

haute 
savoie
le Département

■ Anancy - 10 octobre 2023

**ASSISES
DÉPARTEMENTALES
DE L'INCLUSION
NUMÉRIQUE**

RESTITUTION

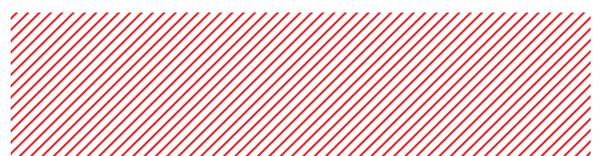


TABLE DES MATIÈRES

Pouvez-vous décrire le phénomène de panique morale ?	2
Existe-t-il un lien de cause à effet entre d'éventuelles pathologies et les écrans ou le numérique ?	3
Est-ce que les médiateurs numériques sont bien formés pour pouvoir aborder ces questions ?	4
Comment en tant que responsable d'une structure, je peux me saisir de Cette question?.....	5
En quoi consiste la notion de triple peine quand on évoque la fracture numérique chez les jeunes suivis par l'Aide Sociale à l'Enfance ?	6
Pouvez-vous nous parler de l'ambivalence du numérique en particulier chez les enfants placés ?	7
Quelles mesures faudrait-il mettre en place afin que, dans 15 ans, cette question ne soit plus d'actualité de la même manière ?	8
Que pouvez-vous nous dire du mythe du digital natif ?	10
Qu'est-ce qui permet de faire de la coéducation aux usages numériques sur un territoire ?	11
Quelle solution pour un contrôle parental efficace ?	12
Quel est votre regard sur l'intelligence artificielle ?	13
Quel pourrait être le message clef à faire passer en matière d'accompagnement aux pratiques numériques des jeunes ?	15
Qu'en est-il des pratiques numériques de leurs parents ?	16
Présentation de Canopé 74	17
Présentation du dispositif Promeneurs du Net.....	18
Le jeu vidéo comme outil thérapeutique	19

Avant-propos

Le Conseil départemental a organisé mardi 10 octobre 2023 les secondes assises départementales de l'inclusion numérique.

Cette seconde édition a réuni près d'une centaine de professionnels de l'enfance, de l'éducation, de la santé, de l'animation socio-culturelle ou encore de la culture et du médico-social venus échanger autour de la thématique des pratiques numériques de la jeunesse.

Madame Valérie GONZO-MASSOL, conseillère départementale d'Annecy et Monsieur le Secrétaire général de la Préfecture de Haute-Savoie, ont ouvert cette journée en rappelant les enjeux de l'inclusion numérique en Haute-Savoie.

Ainsi, ce sont près de 300 000 haut-savoyards qui sont éloignés du numérique. 100 000 d'entre eux sont de surcroît en situation d'illectronisme et nécessitent un accompagnement social renforcé pour ne pas être exclus de la société, et ce au moment où la société se digitalise, et l'accès aux droits se dématérialise.

Nous retranscrivons dans ce recueil les échanges de la matinée entre :

- Vincent BERNARD Médiateur numérique pour l'association Bornybuzz (Metz). Vincent Bernard est expert de l' Observatoire de la Parentalité et de l'Éducation Numérique. Il a participé à la formation et à la certification de nombreux conseillers numériques en France.
- Dorie BRUYAS Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon. L'association est organisatrice du Festival Super Demain, le grand festival du numérique et des enfants à Lyon (Fin novembre).
- Dans le cadre des priorités France 2030 et l'AMI Compétences et métiers d'avenir, un ensemble d'acteurs portent une démarche de diagnostic, avec Fréquence écoles pour chef de file, pour qualifier les besoins des enseignants et acteurs de l'école, afin qu'ils puissent éduquer les élèves face à la transformation numérique en cours.
- Corentin GONTHIER Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université), membre de l'Institut Universitaire de France. Il est l'auteur de nombreux travaux sur le développement cognitif des enfants, en particulier par le numérique. Il a notamment écrit un chapitre de l'ouvrage collectif « Les enfants et les écrans¹ » coordonné par Anne CORDIER et Séverine ERHEL.

¹ Voir : <https://www.editions-retz.com/enrichir-sa-pedagogie/mes-connaissances-educatives/les-enfants-et-les-ecrans-9782725643816.html>

POUVEZ-VOUS DÉCRIRE LE PHÉNOMÈNE DE PANIQUE MORALE ?

**Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université),
membre de l'Institut Universitaire de France**

Le concept de panique morale est un phénomène universellement reconnu. Il se manifeste par une amplification rapide et incontrôlée de l'inquiétude dans l'opinion publique et les médias, souvent liée à un sujet anxiogène qui prend une dimension cyclique en se renforçant de manière autonome.

Les écrans illustrent bien ce phénomène. La presse, par exemple, manifeste une appréhension marquée à leur égard, rédigeant des articles sur les dangers potentiels qu'ils représentent. Cette couverture médiatique alimente à son tour l'inquiétude du public vis-à-vis des écrans, engendrant davantage d'articles alarmistes. Ainsi, un cercle vicieux s'établit et se perpétue.

Ce schéma se répète historiquement à chaque avancée technologique significative, remontant aussi loin que l'histoire de la technologie elle-même. Au 19^e siècle, lors de l'introduction des premières voies ferrées, des paniques morales émergeaient, s'interrogeant sur des craintes telles que les vibrations du train pouvant provoquer des fausses couches chez les femmes enceintes ou les effets du défilement rapide du paysage sur la rétine.

Des épisodes similaires ont eu lieu avec l'avènement du Walkman, des flippers, de la voiture, et ainsi de suite. À chaque nouvelle technologie, une certaine appréhension collective se manifeste sous la forme d'une panique morale.

En ce qui concerne les écrans, le sujet est complexe, car comme toute technologie, ils peuvent engendrer des effets tant négatifs que positifs. Cependant, il n'y a rien qui justifie la panique morale de grande ampleur qu'on peut voir dans votre revue de presse.²

² Voir la revue de presse : <https://padlet.com/LoicGervais/assises-inclusion-num-rique-aaazpt4f7dzv3ekb>

EXISTE-T-IL UN LIEN DE CAUSE À EFFET ENTRE D'ÉVENTUELLES PATHOLOGIES ET LES ÉCRANS OU LE NUMÉRIQUE ?

Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université), membre de l'Institut Universitaire de France

La recherche sur les effets des écrans est globalement sans ambiguïté. Tout d'abord, il est important de souligner qu'il n'existe pas d'effets inhérents aux écrans en tant que tels, ni au numérique en général. Ce que nous avons, ce sont des outils numériques au pluriel, des utilisations variées du numérique et des contenus numériques, mais les écrans en tant que dispositifs n'ont pas d'impact direct.

Parfois, on observe chez les parents une forme de panique lorsqu'un enfant entre dans une pièce équipée d'un écran. Certains parents vont jusqu'à se précipiter pour cacher l'écran de leur corps en demandant, avec anxiété, d'éteindre la télévision, par exemple.

Qu'il s'agisse d'un écran de télévision, d'ordinateur ou de téléphone, ces dispositifs en tant que tels n'ont pas d'effet significatif sur le développement psychologique. Les éventuels impacts sont liés aux contenus et aux pratiques associées. Prenons l'exemple de la télévision, le média le plus étudié dans le domaine numérique.

Le simple fait d'être devant la télévision n'a pas d'effet intrinsèque sur le développement de l'enfant. Les effets, qu'ils soient positifs ou négatifs, dépendent du contenu diffusé et des pratiques entourant son visionnage. Ainsi, une utilisation éducative de la télévision, comme un programme interactif entre parents et enfants, peut avoir des effets positifs. En revanche, si la télévision remplace les interactions parentales et expose les enfants à des contenus inadaptés pendant de longues périodes, des effets négatifs peuvent être observés.

En réalité, l'interprétation des recherches scientifiques sur le thème du numérique doit prendre en compte trois éléments essentiels :

1. La taille de l'effet : Les études signalant des effets des écrans doivent être évaluées en fonction de l'ampleur de ces effets. Bien que la détection d'un effet soit intrinsèquement intéressante, des effets extrêmement faibles ne nécessitent pas une inquiétude particulière. Les effets des écrans sur le développement sont généralement minimes, avec aucune étude démontrant un impact dépassant quelques pourcentages sur le développement de l'enfant.
2. La nature causale des effets : Trouver une corrélation entre le temps d'écran et le développement ne signifie pas forcément que l'écran est la cause du problème observé. Les relations de causalité sont complexes à établir, et il est difficile de déterminer si l'utilisation du numérique est une cause ou une conséquence des problèmes constatés.
3. La réplication des résultats : Il est impératif de s'assurer que les résultats sont reproductibles dans des études indépendantes. Un seul résultat, même s'il est significatif dans une étude, ne fournit pas une base solide s'il n'est pas confirmé par d'autres équipes de recherche dans des contextes différents.

En résumé, la recherche indique clairement l'absence de résultats tranchés démontrant des effets négatifs du numérique. Bien qu'il existe quelques études révélant de petits effets néfastes ou bénéfiques, ceux-ci restent de faible ampleur, avec des liens de causalité difficiles à interpréter et une dépendance extrême à la pratique spécifique considérée.

EST-CE QUE LES MÉDIATEURS NUMÉRIQUES SONT BIEN FORMÉS POUR POUVOIR ABORDER CES QUESTIONS ?

Vincent BERNARD - Médiateur numérique pour l'association Bornybuzz (Metz)

La médiation numérique requiert inévitablement une médiation scientifique. En tant que professionnel, l'impératif se recentre sur des objectifs d'éducation aux médias et de médiation numérique classique, notamment dans la capacité à déceler les fake news. Le paradoxe réside dans le fait que certains professionnels, pourtant spécialistes de l'accompagnement du public dans la détection des fake news lors de leur navigation en ligne, peuvent eux-mêmes être victimes de fausses informations, particulièrement en ce qui concerne les questions de santé mentale liée à l'utilisation des écrans.

Cette situation soulève donc la question de la médiation scientifique dans le domaine de la médiation numérique, ainsi que dans le travail social de manière plus générale :

Comment apprendre à analyser un article ?
Comment réussir à le localiser en premier lieu ?

Il n'est pas rare de se retrouver à citer une étude d'une université sans pour autant fournir le nom de l'institution ou le lien. La recherche de l'article peut aboutir à des résultats inhabituels rédigés en anglais, parfois payants jusqu'à 46 € pour accéder au PDF, ce qui complique l'accès à l'information sur ces sujets.

Il est essentiel de comprendre le fonctionnement des études, y compris la méthodologie, l'échantillon, les résultats et la discussion. C'est un apprentissage en soi, même pour les chercheurs qui peuvent parfois être trompés.

Les acteurs de terrain se trouvent alors à jongler avec ces données, souvent traduites par une presse généraliste qui semble tout autant démunie que les professionnels face à la complexité de la recherche. Les formations disponibles ne traitent souvent pas de ces aspects, peut-être en raison de la difficulté du modèle de preuve par la science (Science Based Evidence³) à s'implanter en France, en particulier dans le domaine de la psychologie. Il est nécessaire d'opérer une véritable acculturation collective, impliquant journalistes et professionnels.

Dans ce contexte, sur le terrain, les individus se repèrent plus ou moins bien par rapport aux informations disponibles. Ils observent les changements, tant collectifs qu'individuels, induits par le numérique. Travailler sur ces questions revient à naviguer en permanence entre des données générales, telles que celles de la santé publique qui, selon la recherche, ne suscitent pas de préoccupations majeures dans la population générale, et des situations problématiques rencontrées lors de réunions, synthèses de collègues ou groupes de parents. La gestion du cas par cas par rapport au travail de prévention sur la population générale constitue un défi complexe.

³ Voir : https://fr.wikipedia.org/wiki/Pratique_fond%C3%A9_sur_les_preuves

COMMENT EN TANT QUE RESPONSABLE D'UNE STRUCTURE, JE PEUX ME SAISIR DE CETTE QUESTION?

Dorie BRUYAS - Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon

Cette interrogation soulève la question fondamentale du projet de transformation. Lorsque l'on décide d'orienter le travail d'un établissement vers les pratiques numériques, l'attention se porte naturellement sur les changements à anticiper. Souvent, les structures de l'éducation populaire se sont, sans le réaliser, associées aux acteurs de la panique morale en tentant de protéger les enfants de leurs pratiques numériques, les considérant comme des terrains dangereux.

Bien qu'elles aient un projet de transformation, celui-ci se traduit souvent par la volonté de préserver l'enfant de ses usages numériques. Si l'on considère que le projet de l'éducation populaire est un projet d'émancipation dans notre monde contemporain, le paradigme change radicalement. Il devient impératif d'accompagner, d'éduquer et de développer des compétences pour guider la jeunesse dans les environnements numériques

Ainsi, en tant que directeur d'une structure, si l'on se penche sur cette problématique en ayant conscience de son importance potentielle, la transformation de l'équipe devient incontournable. Plutôt que de recourir à une multitude d'intervenants externes, on mise sur le renforcement des compétences de son personnel. On les équipe et les forme pour les préparer à accompagner la jeunesse dans l'univers numérique.

L'objectif est de concevoir des formations professionnelles hautement capacitanes, s'inspirant du modèle de la formation en constellation⁴ utilisé dans les académies pour former les enseignants. Cependant, cette approche nécessite une modernisation de la formation en matière d'éducation aux médias numériques.

^{4 4} Voir : <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/innovation-pedagogique/echanger/une-nouvelle-organisation-de-la-formation-les-constellations-1421953.kjsp>

EN QUOI CONSISTE LA NOTION DE TRIPLE PEINE QUAND ON ÉVOQUE LA FRACTURE NUMÉRIQUE CHEZ LES JEUNES SUIVIS PAR L'AIDE SOCIALE À L'ENFANCE ?

Vincent BERNARD - Médiateur numérique pour l'association Bornybuzz (Metz)

Pour expliquer, il me faut remonter 20 ou 30 ans en arrière, à l'époque où j'étais étudiant en psychologie et effectuais la plupart de mes stages à l'Aide Sociale à l'Enfance. Une connexion particulière s'est créée avec ces enfants, qui ont finalement été mes formateurs non officiels dans un métier que, malgré tout, je n'ai pas fait... Lors de mon travail sur le terrain en Moselle, j'ai inévitablement croisé les professionnels de la cellule départementale de l'information préoccupante et de l'Aide Sociale à l'Enfance (ASE), qui m'ont partagé leurs difficultés.

Les problèmes semblaient souvent émerger avec la gestion des smartphones dans les relations et le suivi. Initialement, je pensais que les smartphones pouvaient contribuer à reconstruire les liens ou à les préserver avec les familles d'accueil et les différents placements. Cependant, j'ai rapidement ressenti les résistances, car cela semblait perturber la fluidité des suivis. L'articulation entre les avantages des smartphones dans les relations familiales et les effets inverses était évidente.

Je me suis replongé dans mes lectures, notamment les travaux de Myriam David⁵ sur le placement familial, mettant en lumière l'existence d'une double peine pour l'enfant placé. D'une part, les carences et la maltraitance entravent son développement, constituant une première peine. D'autre part, la séparation vient ajouter une deuxième couche à une situation déjà difficile.

Cette réflexion a été renforcée en discutant avec les travailleurs sociaux et en lisant un article sur une Maison d'Enfants à Caractère Social où les éducateurs ont refusé une Playstation au profit d'un baby-foot. Pour ces enfants, cela représentait une triple peine : en plus de ne pas pouvoir vivre une adolescence ordinaire, ils étaient privés des outils de loisirs courants, ce qui entravait leur culture et leur socialisation.

Cette réalité m'a rappelé, dans le contexte de l'Aide Sociale à l'Enfance, une forme de violence supplémentaire, une violence institutionnelle. Cela souligne la nécessité d'articuler avec l'adolescence en général et de reconnaître que ces jeunes, plus que d'autres, nécessitent un soutien supplémentaire pour éviter les pièges que la vie peut tendre.

Il est crucial d'accentuer la prévention des risques tout en reconnaissant les aspects positifs de leurs usages, car ils accomplissent également des choses positives. En tant qu'adultes, nous devons équilibrer notre approche en montrant les côtés positifs, tout en restant vigilants aux problèmes que tous les adolescents peuvent rencontrer, à gérer au cas par cas. Finalement, la question devient : comment articuler nos points de vue, nos pratiques et nos expériences pour accompagner nos collègues et professionnels sur le terrain, en les aidant à détecter les problèmes et à orienter les jeunes vers les ressources nécessaires ? Il existe plusieurs dispositifs tels que les maisons des ados, les CMP (Centre Médico Psychologique), les CJC (Consultations Jeunes Consommateurs), mais tout cela demande une coordination, une interconnaissance et des activités socio-culturelles et socio-éducatives de base, allant au-delà des approches spécialisées.

⁵ Voir : <https://www.dunod.com/sciences-humaines-et-sociales/placement-familial-pratique-theorie-0>

POUVEZ-VOUS NOUS PARLER DE L'AMBIVALENCE DU NUMÉRIQUE EN PARTICULIER CHEZ LES ENFANTS PLACÉS ?

**Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université),
membre de l'Institut Universitaire de France**

Effectivement, dans le développement de l'enfant placé, la problématique de l'attachement demeure centrale. Maintenir les relations d'attachement constitue un socle fondamental, servant ultérieurement de base sécurisante pour les apprentissages. La question du maintien des liens d'attachement est perpétuelle. Le smartphone et les réseaux sociaux offrent aux enfants placés la possibilité de maintenir des liens affectifs avec un cadre familial dont ils sont séparés. Toutefois, cette réalité met en lumière l'ambivalence des effets du numérique.

D'un côté, ces outils ont un effet bénéfique en préservant des liens d'attachement. De l'autre côté, lorsque l'enfant est placé, cela peut être lié à des dysfonctionnements familiaux, et les réseaux sociaux ou le smartphone peuvent perpétuer ces dysfonctionnements. Ainsi, l'enfant peut être exposé à des problématiques familiales pour lesquelles il avait été initialement placé, constituant un risque continu que le placement visait à éviter. La communication via le smartphone ou les réseaux sociaux est difficile à superviser pour le professionnel, car elle relève de l'intimité de l'enfant.

Ces moyens de communication peuvent avoir des effets bénéfiques en maintenant les liens, mais aussi des effets négatifs, devenant un vecteur potentiel de violence pour l'enfant. La violence peut être intentionnelle ou symbolique, illustrée par le fait que les tentatives de communication de l'enfant aboutissent à un silence, créant une frustration. Les impacts peuvent varier, mais cela démontre l'ambivalence du numérique. C'est pourquoi la pratique doit être envisagée plus que l'outil en lui-même.⁶

L'exemple de la Playstation est également instructif. Souvent, dans mon domaine, on considère les outils sous l'angle du développement cognitif. Cependant, il est crucial de reconnaître l'aspect de socialisation essentiel dans le numérique. Les jeux vidéo, par exemple, sont des outils de socialisation, créant un cadre culturel commun. Restreindre l'accès au numérique peut parfois être un levier de désocialisation, privant les jeunes d'intérêts communs et de points d'accroche culturelle. La Playstation illustre bien la complexité des effets du numérique sur la socialisation, dépassant la simple question de l'apprentissage.

⁶ D'une manière générale on pourra se référer à l'ouvrage d'Emilie POTIN, le Smartphone des enfants placés : <https://www.cairn.info/le-smartphone-des-enfants-places--9782749266855.htm>

QUELLES MESURES FAUDRAIT-IL METTRE EN PLACE AFIN QUE, DANS 15 ANS, CETTE QUESTION NE SOIT PLUS D'ACTUALITÉ DE LA MÊME MANIÈRE ?

Dorie BRUYAS - Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon

Quelques éléments de contexte pour débiter : Nous avons salarié deux chercheuses, Elodie KREDENS et Barbara FONTAR, pendant un an, grâce à un prix de la Fondation pour l'Enfance qui a financé cette étude. À noter que nous avons remporté ce prix face à e-enfance, une organisation travaillant principalement sur la prévention des risques en ligne. Le titre imposé était "Comprendre le comportement des enfants et des adolescents sur internet pour les protéger des dangers." Cette recherche a duré un an et demi, marquant une première.⁷

Une découverte majeure dans cette étude a été de démontrer que les adultes avaient des représentations des dangers en ligne pour les enfants qui différaient de l'expérience réelle des jeunes. Ces derniers évoquaient des difficultés bien éloignées des préoccupations des adultes, centrées surtout sur la crainte des pédophiles et des mauvaises rencontres. Les adolescents, quant à eux, parlaient surtout des problèmes techniques tels que les virus, les bugs, le spam ou le piratage, qui constituaient pour plus de 30 % d'entre eux des obstacles significatifs. Cette tendance pourrait perdurer si une étude similaire était réalisée demain. Un point étonnant est qu'à ce jour, il est rare que des programmes d'accompagnement soient mis en place pour enseigner aux élèves la manipulation des outils numériques qui leur sont confiés. La compréhension des réglages et des paramètres devrait faire partie des bases.

L'étude a également révélé que les jeunes ne savaient pas bien effectuer des recherches en ligne, car ils avaient du mal à conceptualiser le fonctionnement des requêtes sur internet. Ceux qui étaient plus scolaires et réussissaient mieux à l'école, comprenant les mécanismes de la logique, se débrouillaient mieux dans le monde numérique. Cette fracture numérique avait une dimension socio-culturelle évidente, liée au niveau scolaire et au cadre familial, en particulier au niveau d'instruction des parents.

Concernant les aspects familiaux, l'étude a montré que les adolescents se tournaient souvent vers leur mère en cas de difficulté, mais il était surprenant de constater que les femmes, notamment les mères de famille, étaient les moins aptes à répondre à ces questions, selon d'autres études sociologiques.

En 2023, le sujet de l'inclusion numérique s'est étendu en France avec une généralisation de la dématérialisation, une augmentation massive de l'équipement et un développement considérable des services numériques. Un nouveau pôle de recherche a été créé au sein de Fréquence École, avec la chercheuse Pauline REBOUL. Dans la dernière étude pour la Caisse des Dépôts et Consignation, nous nous sommes penchés sur la capacité des enseignants du premier degré à se former aux questions du numérique⁸.

Actuellement, le numérique représente seulement 2,4 % de la formation continue des enseignants, dont 80 % sont axés sur l'utilisation du numérique à des fins éducatives, négligeant la question du développement des compétences. Dans le tronc commun des

⁷ Voir sur Hal : <https://hal.science/hal-01139272/file/Comprendre%20le%20comportement%20des%20jeunes%20sur%20internet.pdf>

⁸ <https://www.edu2030.fr/>

800 heures de formation initiale des enseignants du premier degré, seules 28 heures sont consacrées au numérique. La mise en place d'efforts en éducation numérique a rencontré des obstacles, notamment en raison d'une approche par référentiel qui ne fait pas l'unanimité. C'est encore très compliqué de comprendre ce qu'est le digcomp⁹ le référentiel aujourd'hui en France qui au sein de l'éducation nationale s'appelle le CRCN¹⁰. Je pense que 80 % des médiateurs numériques ne le connaissent pas. Il y a tout un environnement à faire migrer.

Il est crucial de permettre à tous les adolescents, en particulier ceux en difficulté, de s'émanciper dans les mondes numériques. Bien que certaines craintes, comme la peur des rencontres en ligne, aient évolué, de nouveaux phénomènes de panique morale ont émergé, tels que la crainte que les écrans rendent stupides.

⁹ Référentiel Européen de compétences numériques :
<https://www.comprendredigcomp.com/>

¹⁰ Cadre de référence des compétences numériques :
<https://eduscol.education.fr/738/cadre-de-referance-des-competences-numeriques>

QUE POUVEZ-VOUS NOUS DIRE DU MYTHE DU DIGITAL NATIF ?

Vincent BERNARD - Médiateur numérique pour l'association Bornybuzz (Metz)

Effectivement, le mythe du natif numérique persiste, mais chez les adultes, un autre mythe subsiste : celui de la croyance en l'acquisition spontanée de la maturité nécessaire pour maîtriser un outil donné du jour au lendemain. Derrière l'utilisation d'outils se cache, en fin de compte, une question de contexte à ne pas négliger.

En réfléchissant au CV, plusieurs interrogations émergent : s'agit-il d'un problème de mise en page, de se plonger entièrement dedans, de vendre une expérience que l'on n'a pas réellement vécue ? Le CV demeure-t-il le format adéquat pour décrocher un emploi ?

L'utilisation d'un outil en tant qu'interface englobe un contexte culturel qui doit être pris en considération et, éventuellement, approfondi. Adopter une attitude protectionniste qui sous-entend que la maturité nécessaire émerge spontanément, quel que soit l'âge, est une erreur. Cela néglige peut-être les deux éléments clés issus de l'anthropologie des usages :

- Nous apprenons tous le numérique en explorant, en bricolant et en expérimentant.
- Le numérique est un apprentissage par essai/erreur.

Exerçons une réflexion rétrospective sur notre entrée dans ces univers. Nous avons parfois adopté une attitude provocante, voire blessante, pour en tirer des enseignements. Il existe un parcours d'accompagnement qui se construit au fil du temps, des expériences et des discussions, voire dans les interstices de notre quotidien.

Intervenir pendant deux heures sur un sujet complexe comme le cyberharcèlement sans un suivi continu est une entreprise difficile. L'apprentissage se fait au jour le jour, au fil de l'eau, à travers les expériences et les rencontres. Lors d'une récente intervention, la question de l'éducation aux médias a suscité peu d'enthousiasme, mais dès qu'il s'agissait d'évoquer le numérique dans les pratiques professionnelles et les accueils avec les jeunes, l'engagement s'est accru. Il y a peut-être quelque chose à explorer du côté des professionnels.

Concernant l'équipement, bien que l'éducation au numérique ne soit pas toujours formalisée, elle se produit dans les interstices, les rencontres et les discussions. Dans les centres jeunesse, il existe un processus d'acculturation, bien que non objectif, nécessitant une vigilance particulière. Toutefois, le socle commun des compétences demeure, incontestablement, l'école.

QU'EST-CE QUI PERMET DE FAIRE DE LA COÉDUCATION AUX USAGES NUMÉRIQUES SUR UN TERRITOIRE ?

Dorie BRUYAS - Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon

Tous les adultes impliqués dans l'éducation des enfants et des adolescents sont, en fin de compte, concernés par le développement de ces jeunes. Étant donné que le numérique est un thème transversal, on peut affirmer qu'ils sont tous confrontés à des défis. Si le principe défendu est celui de la coéducation, il est impératif de partager un référentiel commun.

Ce référentiel repose sur l'approche par compétence, qui permet de mobiliser un savoir-faire et un savoir-agir face à une situation donnée. Parfois, des débats surgissent au sein des réseaux d'inclusion numérique, où l'on préfère évoquer la littératie numérique ou le développement de la culture numérique plutôt que d'utiliser le terme compétence, souvent associé à la notion de performance. En effet, la compétence implique la capacité à développer une action adaptée à une situation donnée.

Un référentiel européen appelé le digcomp, utilisé par PIX sur sa plateforme de certification, existe. Pour pratiquer la sobriété numérique, il est essentiel de comprendre les notions telles que le Cloud, les données, la consommation du streaming et leur fonctionnement technique. Certaines composantes essentielles touchent aux questions des données, des infrastructures, des réseaux sociaux, ainsi que de la production de contenu médiatique et numérique.

Je plaide en faveur d'une convergence entre le référentiel du digcomp et celui récemment finalisé par la Haute Autorité de santé sur les compétences psychosociales. Cela parlera non seulement aux professionnels de l'action sociale, mais surtout, le croisement de compétences psychosociales et numériques offre des perspectives fascinantes.

- Comment puis-je aider un adolescent à résoudre ses problèmes dans le monde numérique ?
- Comment puis-je contribuer au développement de la distance critique d'un adolescent par rapport aux normes qui lui sont imposées ?
- Comment puis-je aider un adolescent à gérer efficacement les défis de l'écriture empathique, particulièrement cruciale dans une communication largement textuelle ?

En croisant ces deux référentiels et en formant tous les professionnels intervenant auprès des jeunes dans une approche de coéducation, il est possible de transformer notre approche du numérique en France. Cela permettrait de résoudre un problème majeur, à savoir l'inégalité d'accès et de maîtrise des outils numériques entre les enfants et les populations, en particulier en lien avec leur niveau de vie et leur niveau d'instruction.

QUELLE SOLUTION POUR UN CONTRÔLE PARENTAL EFFICACE ?

Vincent BERNARD - Médiateur numérique pour l'association Bornybuzz (Metz)

Si l'on souhaite réguler le temps passé par ses enfants en ligne, le contrôle parental représente une solution efficace. Cependant, si l'objectif est d'engager une discussion avec eux sur les contenus, de comprendre leurs activités et d'échanger à ce sujet, le contrôle parental ne suffit pas.

En matière de parentalité, l'essentiel réside davantage dans l'accompagnement des familles dans la réflexion sur ce qu'elles souhaitent explorer, comme par exemple discuter des séries de K-pop coréenne avec les adolescents.

Le contrôle parental s'inscrit dans une économie familiale. Personnellement, je tends naturellement à m'opposer à la géolocalisation des enfants. Cependant, après avoir discuté avec des parents qui utilisent ce système, j'ai constaté qu'ils peuvent l'expliquer dans le cadre de règles débattues avec leurs enfants. Tant que cela s'intègre harmonieusement dans la vie familiale, cela ne me semble pas poser de problème.

Dorie BRUYAS - Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon

La chercheuse Sonia Livingstone a publié un ouvrage remarquable, une monographie basée à Londres, explorant la question de la parentalité numérique et des enjeux de contrôle. Son analyse éclaire de manière exceptionnelle le fait que les parents orientent leurs stratégies d'accompagnement en fonction des perspectives qu'ils ont de l'avenir de leurs enfants.

Bien que classique, ce processus se révèle particulièrement intéressant. Si les parents envisagent l'avenir numérique comme un univers robotisé destructeur de la nature, pris dans des processus automatisés, ils cherchent à éloigner au maximum leurs enfants des écrans. Leur réaction consiste à fuir tout contact avec la technologie, retardant fréquemment l'introduction du premier téléphone ou ordinateur. Ils s'engagent dans une lutte contre la technologie, visant à protéger leurs enfants de cette vision d'un monde dominé par des robots.

En revanche, dans les familles populaires, où l'on perçoit souvent le pouvoir résider dans la maîtrise de l'informatique, les parents sont enclins à encourager fortement les usages numériques dès que leurs enfants commencent à les adopter. L'aisance d'un enfant de 3 ans avec une tablette est perçue comme le développement de compétences potentiellement cruciales pour son avenir.

Réfléchir aux projections que l'on fait sur la place du numérique dans la vie des enfants invite à se questionner sur la manière dont on les accompagne. Personnellement, je suis convaincu que, dans la mesure du possible, éviter le recours au contrôle parental est préférable.

QUEL EST VOTRE REGARD SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?

**Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université),
membre de l'Institut Universitaire de France**

Les enfants acquièrent des compétences en expérimentant et en étant exposés à différentes situations. L'apprentissage par essai/erreur est fondamental. Cependant, le simple fait de grandir entouré d'écrans ne confère pas aux enfants une maîtrise automatique de leur utilisation. La familiarité avec une tablette ne garantit pas la capacité à résoudre des problèmes techniques, à adopter de bonnes pratiques, ou à comprendre un langage de programmation. Les enfants, en étant exposés au numérique apprennent les activités qu'ils pratiquent sur le numérique.

Des études démontrent, par exemple, que l'envoi fréquent de messages sur un smartphone est corrélé à des compétences plus avancées dans le domaine du développement verbal. Une pratique régulière de l'écriture, même à travers les réseaux sociaux et les smartphones, contribue positivement à l'amélioration de l'orthographe et de la grammaire, des compétences souvent difficiles à encourager chez les enfants.

Le même principe s'applique à l'intelligence artificielle. Tant que les enfants n'interagissent pas avec elle et n'apprennent pas à la maîtriser, elle reste un outil magique, enveloppé de fantasmes. Il y a une certaine magie, comme celle perçue il y a quelques années avec les premiers moteurs de recherche. On posait des questions et obtenait des réponses.

Cependant, tout comme les moteurs de recherche, l'utilisation de l'intelligence artificielle nécessite un regard critique sur les résultats qu'elle fournit. La difficulté réside dans le fait que l'intelligence artificielle ne comprend pas le contenu qu'elle renvoie, et par conséquent, la réponse n'est pas toujours correcte. Un modèle tel que ChatGPT peut inventer des réponses, basées sur des probabilités plutôt que sur une compréhension réelle, conduisant parfois à des informations erronées.

Il est essentiel d'éduquer les enfants à l'utilisation de l'intelligence artificielle, tout comme on le ferait avec un moteur de recherche. Cela évitera que ces outils demeurent des artefacts magiques capables de répondre à tout, mais également capables de fournir des réponses incorrectes.

Par ailleurs, les outils d'intelligence artificielle sont des moyens de production de contenu. Par exemple, les intelligences artificielles générant des images peuvent être des supports d'apprentissage exceptionnels lorsqu'elles encouragent les enfants à créer quelque chose. En résumé, les outils d'intelligence artificielle peuvent être des supports d'apprentissage formidables. Ils incitent à réfléchir sur la recherche d'informations, à vérifier leur véracité, et servent d'excellents supports pour développer des compétences, comme l'utilisation d'images dans le cadre d'une présentation ou d'un discours. Pour que cela soit effectif, les enfants doivent être acteurs de leur utilisation, guidés dans leur apprentissage, tout comme dans n'importe quelle autre forme d'éducation. Cela nécessite une appropriation active et un investissement en temps pour expliquer les bonnes pratiques, la création d'outils utiles, et le développement de compétences transférables.

Dorie BRUYAS - Directrice de Fréquence Écoles, association d'éducation populaire au numérique à Lyon.

L'année dernière, lors de l'événement Superdemain, nous avons entrepris la création de l'identité visuelle du festival en utilisant plusieurs outils d'intelligence artificielle. Cette approche a abouti à une conception visuelle complète, comprenant tout un univers avec trois personnages entièrement générés par l'IA. En évaluant l'expérience, il est apparu que si nous avions opté pour un illustrateur, le résultat aurait probablement été plus rapide et potentiellement tout aussi satisfaisant. En d'autres termes, l'IA n'a pas accéléré le processus, car elle s'est avérée plus approximative. Elle ne reproduit pas exactement nos intentions, même si elle crée des éléments intéressants.

Cela met en évidence l'importance préalable de maîtriser le langage de l'image. Cette compétence est cruciale, car les outils ne sont que des moyens. Les jeunes doivent comprendre comment les images sont générées par l'IA afin de pouvoir intervenir efficacement sur les paramètres.

Un tiers de l'assistance a participé à l'exercice de découverte. Dans le cadre scolaire, on observe une situation similaire, avec de nombreux fantasmes chez les enfants, mais cela ne garantit pas pour autant qu'ils en tirent des enseignements concrets.

Pour pallier cela, nous avons développé des dispositifs de médiation sur l'IA, visant à renforcer les compétences liées à cette technologie. Nous envisageons notamment des escape games, tout en réintroduisant des concepts classiques tels que les données, les serveurs, les langages de programmation, et la formulation de requêtes. En réalité, ces concepts restent les mêmes, mais les outils sont plus puissants.

QUEL POURRAIT ÊTRE LE MESSAGE CLEF À FAIRE PASSER EN MATIÈRE D'ACCOMPAGNEMENT AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES DES JEUNES ?

Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université), membre de l'Institut Universitaire de France

J'aime bien résumer ça en parlant des 3 C : contenu contenant et contexte

Vigilance envers les contenus :

Les contenus éducatifs, ouvrant des perspectives sur le monde, positifs, favorisant les interactions sociales (par exemple, en nouant des contacts à l'école) sont bénéfiques. En revanche, les contenus de désinformation, la propagande, la violence, ou la pornographie sont moins favorables.

Attention portée au contenant :

Les supports qui encouragent l'interaction de l'enfant ont généralement un impact positif. Ceux qui le rendent passif sont plutôt à éviter. Par exemple, les jeux vidéo qui font de l'enfant un producteur actif sont préférables à la télévision, qui tend à le rendre passif. La création de vidéos sur des plateformes comme TikTok peut être bénéfique, encourageant l'apprentissage de la production de contenu et la gestion de projets. La production de texte est également une activité positive. En somme, les supports numériques qui impliquent activement l'enfant sont souvent une bonne chose.

Conscience du contexte :

Le contexte renvoie principalement à l'accompagnement. Le temps consacré à apprendre aux jeunes à utiliser les outils, les bonnes pratiques, et à aborder des questions transférables est crucial. Il ne s'agit pas seulement d'apprendre le numérique pour le numérique, mais aussi pour ses applications dans d'autres domaines. La génération d'images, par exemple, permet de développer l'esprit critique dans l'évaluation de la véracité des images, ce qui transcende le numérique.

En ce qui concerne les règles d'exposition, il n'y a pas de directives strictes. Bien qu'il existe des recommandations générales, le numérique en soi n'a pas d'effets spécifiques. L'écran n'est un problème que s'il remplace d'autres activités enrichissantes. Ainsi, les recommandations telles que pas d'écran avant un certain âge ne visent pas l'écran en tant que tel, mais plutôt à éviter qu'il ne supprime des opportunités d'apprentissage. Tout revient toujours aux questions fondamentales de contenu, contenant, et contexte d'utilisation.

QU'EN EST-IL DES PRATIQUES NUMÉRIQUES DE LEURS PARENTS ?

**Corentin GONTHIER - Professeur des Universités en Psychologie (Nantes Université),
membre de l'Institut Universitaire de France**

C'est un domaine qui, à ma connaissance, a été peu exploré. Cependant, personnellement, je pencherais vers l'idée que ce sont souvent les comportements numériques des parents qui posent davantage problème que ceux des enfants.

Les préoccupations semblent moins liées aux enfants regardant la télévision pendant une heure à l'âge de 2 ans qu'aux parents passant toute leur soirée sur leur téléphone, réduisant ainsi le temps d'interaction avec leurs enfants, impactant la quantité de langage que les enfants entendent, et par conséquent, le développement de leur langage.

Dans cette optique, plutôt que de restreindre l'utilisation du numérique pour les enfants, je privilégierais personnellement l'encouragement des parents à limiter leur propre usage du numérique, surtout dans le contexte familial.

PRÉSENTATION DE CANOPÉ 74

Laurent DOUR - Directeur de l'atelier Canopé 74

L'Atelier Canopé 74, c'est l'antenne départementale du réseau Canopé, une structure nationale relevant du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. Ce réseau est présent dans tous les départements français, y compris l'outre-mer. À l'échelle nationale, il est dirigé depuis Poitiers, et chaque département dispose de son propre Atelier Canopé. À Annecy, nous représentons le département de la Haute-Savoie.

Nos missions ont évolué récemment vers la formation de la communauté éducative, englobant les enseignants, les personnels éducatifs (cadres, CPE, personnels de santé), mais également les acteurs extérieurs à l'Éducation nationale tels que les associations, les collectivités, et les personnels travaillant pour l'éducation, comme ceux des centres sociaux avec des contrats locaux d'accompagnement à la scolarité.

Concernant le numérique, nous nous investissons fortement dans trois perspectives : le numérique au service des apprentissages, le numérique comme objet d'apprentissage, et le numérique comme objet de société.

Dans le cadre du numérique au service des apprentissages, nous développons des formations pour les enseignants. Un exemple concret est l'utilisation de la radio scolaire comme moyen d'apprentissage, favorisant l'écriture, l'expression orale, la coordination, et offrant une expérience créative aux élèves.

En ce qui concerne l'identification et la production de ressources numériques, nous envisageons des plateformes, des logiciels, des sites, des applications, voire des jeux comme Quizinière et Pégase. Ces outils s'inscrivent dans une approche pédagogique, cherchant à apporter une réelle plus-value aux apprentissages, et non à compliquer inutilement les processus éducatifs.

Le numérique comme objet d'apprentissage inclut des initiatives telles que la programmation robotique, offrant aux élèves une expérience ludique et éducative, encourageant la résolution de problèmes et l'acquisition de compétences pratiques.

Enfin, le numérique comme objet de société englobe des aspects d'éducation aux médias, sensibilisant les élèves aux pratiques positives et critiques sur les réseaux sociaux. Des jeux tels que Classe Investigation permettent d'aborder ces sujets de manière interactive et constructive.

En somme, notre démarche dans le numérique vise à soutenir les apprentissages de manière ciblée, en évaluant constamment la plus-value pédagogique de ces outils, tout en abordant le numérique comme un élément intégré à la société contemporaine.

PRÉSENTATION DU DISPOSITIF PROMENEURS DU NET

Hugo ERARD-BOUVRY – Coordinateur « Les promeneurs du Net » - Fédération des Œuvres Laïques 74

La Fédération des Œuvres Laïques se définit est une association d'éducation populaire. Plus spécifiquement, je coordonne, le dispositif Promeneur du Net, un dispositif national existant depuis plusieurs années, initié par la CAF. Déployé au niveau départemental, ce programme confie à la CAF la désignation d'une structure qui accueille un coordinateur ou une coordinatrice. Les promeneurs du net sont des professionnels de la jeunesse qui offrent un accompagnement varié sur des questions numériques. Cela implique parfois des soirées de jeux vidéo collectifs pour favoriser le dialogue, des conseils dans des projets personnels, ou encore des interventions sur des sujets tels que le cyber harcèlement et la protection de la vie privée en ligne.

Le dispositif, en place depuis près de deux ans dans notre département, vise à soutenir ces professionnels en leur fournissant une formation diversifiée sur des thématiques liées au numérique. Au-delà des aspects techniques, le programme aborde des enjeux sociaux, éthiques et psychologiques présents dans le monde numérique. L'idée centrale de la coordination de ce réseau est d'enrichir les compétences des intervenants pour qu'ils puissent aborder avec pertinence ces diverses dimensions.

Récemment, nous avons organisé une formation sur l'intelligence artificielle, soulignant son évolution depuis les travaux de Turing dans les années 1940. Tout en reconnaissant son utilité dans des domaines spécifiques, je tempère toute inquiétude excessive quant à une domination généralisée de l'IA. En comparaison avec la créativité et la polyvalence humaines, l'IA reste spécialisée et ne peut égaler la complexité des interactions sociales ou la diversité des activités d'un individu.

Sur notre département, une trentaine de Promeneurs du Net sont répartis au sein de différentes structures, offrant ainsi une diversité d'approches. Cette variété enrichit le réseau en permettant des échanges entre professionnels aux compétences complémentaires. Il est intéressant de noter que les structures partenaires avaient déjà initié des réflexions avant notre intervention, ce qui contribue à un réseau dynamique et collaboratif.

En somme, le dispositif Promeneur du Net constitue un écosystème riche où les compétences variées des intervenants et des structures participent à un échange fructueux, renforçant ainsi l'impact de l'éducation numérique dans notre département.

LE JEU VIDÉO COMME OUTIL THÉRAPEUTIQUE

Gwendoline ARISTEE –Éducatrice spécialisée à l'Établissement Public de Santé Mentale 74

En tant qu'éducatrice spécialisée depuis 2011, je me suis intéressée au numérique en 2014, constatant que les adolescents posaient de nombreuses questions sur les nouvelles technologies. Travaillant en pédopsychiatrie, j'ai initié des ateliers thérapeutiques autour du jeu vidéo depuis 2014-2015, en collaboration avec des collègues. J'ai également suivi des formations, dont le Diplôme Universitaire en cyber psychologie coordonné par Serge TISSERON et Frédéric TORDO.

Mon intervention se concentre sur un Centre d'Accueil Thérapeutique à Temps Partiel (CATTP), destiné aux adolescents en mal-être. L'objectif de ces ateliers est de créer une alliance thérapeutique et de favoriser le lien entre les jeunes, en utilisant le jeu vidéo comme outil éducatif et thérapeutique. Ces séances hebdomadaires, encadrées par deux professionnels, permettent aux adolescents de jouer, observer, et partager leurs expériences autour du jeu vidéo. L'approche côte à côte, moins menaçante, favorise la dynamique de groupe et contribue à rompre l'isolement.

En créant un cadre sécurisé et en encourageant l'expression, ces ateliers ont permis d'accélérer l'alliance thérapeutique et de restaurer la confiance en l'adulte pour des jeunes souvent en perte de repères. L'approche collaborative et la confiance mutuelle sont au cœur de cette démarche, démontrant qu'une expertise approfondie des jeux vidéo n'est pas nécessaire, mais plutôt une compréhension et une confiance dans les adolescents que l'on accompagne.¹¹

¹¹ Les ressources de la matinée ont été capitalisées en ligne sur la plateforme [Mednum74](#)

