare avoir déjà acheté «au moins une fois une application spécialement pour un enfant de moins de 12 ans. Et si vous lisez cet ebook aujourd'hui, c'est que vous en faites partie mais que vous ne voulez pas acheter n'importe quoi! Et vous avez bien raison. La tablette ne devrait pas servir aux enfants à jouer à Candy Crush ou Clash of Titans ou, en tout cas, pas seulement.

L'objectif d'App-Enfant : vous présenter des applications intelligentes. Toutes nos sélections, même pour les applications jeux, doivent présenter une facette éducative pour l'enfant. C'est notre seul credo.

 **L'objectif d'App-Enfant : vous présenter des applications ludiques et éducatives.**



LA TABLETTE POUR LES ENFANTS : AVANTAGES

Dès le plus jeune âge, la tablette offre une multitude de possibilités. Elle permet de créer un nouveau contexte dans la relation enseignement-apprentissage.

C'est ici qu'interviennent les applications ludo-éducatives. Rien qu'à travers l'objet et ses différentes possibilités, l'enfant qui manipule une tablette n'a jamais l'impression de «travailler» comme à l'école.

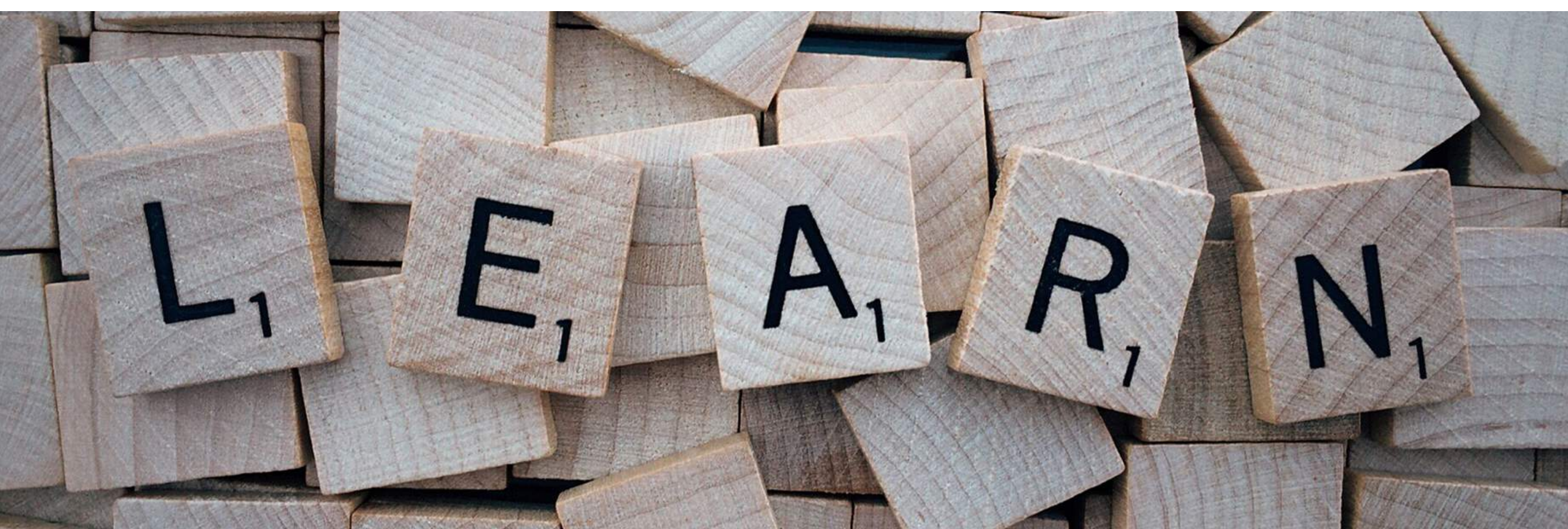
Les applications que nous vous recommandons diffusent un enseignement totalement intégré à un univers ludique, souvent vivant, coloré et amusant.

Les enfants ont toujours l'impression de jouer, ce qui ne les empêche pas d'intégrer des notions éducatives importantes.

Les enfants sont ainsi acteurs dans leurs apprentissages, ils subissent moins et gagnent en autonomie.



L'enfant qui manipule une tablette n'a jamais l'impression de «travailler».



COMMENT UTILISER UNE TABLETTE INTELLIGEMMENT ?

Tout d'abord, il est essentiel de rappeler que l'ensemble des experts s'accordent à dire que les enfants n'ont pas besoin des écrans avant 3 ans. Ceux-ci peuvent même nuire à leur développement cognitif.

De 3 à 6 ans : introduction de la tablette avec des activités créatrices. La tablette est familiale (pas à l'enfant) et est soumise à des règles claires.

De 6 à 9 ans, l'importance des règles sur l'utilisation des écrans prend tout son sens. Encourageons les enfants à les respecter en les guidant vers l'autorégulation. Initiation à l'utilisation d'internet avec un adulte.

De 9 à 12 ans, l'échange avec l'enfant sur ce qu'il voit et fait sur son écran est primordial. Garder le contact !

Après 12 ans, rester disponible et à l'écoute.

L'utilisation de la tablette comme « nounou virtuelle » est à proscrire. Un accompagnement d'un adulte s'impose pour maîtriser les contenus, les temps d'écran et parler de ce que l'enfant a vu ou fait sur sa tablette.

Bon à savoir

Les tablettes ne remplacent pas les jeux habituels des enfants, ils s'y ajoutent. Ce n'est qu'un « jeu » supplémentaire dont il convient, comme d'autres jeux, de fixer les règles d'utilisation.

Vos enfants auront bien sûr toujours besoin de se défouler dans des jeux extérieurs, d'imaginer des histoires incroyables dans leur tête ou avec des Playmobil, de dessiner sur une feuille de papier, de manipuler de la pâte à modeler ...



La tablette ne doit être qu'un jeu supplémentaire dans lequel l'enfant doit être accompagné



LES BONNES PRATIQUES

Fixer des temps d'écran

Il est important de fixer des limites de temps à l'enfant pour l'utilisation de la tablette. On peut fixer un temps global d'écran (à répartir par l'enfant, pour les plus grands) ou un temps par session devant l'écran.

Accompagner l'enfant

Jusqu'à 6 ans, il est conseillé d'orienter les enfants plutôt vers les écrans interactifs comme une tablette. Jusqu'à cet âge, l'utilisation d'un écran doit se faire avec un adulte. C'est lui qui choisit les contenus et qui contrôle.

Il vaut mieux éviter de laisser l'enfant se débrouiller seul avec une nouvelle application, surtout s'il est jeune.

Profitez d'un nouveau jeu pour le découvrir avec lui et bien lui en expliquer les règles.

Incitez-le ensuite à partager son expérience, cela contribue à enraciner les éléments pédagogiques de l'application.


Où s'installer ?

La tablette doit rester sous contrôle. L'adulte doit toujours pouvoir jeter un œil sur ce que l'enfant y fait ou voit. Il est donc recommandé de s'installer dans la pièce à vivre.

Choisir les contenus

Le premier critère lorsque l'on choisit une application pour son enfant est l'âge. De même que vous ne laisseriez pas votre enfant regarder n'importe quel programme télévisuel, il est important de veiller aux contenus proposés sur la tablette.

Choisissez des applications qui correspondent à vos enfants en terme de thèmes et d'apprentissages. Plus vous lui proposerez des contenus riches, plus vous aiguisez sa curiosité.

 **Jamais d'écran (télévision, tablette ou ordinateur) dans la chambre**



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Kokoro Lingua



Âge : De 3 à 7 ans
Prix : Abonnement 1 an 119 €
Editeur : Kokoro lingua

[Accéder au site](#)

Descriptif

Kokoro Lingua est une ressource en ligne qui a pour objectif d'initier votre enfant à l'anglais. Ce qui le différencie des autres ? Les profs d'anglais sont des enfants à peine plus âgés que les nôtres. Ces enfants profs enseignent leur langue maternelle. Ils ont donc un accent et une prononciation parfaite.

Basée sur le principe de la psychologie positive, l'expérience va au-delà du cours d'anglais traditionnel. L'enfant y travaille également la confiance et l'estime de soi. Les cours sont donnés à travers des petites vidéos de maximum 10 minutes. Celles-ci sont à visionner 3 à 5 fois, seul ou en famille, en classe...

[En savoir plus](#)



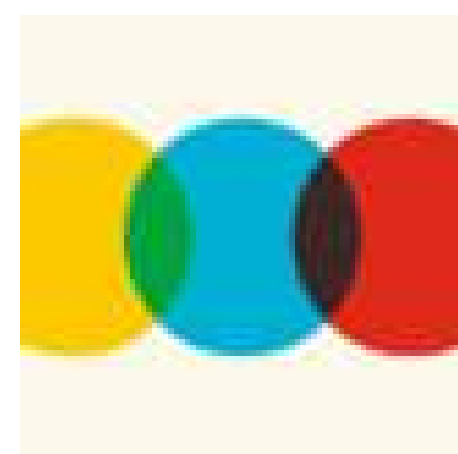
En bref : Kokoro Lingua a obtenu la médaille d'Or du concours Lépine International Paris 2018 pour son innovation pédagogique, pour son approche particulière et exclusive de l'éveil aux langues, par des enfants pour des enfants.



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Bayam

Âge : De 3 à 10 ans
Prix : Abonnement 5€/ mois
Editeur : Bayam



[Accéder au site](#)

Descriptif

Bayam, c'est avant tout 2 éditeurs renommés pour enfants Bayard et Milan qui s'unissent pour apporter aux enfants de 3 à 11 ans une expérience numérique enrichissante pour les enfants et sereine pour les parents.

Ici, les enfants ont accès à du contenu sélectionné pour leur âge (des vidéos, des documentaires, des histoires, séries, jeux...) dans un univers entièrement sécurisé.

[En savoir plus](#)

- ✓ En bref : Bayam s'appuie sur les succès de la littérature jeunesse de Bayard Presse et la redéploie en version numérique avec encore plus de contenus pour les enfants de 3 à 10 ans !



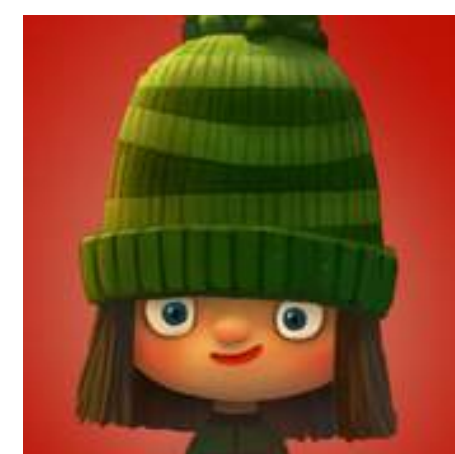
10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Le petit chaperon vert

Âge : Dès 4 ans

Prix : Gratuit

Editeur : Bobaka



Descriptif

Le petit Chaperon vert est une petite fille qui vit dans un joli village et qui aime beaucoup faire pousser des légumes et des fruits. Sa grand-mère donne des cours de Yoga aux animaux de la forêt pour le plus grand malheur du Grand Méchant Loup. Les animaux sont tellement en forme grâce au Yoga que le loup ne peut plus les attraper !

Parviendra-t-il à neutraliser Grand-Mère pour satisfaire son appétit ?

Cette histoire, qui existe également en livre est drôle et résolument moderne. Les personnages vivent une vie saine près de la forêt et sont actifs grâce au Yoga. La petite fille est pleine de ressources et inventive.

Un livre interactif à lire sans modération !

[En savoir plus](#)

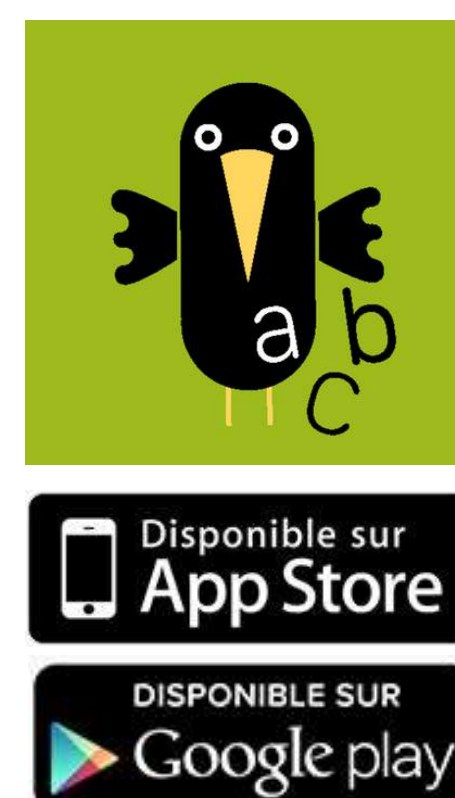
✔ En bref : Une petite pépite de livre interactif



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Corneille

Âge : Dès 4 ans
Prix : Abo 1€ / semaine
Editeur : Corneille SAS



Descriptif

Corneille est une application de lecture très complète et plutôt ludique. Développée avec l'aide d'une équipe de professionnels de l'éducation et du langage (enseignants et orthophonistes), l'application propose un parcours personnalisé pour l'apprentissage de la lecture.

Chaque enfant étant différent, les activités proposées suivent le niveau de lecture de chacun. Pour le côté ludique, l'enfant est placé dans un univers très harmonieux au cœur de la forêt des deux vallées. C'est un petit renard rusé qui le suit, se réjouit avec lui de ses progrès et l'encourage en cas de difficultés. J'aime beaucoup cet univers très frais et gai pour les enfants. Ils n'y sont pas trop infantilisés et sont encouragés dans la bonne humeur.

[En savoir plus](#)

✓ **En bref : Une belle méthode pour apprendre à lire dès 4 ans.**



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Maternelle Montessori

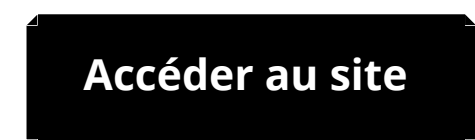
Âge: De 4 à 7 ans
Prix: Abonnement 5 € / mois
Editeur: Edoki Academy

Promotion

Avec le code "APPENFANT10" : bénéficiez de -10% sur votre abonnement mensuel durant 3 mois

Avec le code "AppEnfant50" : bénéficiez de -50% sur votre abonnement annuel la première année

Ces codes sont à renseigner directement sur le site d'Edoki.



Descriptif

Maternelle Montessori est une application qui comme son nom l'indique est basée sur les grands concepts de la méthode Montessori. Ici, les enfants jouent à l'école, mais ils travaillent également en suivant 4 grands thèmes : maths, langage, créativité et pratique.

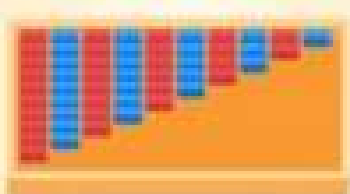
Tous ces apprentissages sont travaillés avec du matériel Montessori. On retrouve ici les barres numériques, le bac de sable, la table de Seguin, les lettres rugueuses...

En savoir plus



En bref : Maternelle Montessori est une application très complète, très ludique mais aussi très éducative !

COMPTER DE 0 A 10



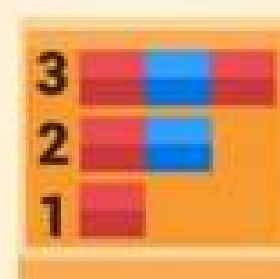
LES BARRES NUMERIQUES

DENOMBRER DE 1 A 10



LES CHIFFRES RUGUEUX

MEMORISER LE NOM DES CHIFFRES



BARRES NUMERIQUES ET CHIFFRES

ORDONNER QUANTITE ET SYMBOLE



LES FUSEAUX

COMPRENDRE LE CONCEPT DU ZERO

10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Tortue Logique 2

Âge : Dès 5 ans
Prix : Moins de 3 €
Editeur : AR Entertainment



Descriptif

Tortue logique 2 permet d'initier les enfants au code. Dans cette application, les enfants vont devoir guider une tortue d'un point de départ jusqu'à son point d'arrivée.

4 niveaux permettent une avancée progressive dans le jeu. Dans le niveau facile, les cartes de direction sont à poser sur le chemin de la tortue. Celle-ci n'a donc plus qu'à suivre les indications laissées sur son chemin (tout droit, tourne à droite, à gauche...). Puis le jeu se corse et les cartes de direction sont à aligner en bas de l'écran. Il faut donc se projeter et anticiper ses coups.

Viennent ensuite les obstacles à éviter, le chemin à programmer seul et la course entre 2 tortues.

En savoir plus



En bref : Cette application est très ludique et bien conçue pour une approche de la programmation par le jeu.



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Hoopa City 2

Âge : 6 -8 ans
Prix : Moins de 5 €
Editeur : Dr Panda



Descriptif

Dans Hoopa City 2, l'objectif n'est pas simplement de faire comme les grands mais plutôt de laisser libre cours à son imagination. Le but: créer sa propre ville. De nombreux éléments sont à disposition : Eau, Energie, Nature, Construction, Argent, Transport, Amour.

Chaque élément primaire disposé sur la carte crée un nouveau bâtiment, une nouvelle route ou autre chose encore. Mais surprise! En combinant les différents éléments ensemble, on invente de nouvelles constructions : champ d'éolienne, cinéma, pêcheur, train...

[En savoir plus](#)

✔ En bref : Une application qui combine créativité et curiosité.



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

DragonBox Big Numbers

Âge : De 6 à 9 ans
Prix : Moins de 10 €
Editeur : WeWantToKnow AS



Descriptif

La grande force de cette application réside dans la simplification des concepts mathématiques. Ici, les enfants jouent à collecter des pommes, des pierres et des diamants et vous vous les voyez apprendre les chiffres, faire leurs premières additions et soustractions !

On commence avec 3 pommiers. On attend que les pommes soient mures et on les récolte. Ceci les envoie directement dans une zone de stockage où elles sont regroupées par dizaines, puis par centaines. On découvre ainsi les additions et les grands nombres.

Pour récolter d'autres ressources, il faut se séparer de pommes avec des soustractions.

[En savoir plus](#)

- ✓ En bref : Un jeu extrêmement ludique pour le plaisir des enfants et éducatif à souhait pour le plus grand plaisir des parents 😊

Coin des
Parents



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Mystère préhistorique

Âge : 6-10 ans
Prix : Moins de 5 €
Editeur : SlimCricket



Descriptif

Nous voici plongés au début de l'humanité. Les dinosaures ont disparus et nos lointains ancêtres ont fait leur apparition. Mais ces premiers hommes, répartis dans différentes tribus ne cessent de se bagarrer. Lassé de leur dispute, l'ermite a décidé de vivre un peu à l'écart avec Lucy, sa nièce, l'héroïne de notre histoire. Comme dans toutes les aventures SlimCricket, non seulement l'histoire est pleine de rebondissements auxquels l'enfant participe pleinement mais les jeux et casse-têtes sont nombreux.

A noter : l'utilisation du gyroscope dans un jeu où il faut faire rouler une pierre ronde en bas d'un labyrinthe sans se faire attraper par les animaux des grottes, l'utilisation du micro qui permet en soufflant de raviver le feu...

En savoir plus



En bref : de très belles idées avec lesquelles on s'amuse comme des petits fous.



10 APPS POUR BIEN DEMARRER

Meludia

Âge : Dès 7 ans
Prix : Abonnement 5 € / mois
Editeur : Meludia



[Accéder au site](#)

Promotion

Avec le code "APPENFANT30" : bénéficiez de -30% sur votre abonnement annuel la première année ou sur votre abonnement mensuel durant 3 mois

Ce code de réduction est à renseigner une fois que vous avez créé votre compte, au moment de vous abonner, dans le champ « Code de réduction ».

Descriptif

Meludia est un parcours pédagogique novateur qui permet aux enfants d'exercer leur oreille musicale et leur compréhension de la musique tout en développant également leur attention, leur mémoire et leur confiance en eux. Au travers de 600 exercices ciblés, les enfants établissent un lien entre leurs émotions et le langage musical.

[En savoir plus](#)



En bref: Une méthode coup de cœur, novatrice dans son approche de la découverte de la musique pour les enfants !