

# Pierre-feuille- ciseaux... crayons-feutres-pinceaux...

## Pierre-feuille-ciseaux... crayons-feutres-pinceaux

NADINE JAFFREDO, NICOL BOULIDARD, FOF-BRETAGNE

***Contribution au XXX<sup>e</sup> Congrès de la  
FNAREN juin 2015 à CENON :***

***« L'enfant et les images ...Entre virtuel et réel »***

Le virtuel et ses images sont entrés dans nos vies, celles de nos enfants.  
C'est un fait anthropologique !

Faut-il pour autant mettre au rebut la feuille et le crayon ?

La F.O.F soutient l'idée que ces outils demeurent spécifiquement humains en resserrant la pensée et l'activité intellectuelle personnelle. Ces expériences sont nécessaires et utiles pour grandir toute la vie. L'enfant-écolier est alors l'artisan de son année scolaire, crayons, pinceaux, feutres, feuilles, petites et grandes sont ses outils. Ils permettent de se débrouiller avec l'absence, le silence, la solitude. Ils sont le terreau de l'autonomie, de l'engagement et de la liberté.

Mettre l'enfant en situation de créateur potentiel (écriture libre ou à thème, dessin, peinture) l'amène à penser par lui-même, à décider librement de ses mots, ses couleurs, ses idées. Il prend sa pensée et sa vie intérieure « en mains ». Plus ses expériences fondatrices de sujet seront valorisées, plus l'enfant aura de chances de devenir un adulte libre et responsable de ses actes sans l'emprise des images toutes faites.

# Pierre-feuille

## Pierre-feuille-ciseaux... crayons-feutres-pinceaux

Eduquer l'enfant à l'image revient à l'aider à faire la différence entre la magie imposée, (c'est-à-dire une forme de dictature et de gavage de sa pensée sur laquelle il ne peut agir et qu'il subit), et un monde qu'il peut créer à sa convenance à partir de ses connaissances et de son naturel appétit à explorer, de lui-même, à partir de ses mots et de la mobilisation de sa pensée.

Pour les enfants fragiles que nous rencontrons, la ligne de partage entre le monde virtuel et le monde réel est de plus en plus ténue, révélatrice souvent de l'abandon et de la solitude des enfants face aux images.

Cependant, comme à chaque fois quand il s'agit d'enfant, rien n'est binaire. En effet, on constate avec eux que les jeux vidéo sollicitent la mémoire, le sens logique, l'orientation spatio-temporelle, compétences mises en jeu lors des apprentissages. Reste à les valoriser pour que les enfants qui douteraient de leurs capacités scolaires les reconnaissent et les transfèrent dans leurs apprentissages.

Bien utilisée, accompagnée, l'image est un outil au service de l'intelligence donc du sens critique de l'homme de demain.

Tout est affaire de mesure comme toujours.