

La pédagogie du bon sens face aux croyances éducatives

Par Anne-Marie Fontaine

Anne-Marie Fontaine est formatrice auprès des professionnels de la petite enfance. Elle a travaillé au CNRS dans le cadre du laboratoire de psychobiologique de l'enfant puis a été maître de conférences en psychologie de l'enfant à l'université Paris X.

Bibliographie :

- Et si on revisitait certaines idées sur les jeunes enfants ? Anne-Marie fontaine & Josette Serres (15/10/2020)
- Assistantes maternelles - Anne Marie Fontaine (20/05/2014)
- L'observation professionnelle des jeunes enfants - Anne Marie Fontaine (09/07/2021)
- Observer en équipe dans les lieux d'accueil de la petite enfance - Anne Marie Fontaine (08/01/2009)

Contenu de la conférence

Lors de la conférence, Anne-Marie Fontaine a décidé de parler de son livre "et si on revisitait certaines idées sur les jeunes enfants ? " écrit avec Josette Serres. Elle nous a parlé de deux chapitres.

1er chapitre : une chaise c'est fait pour s'asseoir !

Description de la situation : Hugo, 2 ans, monte sur la chaise, il se met debout. L'adulte lui dit : "descend tu vas tomber"

Les différentes façons de voir cette situation :

Comment l'adulte voit la situation

- Il grimpe partout. il faut le surveiller sans arrêt c'est fatiguant !
- On ne peut pas le laisser faire c'est une question de sécurité.
- Il faut lui apprendre tout de suite le bon usage des choses



Comment l'enfant voit la situation

- Tout ce que je vois j'ai envie de l'explorer, je suis curieux, tout est nouveau pour moi
- Je sais bien qu'une chaise c'est fait pour s'asseoir, mais pour monter dessus aussi !
- Et puis debout, je vois loin... !

Le développement moteur ce n'est pas une affaire de muscles mais de câblage cérébral entre plusieurs zones du cerveau. En grim pant sur la chaise, le cerveau d'Hugo travail, il combine :

- des sensations visuelles (le monde vu de haut)
- des sensations vestibulaires (l'équilibre)
- des sensations proprioceptives (position des différentes parties de mon corps)
- des sensations tactiles (pression des pieds, des mains)
- des sensations auditives : "Hugo descends ! "

Comprendre l'action des enfants :

Tout ce que l'enfant voit c'est des "trucs". Son cerveau dit "comment ça marche ce truc ?".

Avec la chaise, il peut se cacher dessous, l'escalader... il teste, et invente des histoires avec.

L'enfant a un cerveau d'explorateur et de chercher. Ils n'ont pas la même perception des objets que les adultes.

C'est leur système visuel qui déclenche le système moteur : je vois je touche !

Les perceptions visuelles, auditives, tactiles, olfactives et gustatives déclenchent immédiatement des actions à essayer.

Toutes les actions des enfants sont intelligentes Même si les adultes les appellent des « bêtises »

Nous disons « les enfants détournent l'usage des objets »

Ils ne détournent rien, ils découvrent tous les usages des objets, que nous adultes, avons réduits à leurs usages pratiques ou culturels.



Comment l'adulte doit réagir :

Considérer que le « bazar » que font les enfants en jouant est « développemental »
La motricité est essentielle dans le développement et l'enfant doit répéter et expérimenter les gestes encore et encore

Il ne faut pas la restreindre mais lui fournir le plus possible d'occasions d'explorer
Il n'y a pas de « bonnes façons » d'explorer un nouvel objet

Observer les « idées » des enfants avec curiosité et bienveillance

Le « tu vas tomber » n'est pas sûr... il faut assurer la sécurité, mais aussi faire confiance à l'enfant en l'observant, sans trop intervenir

Si l'action peut devenir risquée : l'aider, lui montrer les gestes positifs de précautions



2e chapitre : Il faut apprendre à partager !

Description de la situation: Louis, 2 ans veut prendre le camion d'Hugo. Mais Hugo ne veut pas le partager.

Les différentes façons de voir cette situation :

Comment l'adulte voit la situation :

- Les jeux sont à tout le monde
- Prendre celui des autres n'est pas gentil
- Les enfants doivent apprendre à respecter le jeu des autres
- Ils doivent attendre qu'ils aient fini de jouer

Comment l'enfant vit la situation :

- J'ai entendu Hugo faire BBrrrr... avec son camion.
- C'était mieux que mes duplo !
- Ça m'a fait envie, mais il n'a pas voulu que je prenne son camion, Stéphanie m'a disputé

Que se passe-t-il pour l'enfant ?

- Mon cerveau est activé par la vue de l'action de l'autre
- Ce n'est pas l'objet qui m'intéresse, mais l'action qui me fait envie
- Je ne veux pas embêter l'autre, j'ai envie de son action tout de suite

Ils n'ont pas les moyens de stopper les impulsions de leur cerveau, les zones du cerveau qui permettent un contrôle de soi sont immatures.

Entre 15 et 30 mois, avant le langage, l'enfant découvre l'autre par identification à lui de deux façons :

- Il a envie de son action... mais il n'est pas d'accord pour lâcher son jeu et ça tourne mal, c'est un conflit et des pleurs
- Ou bien ils peuvent faire la même action sur un jeu commun ou 2 jeux semblables et c'est de l'imitation

Vers 3 ans, l'enfant pourra attendre son tour « à toi, à moi » en faisant la même action en différé
Avec le langage, il pourra dire ses intentions au lieu de taper

Il pourra partager une idée de jeu en faisant des actions différentes et complémentaires

ATTENTION !! on ne laisse pas les enfants se disputer, l'adulte à un rôle de protection et de régulation des interactions

Si le conflit démarre :

- Observer quelques secondes, parfois il se règle seul
- Ne pas dire « tu es méchant » mais « je vois que tu as envie de faire comme Hugo, mais lui aussi en a envie »
- Proposer une action initiative : chercher le même jouet s'il existe, montrer qu'on peut faire la même action, donner 2 autres jouets pareils, ou des contenants pareils
- Aider l'enfant à attendre en aidant à organiser l'alternance « chacun son tour » avec des repères visuels



Prévenir les conflits en favorisant les interactions amicales par limitation :

- Avoir des jouets en double, de même couleur
- Beaucoup de matériels de récupération semblables
- Beaucoup d'activités motrices
- Leur apprendre à partager