

Ressources et développement de l'enfant

II Les ressources

C'est l'ensemble des moyens dont dispose un individu pour faire face à une situation. On les classe en trois familles (l'interaction des trois fait que l'on peut comprendre un élève) :

- *Les ressources affectives* : ce sont les émotions, la motivation, les relations que l'élève peut entretenir, les représentations (façon dont on perçoit les choses, croyances). Ces ressources facilitent ou inhibent les comportements d'enfants.
- *Les ressources motrices* : elles concernent la physiologie et les ressources mécaniques.
- *Les ressources cognitives* : c'est tout ce qui concerne la réflexion et la décision.

A/ Les ressources affectives

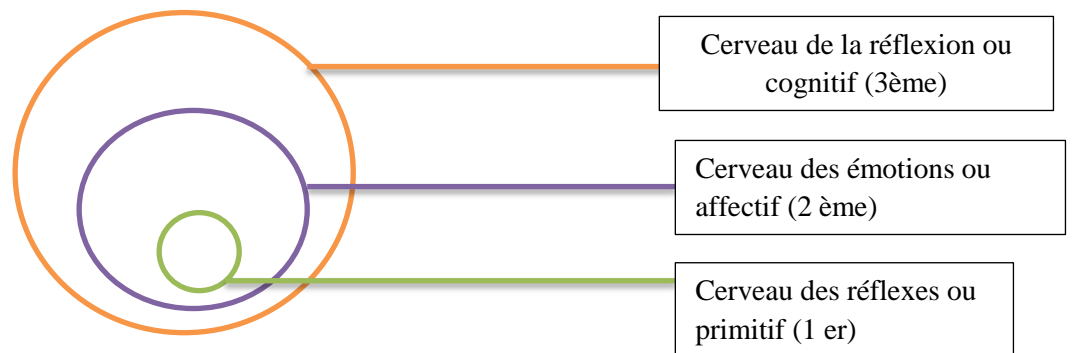
Il y a trois types de motivations très importantes :

- Le plaisir ;
- Le jeu ;
- La motivation d'accomplissement (lié à la réussite). C'est lié à « je peux éventuellement réussir ».

Le décalage entre la situation qu'on propose et ce que l'enfant peut réussir est un décalage optimal :

- L'élève réussit pour le résultat : motivation extrinsèque (exemple : pour avoir un bon point). Elle est très efficace dans un premier temps et plus on l'utilise moins elle est efficace.
- La motivation intrinsèque : elle est liée aux progrès des élèves et la façon dont ils agissent. C'est plus durable mais plus délicat en fonction de l'âge (plus difficile pour les maternelles).
- La motivation d'affiliation : elle est liée au sentiment d'appartenance à un groupe.

Rôle des émotions et de ces ressources dans la prise de décision :



L'information arrive par la moelle épinière, passe par les « trois cerveaux » puis renvoie une réponse. Le cerveau affectif se développe chez l'enfant très jeune (3-5 ans). L'éducation physique est très importante en maternelle pour développer le cerveau de la réflexion.

B/ Les ressources motrices

La physiologie de l'effort :

- *Dans le cas d'efforts courts et intenses* : (par exemple, le sprint). La substance dégradée pour créer l'énergie est la créatine phosphate. Ça contracte les fibres. Il y a un stock qui correspond à 10 secondes d'efforts. C'est le système anaérobie alactique.
- *Dans le cas d'efforts intenses et plus longs* : la créatine phosphate n'est plus présente car elle est déjà été consommée. Le corps utilise le glycogène qui se dégrade et produit un déchet : l'acide lactique. Cet acide provoque crampes, vomissements, étourdissements. Il crée des effets désagréables. Pour éliminer cet acide lactique, il faut de l'oxygène et des hormones (notamment sexuelles). Avant la puberté, les enfants ne peuvent pas éliminer cet acide : ça devient dangereux donc on évite de faire ce genre d'efforts à l'école primaire (par exemple, 1500 m). Cet effort est appelé anaérobie lactique.
- *Les efforts peu intenses et longs* : le muscle utilise la créatine phosphate puis le glycogène. Mais l'oxygène, ici, élimine l'acide lactique. Ce sont des efforts aérobie. Il faut maîtriser l'intensité des efforts.

On peut espérer développer ces ressources chez l'enfant mais il faudrait qu'ils s'entraînent deux fois par jour.

Les ressources mécaniques : c'est la façon dont les élèves coordonnent leurs segments (tête, mains...) :

- Coordination de deux actions : par exemple, courir, rouler.
- Dissociation de deux actions : faire quelque chose avec une partie du corps et en même temps autre chose avec une autre partie du corps.
- Equilibration.

C/ Les ressources cognitives

Ce sont les ressources qui permettent de décider.

Stimulus → sélection des stimuli → choix des réponses à envoyer.

Plus l'enfant est jeune, plus c'est difficile de percevoir un stimulus. Plus il est jeune, plus c'est long de sélectionner les choix utiles. Pour l'envoi de la réponse, cela dépend du stock de programmes moteurs en mémoire. Plus l'action est fermée, plus les jeunes enfants vont réussir. Activité ouverte : les sports collectifs.

II] Le développement de l'enfant

C'est le passage d'un état à un autre. C'est la croissance et les apprentissages que développent l'enfance.

A/ Stades de développement

- Stade réflexe (0 à 1 mois) ;
- Stade émotionnel (1 à 8 mois) : redressement, affectivité, actions posturales (tenir la tête, assis) ;
- Stade sensori-moteur (8 à 18 mois) : c'est là que commence la construction des patrons moteurs de base ;
- Stade de la représentation (18 mois à 3 ans) : limitation, prise de conscience de soi ;
- Stade syncrétique (3 ans à 6-7 ans) : vers 3 ans, il s'oppose pour s'affirmer. Vers 4 ans, il se valorise pour s'affirmer. Vers 5 ans, il imite pour s'affirmer.
- Stade de la différenciation des opérations (6 à 12 ans) : capacité d'analyse ;
- Stade de la conscience temporelle de soi (11-12 ans) : capacité de logique.

B/ Impacts sur les ressources de l'enfant

Les programmes moteurs généralisés : ce sont des programmes pré-câblés dans le cerveau qui concernent la motricité. Une fois ce programme installé, plus besoin de réfléchir pour sauter par exemple. Ce sont les programmes moteurs de base. Ces PMG concernent des activités simples de locomotion (courir, marcher), non-locomotives (appuis...) et les habiletés de réception et d'envois d'engins. Ça va jusqu'à 6 ans et ça se développe progressivement.

L'enrichissement des PMG : la part des ressources cognitives devient de plus en plus importante. A 6 ans, la prise d'informations est sur-exclusive. L'enfant prend une seule information. Du coup, il doit apprendre à en prendre plusieurs. Entre 6 et 12 ans, tendance inverse. L'attention devient sur-inclusive. Ils ont tendance à prendre plus d'informations que nécessaires. C'est à 12 ans que l'enfant est capable de sélectionner les informations et les bonnes.

Le contrôle de l'action : avant 5 ans, le contrôle se fait après coup. L'action est lancée et on ne peut rien faire. Entre 5 et 7 ans, le contrôle en cours d'action devient possible : c'est le contrôle visuel.

C/ Les périodes critiques

Vers 6-7 ans, fin de la création des PMG. La notion de période critique, c'est quand une synapse apparaît et qu'il peut être sollicité (il est labile). Entre 5 et 7 ans, les enfants peuvent apprendre des choses plus complexes. Avant, ils font des actions moteurs simples et après des actions un peu plus complexes.