



La numérisation empêche le développement des enfants



Faire l'expérience de la nature quand on est enfant, par exemple grimper à un arbre, pique-niquer dans un pré, profiter de l'air du printemps - ce sont des expériences merveilleuses. Mais à l'ère de la numérisation, il n'y a souvent tout simplement pas assez de temps pour les mouvements ludiques et l'expérience réelle de la nature. Une étude britannique le souligne les enfants âgés de 8 à 18 ans, sont aujourd'hui exposés aux médias numériques pendant 7 heures et demie par jour en moyenne. L'aliénation de la nature progresse donc à un rythme rapide. Vous trouverez plus à voir et à entendre dans notre émission.

Le 27 février 2018, le journal régional suisse « Schaffhauser Bock » a écrit : « Dans le cadre du projet « Tablet-School », l'école de Hallau a récemment commencé à utiliser des iPads en classe ». Environ 60 élèves ont donc reçu leur iPad personnel. En Allemagne aussi, selon la nouvelle « ministre d'État allemande aux affaires numériques » Dorothe Bär, les écoles en particulier doivent s'ouvrir à la numérisation. Mme Bär a déclaré : « C'est une idée fausse que de penser que tous les enfants qui s'intéressent à l'informatique deviennent gros et paresseux. On peut grimper aux arbres tout en maîtrisant un langage de programmation ». Le « Rapport sur la jeunesse et la nature » allemand, dans lequel les développements du système d'éducation numérique ont été étudiés, montre que cette affirmation ne tient pas dans la pratique. Le sociologue, spécialiste de la jeunesse et des sciences naturelles Rainer Brämer a interrogé 1 253 élèves allemands de sixième et de troisième en Rhénanie du Nord-Westphalie. Le rapport a révélé que l'évolution vers la numérisation signifie que les enfants ne découvrent souvent plus la nature de manière ludique et ne connaissent pas les réponses à de simples questions sur la nature. Par exemple, à la question « Quel mois le soleil se couche le plus tard? », seuls 16 % des élèves ont pu donner la bonne réponse. Une autre tâche était : « Nommez trois fruits comestibles qui poussent dans notre forêt ou à la lisière de la forêt. » Seuls 12 % des élèves le savaient. 24 % d'entre eux n'ont su nommer aucun fruit. Avant tout, M. Brämer est intrigué par la rapidité avec laquelle l'aliénation de la nature progresse.

Une enquête menée par une chaîne de télévision britannique a également donné un résultat inquiétant : Les enfants âgés de 8 à 18 ans sont exposés aux médias numériques pendant 7 heures et demie par jour en moyenne et n'ont donc pas le temps de faire des mouvements ludiques et de vivre de véritables expériences créatives dans la nature. Par exemple, ils ne savent plus ce que c'est que de grimper à un arbre. Si un jeune enfant passe beaucoup de temps devant l'écran de l'ordinateur, cela entrave son développement. Les activités physiques telles que la peinture, le modelage, les jeux en extérieur, l'escalade et bien d'autres choses sont négligées.

Cependant, ces activités sont des stimuli importants pour le développement optimal du cerveau du petit enfant. C'est ce que démontre dans ses recherches la Prof Gertraud Teuchert-Noodt chercheuse spécialisée dans le cerveau humain.

Si les différents mouvements sont manquants entre 0 et 4 ans, certaines structures cérébrales ne sont pas construites ou mal construites. Réfléchir, apprendre, agir et planifier

sont donc des activités qui ne peuvent être développées tout au long de la vie. Le jeu entre enfants, processus de développement absolument décisif, est également remplacé par le jeu dans une réalité virtuelle sur écran. Cela entrave le développement d'une relation saine avec la nature, avec les autres êtres humains et, enfin, avec soi-même.

Malgré la numérisation croissante de la société, les parents et les adultes restent des modèles importants, car les enfants apprennent principalement par imitation. Ce n'est que lorsque la majorité des parents ne seront pas assis devant l'ordinateur, le smartphone ou la télévision que les enfants s'intéresseront de nouveau davantage à la nature et développeront une relation saine avec elle.

de gb./pb., csc.

Sources:

<https://www.natursoziologie.de/NS/alltagsreport-natur/jugendreport-natur-2016.html>

<http://visionsblog.info/2017/05/20/die-cyberattacke-auf-unser-gehirn/>

<https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.jugendreport-natur-2016-bananen-wachsen-im-waldund-baeume-haben-eine-seele.963b3c36-b7ab-474c-94bb-43b4745ad44c.html>

<https://www.heise.de/tp/news/Natur-Defizit-Syndrom-2005182.html>

Buch von M. Spitzer, 2012: „Die digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.“

Cela pourrait aussi vous intéresser:

#TelephonieMobile - Téléphonie mobile - www.kla.tv/TelephonieMobile

#Digitalisation - www.kla.tv/Digitalisation

Kla.TV – Des nouvelles alternatives... libres – indépendantes – non censurées...



- ➔ ce que les médias ne devraient pas dissimuler...
- ➔ peu entendu, du peuple pour le peuple...
- ➔ des informations régulières sur www.kla.tv/fr

Ça vaut la peine de rester avec nous!

Vous pouvez vous abonner gratuitement à notre newsletter: www.kla.tv/abo-fr

Avis de sécurité:

Les contre voix sont malheureusement de plus en plus censurées et réprimées. Tant que nous ne nous orientons pas en fonction des intérêts et des idéologies de la système presse, nous devons toujours nous attendre à ce que des prétextes soient recherchés pour bloquer ou supprimer Kla.TV.

Alors mettez-vous dès aujourd'hui en réseau en dehors d'internet!

Cliquez ici: www.kla.tv/vernetzung&lang=fr

 Licence Creative Commons avec attribution

Il est permis de diffuser et d'utiliser notre matériel avec l'attribution! Toutefois, le matériel ne peut pas être utilisé hors contexte. Cependant pour les institutions financées avec la redevance audio-visuelle, ceci n'est autorisé qu'avec notre accord. Des infractions peuvent entraîner des poursuites.