



Comment
aborder l'

UX

pour des enfants non
lecteurs apprenant
l'anglais (3 à 6 ans) ?

Comment aborder l'UX design pour des enfants non-lecteurs de 3 à 6 ans apprenant l'anglais?

La première chose à laquelle on pense c'est l'association, enfant / écran, cela inquiète, surtout pour cette tranche d'âge. Il faut savoir s'il y a des risques ou bénéfices potentiels liés aux écrans.

Ce 1^{er} périmètre établi, il sera essentiel de comprendre l'utilisateur au cœur de cette réflexion. Entre 3 et 6 ans, l'enfant grandit vite, mais par quelles étapes passe-t-il ? Qu'est ce qui le caractérise ? Comment raisonne-t-il ? Comment évolue-t-il ?

Comment lui donner envie d'apprendre et quel type d'enseignement est le plus adapté. Quels vecteurs sont à considérer dans l'enseignement, celui d'une langue en particulier ? Y-a-t-il un âge idéal pour commencer l'anglais ? Quelle expérience d'apprentissage concevoir pour les enfants non-lecteurs de cette tranche d'âge ?

Quelle doit être la réflexion UX ?

How to come to UX Design with no-readers kids from 3 to 6 learning English ?

The first thing coming in mind, especially when talking about so young children, is the risky duet screens/kids. We have to study if the potential benefits with screens are higher than the risks or not.

This remark done, we can go ahead and focus.

Between 3 and 6 years old, the kid grows up very quickly. But what exactly are the different mental universes he is going through ? What are the particularities of each level ? How does that child exactly think ? What is his specific brain's evolution ?

How do we maximize his will to learn, and with what kind of teaching? On which vector do we have to concentrate to obtain an efficient foreign language's teaching ? Is there a good age to start learning English ? What original method can be created for kids between 3 and 6 years old who aren't yet reading

What has to be the approach on this topic of UX ?

Sommaire

TECHNOLOGIE

● Évolution fulgurante !

Enfants et écrans : un face à face omnipresent P. 9

● Le digital, ça fait mal ?

Écrans, applis et jeux vidéo, une drogue dure ? P. 10

Un isolement qui bouleverse les comportements P. 10

Le spectre de l'autisme P. 11

La manipulation, essentielle au développement P. 12

Les effets physiques des écrans P. 12

Et la question des ondes ? P. 13

● Les recommandations

La règle des 3-6-9-12 P. 14

Avant 2 ans, aucun effet positif,
sauf pour les tablettes P. 14

De 2 à 6 ans, pas de console a soi P. 14

De 6 à 12 ans, oui, à bon escient ! P. 14

Écrans et jeux vidéo, du positif ? P. 14

Prévention et sensibilisation : les campagnes P. 15

DEVELOPPEMENT

● De 0 à 6 ans ça pousse comment ?

La méthode piaget P. 18

Schème P. 18

Deux grands types de schèmes P. 18

Assimilation P. 19

Accommodation P. 19

Équilibre P. 20

Stade sensori-moteur (0 à 2 ans) P. 20

Stade pré-opératoire (2 à 6 ans) P. 20

Stade concret (6-7 ans à 11-12 ans) P. 21

Stade formel (11 à 5 ans) P. 21

Focus stade pré-opératoire (2 à 6 ans) P. 21

La pensée pré-conceptuelle (2 à 4-5 ans) P. 23

La pensée intuitive (4 à 7 ans) P. 24

● Petits repères en +

De 3 à 4 ans P. 25

De 4 à 5 ans P. 25

De 3 à 4 ans P. 25

● Le dessin P. 26

De 2 à 3 ans : le début du « vrai » dessin P. 26

De 3 à 4 ans : le bonhomme têtard P. 26

De 4 à 7 ans : prémices du dessin réaliste P. 26

● La couleur P. 27

● **Digital & apprentissage, un bon mariage ?**

L'apprentissage, c'est quoi ? P. 29
 Mémoires, qui est la plus belle ? P. 30
 Les tablettes tactiles, un nouvel outil dans le paysage P. 31
 Éducation et numérique..... P. 31
 À l'école, en atelier, quel matériel ? P. 32
 Chatbot ou professeur ? P. 33
 L'apprentissage par le jeu P. 33
 Les tablettes, on s'en sert où ? P. 33
 La fin du pc ? tous sur tablette !? P. 34
 Les « sens », argument en faveur de la tablette P. 34

● **L'anglais, quand démarrer ?**

L'acquisition du langage et apprentissage P. 37
 L'avantage du son, de la musique et du jeu..... P. 37
 L' enfant aime chanter, danser, et surtout jouer !..... P. 37
 Rôle du parent..... P. 38
 Images statiques ou multimédias ? P. 38
 Bilinguisme bénéfique ou risqué ? P. 39
 Un âge idéal ? P. 40
 Quelles compétences acquises peuvent servir ? P. 40
 Le yaourt can be good ! P. 40
 L'oralité avant tout P. 41
 Conclusion « ux my english » P. 41

● **Ce qu'il faut en retenir**

Une expérience simple P. 44
 Une expérience amusante P. 44
 Une navigation adaptée P. 44
 Une interface attractive..... P. 45

● **Conclusion personnelle** P. 47

● **Bibliographie** P. 50



Leur goût de la découverte,

leur imagination, leur humour, leur intelligence méritent un UX plus haut que 3 pommes, une exigence aussi dure qu'un lego sous la plante des pieds, des émotions de super héros, et un accompagnement aussi sécurisant qu'un doudou trop lavé.