

La division Audience et Publicité en ligne d'Orange et les Orange Labs en partenariat avec Sofrecom et La Cantine présentent :

Débattre à La Cantine

Mercredi 7 janvier 2009 17H30 / 20H30

Mobile, mon beau mobile, dis moi qui je suis !

Usages et pratiques des TIC chez les adolescents

Peut-on encore parler d'outils ou de technologies de communication et d'information devant les usages qu'en ont les premiers héritiers de l'ère numérique ? Termes froids, réservés à des pratiques professionnelles, souvent utilitaristes, prenant racine dans « notre » habitus de la boîte à outils sur le plan de travail d'un établi. De l'artisanat brut comparé à la complexité quasi-artistique de « leurs » rapports aux machines et objets à communiquer. Une extension d'eux même, tant l'intimité qu'ils y livrent est grande. Il devient alors difficile à un professeur de confisquer en classe le mobile, il est problématique pour des parents de limiter l'usage de l'IM ou des jeux de rôles en ligne. Enfants au seuil de l'adolescence, adolescents éternellement inachevés et à l'identité incertaine, « eux », nous parlent au travers de leurs usages, et se construisent humainement dans leurs pratiques.

En attendant d'éventuels campus modélisés en 3D, implantés dans un univers persistant avec leurs amphithéâtres, bibliothèque et clubs virtualisés, la question de l'intégration des outils numériques sociaux dans l'enceinte scolaire se pose au quotidien et prend chaque jour plus d'importance alors que les nouvelles générations apprennent à manier la souris ou le pad d'un téléphone dès la sortie du landeau. Si nous apprenons à nous débarrasser du seul dogme empirique de notre histoire éducative, familiale et sociale, dénuée de ces outils, peut-être entendrons nous ce qu'ils nous disent au travers de leurs pratiques. Peut-être alors saurons nous concilier ces nouveaux paradigmes avec les finalités d'une indispensable éducation.

*Venez participer à ce débat, sans tribune, ni audience que **Dominique Pasquier** (Directrice de recherche CNRS, sociologie de la culture et des médias), **Fanny Georges** (Docteur en Arts et sciences, les représentations agissantes de la personne) et **Sylvie Denis** (Novelliste et romancière, traductrice) contribueront à nourrir.*

*Avec la participation active de toute l'équipe de La Cantine. Le débat sera animé par **Valérie Peugeot** (Sofrecom)*

Powered by La division Audience et Publicité en ligne, les [Orange Labs](#) en partenariat avec, [Sofrecom](#) et La Cantine

Toutes ces informations sont disponibles sur dreamorange.fr : espace communautaire d'échange et de dialogue sur différentes thématiques innovantes.

Fiche Signalétique du débat

Date et heure: Mercredi 7 janvier 2009 – 17H30 / 20H30

Lieu : La cantine / 151 rue Montmartre, 12 passage Montmartre
Galerie des Panoramas, 75002 Paris

Métro : Grands boulevards (8/9) ou Bourse (3)

Durée : 2.30 heures (environ)

Thème du débat : **Mobile, mon beau mobile, dis moi qui je suis !**

Usages et pratiques des TIC chez les adolescents dans leur construction identitaire et leur socialisation

Configuration du débat : pas de tribune, rangs de sièges en cercles avec les intervenants et l'animateur dans le premier cercle. Interventions « initiale » durent de 5 à 10 minutes...

Captation multimédia : une captation vidéo/audio aura lieu pendant les débats et fera l'objet d'un montage de trois vidéos de trois minutes environ présentées sur le site dreamorange.fr. Le débat sera diffusé en simultané (streaming) sur les écrans du bar de La cantine.

Cocktail : à partir de 20h30, un cocktail à la Cantine clôturera la rencontre, offrant la possibilité aux intervenants et aux participants d'échanger

Continuité des débats : les débats pourront se poursuivre sur les espaces participatifs des sites de La Cantine et de dream Orange.

Intervenants :

Dominique Pasquier, *Directrice de recherche CNRS, sociologie de la culture et des médias, travaille actuellement sur l'articulation entre les pratiques de sociabilité, les pratiques de communication à distance et les pratiques culturelles et de loisir.* ([en savoir plus](#))

Fanny Georges, Docteur en Arts et sciences de l'art mention Études culturelles, Attachée temporaire d'enseignement et de recherche (ATER 18ème section) à l'Université Paris 1, travaille actuellement sur la problématique des représentations agissantes de la personne ([en savoir plus](#)).

Sylvie Denis, Novelliste, romancière, traductrice en français des textes de Greg Egan, fondatrice de la revue de SF Cyberdreams ([en savoir plus](#)) – à confirmer

Prochains débats

Pour vous tenir informé des prochains débats, n'hésitez pas à consulter les sites de dreamorange.fr et de lacantine.org

Contacts :

Pour toute question sur le débat :

Laurent Vannini

06 84 26 49 02 / 01 43 98 55 57

lvannini.ext@sofrecom.com

Dossier d'introduction au débat (angle : éducation et TIC)

L'apprentissage en père à pair

Si le projet de l'éducation nationale est de former les enfants pour qu'ils deviennent autonomes grâce à la transmission de connaissances et leur réappropriation, les nouvelles générations élevées au lait numérique ne retrouvent plus toujours leurs repères dans le cadre d'une école « traditionnelle ». De même, les professeurs, à partir du collège notamment, font face à des élèves qui « googleisent », copient/collent, s'inspirent des contenus du web pour faire leurs devoirs ou consultent leurs sms en classe, et s'interrogent quant aux formes et la portée de leur enseignement. Quels enjeux pour le projet éducatif fondamental qu'est l'école publique sont posés par l'omniprésence des TIC et l'omnipotence des informations disponibles via ces technologies offrant savoir absolu ou contenu de devoir en un clic ? Si la structure de pensée des babies 2.0 évolue avec les outils et contenus numériques qu'ils utilisent au gré de leur nomadisme, en lieu et place de longs séjours en bibliothèques, quelles formes d'enseignement peuvent émerger pour canaliser et continuer à faire rêver et réfléchir des élèves confinés dans un environnement numérique d'immédiateté informationnelle et émotionnelle dont ils ne veulent pas sortir ? Les élèves eux-mêmes ne sont-ils pas les mieux placés pour guider leurs parents et professeurs dans la pratique complémentaire d'outils et techniques d'information du XXIème siècle et leur permettre d'intégrer ces merveilleuses « machines » dans un vrai parcours éducatif de longue haleine.

On peut poser sur eux un regard légèrement désabusé « Ils n'en font qu'à leur tête, c'est bien connu. Ils font preuve d'une morgue insolente à l'égard de leurs aînés, mais se cognent à la réalité sans en connaître les dimensions et les confins. Ils ne savent pas ce qui a de la valeur. Mais ça leur passera... » ou tenter de se mettre à leur place « Un corps bien douloureux, difficile à appréhender, des normes irritantes et des « vieux » qui ne comprennent définitivement rien à rien à leurs problématiques... ». On peut éventuellement essayer de les catégoriser pour monétiser leur potentiel de consommateurs intoxiqués, ou s'interroger sur leur rôle dans l'évolution nécessaire d'une économie qui bat de l'aile, fondée sur la consommation outrancière, alors que l'empreinte écologique de l'être humain sur la planète ne cesse de s'alourdir. On peut finalement même se demander qui d'eux ou de leurs parents modèle l'autre, tant leur existence est un noyau, un coeur au sein de la famille et d'une société en quête de relais de responsabilité et d'autonomie pour les années à venir. Alors, entourés de tant d'attentions, les « jeunes » ont parfois du mal à accepter les responsabilités qu'on aimerait leur voir prendre dans un monde dont ils sont voués à prendre les rênes.

Welcome back to the « teen-age » period !

Le monde virtuel peut apparaître souvent comme un refuge, un lieu d'évasion et de construction en dehors des frontières du quotidien aux cinq sens ; un lieu de découverte identitaire, d'expérimentation et de socialisation d'où les parents et autres autorités, scolaires notamment, sont rapidement exclus, faute de terrain d'entente sur les usages et les pratiques. Fréquentation effrénée des sites sociaux, construction de héros des champs de bataille sur les plateformes de jeux de rôle massivement multi joueurs, chat et rencontres virtuelles nocturnes avec les avatars de ses amis ou plus loin encore séduction de personnages virtuels dans des univers très proches de reality show télévisuels, utilisation du portable en toutes situations, que ce soit en classe, en salle d'attente ou au dîner familial dominical, les usages et pratiques des nouvelles technologies au sein de la génération d'écoliers et d'étudiants de ce début de XXIème siècle se rapprochent quasiment de pratiques rituelles. Des rituels de passage de l'enfance à l'adolescence puis de l'adolescence à l'âge adulte qui ne sont plus symbolisés par rien dans nos sociétés occidentales rappelle Serge Tisseron dans son récent ouvrage « Virtuel, mon amour ». En France, les rituels religieux comme la communion privée, ou sociétaux comme le conseil de révision et la visite collective au bordel qui suivait, marquant ainsi le passage à l'âge adulte (pour le garçon), ont disparu.

Désormais, l'adolescence n'est plus marquée par une limite d'âge. Pour autant, ces adolescents ressentent le besoin de vivre des passages et utilisent les espaces virtuels pour ritualiser les grands sauts ; une ritualisation via les jeux par exemple, qui si elle fait craindre le pire aux parents pour la réussite scolaire de leur progéniture vivant alors dans la culpabilité d'une pratique jugée comme ludique, n'en est pas moins positive « Reconnaître la valeur initiatique des jeux vidéo, et au besoin l'encourager, c'est faire porter sur une expérience ludique les enjeux d'un rituel dont les jeunes ont besoin. Et c'est éviter qu'ils soient tentés de s'imposer des épreuves réelles, d'une manière qui pourrait être bien plus dangereuse pour les autres et pour eux-mêmes ». De même, lorsque papa et maman se plaignent de la place prise par ces outils dans leur quotidien au détriment de leurs devoirs ou de moments en famille, Serge Tisseron les renvoie face à leur responsabilité en soulignant la place prépondérante prise par mobiles et ordinateurs dans leur propre vie d'un côté et en constatant que lorsqu'une connexion Internet à haut débit existe au sein d'une famille, les activités pratiquées collectivement sous le même toit sont en diminution... et que cela concerne toutes les générations.

À la recherche de guides virtuels dans leur parcours de vie réelle, les adolescents deviennent même pour leurs parents des « maîtres », des guides dans l'appréhension des nouvelles technologies et usages innovants qui en découlent. Cette inversion, ou parfois même confusion des rôles, n'est pas sans heurt non plus dans des espaces sociaux comme l'école, l'université ou encore la bibliothèque. La permanence technologique n'y est pas encore pleinement intégrée comme composante nouvelle d'individuation et de socialisation, et le rapport classique « je sais/tu ne sais pas » existant entre enseignants et élèves est parfois bouleversé.

L'école à l'ère de la culture informationnelle

Les enseignants font face à l'obligation de comprendre ces bouleversements pour continuer à transmettre méthodes et connaissances visant à aider les jeunes générations à faire leurs propres choix, à construire leur opinion, leur libre arbitre et devenir autonomes. Tout le projet de l'éducation nationale porte cette ambition. Mais si la Nation a le devoir constitutionnel de « garantir l'égal accès de l'enfant et de l'adulte à l'instruction, à la culture et à la formation professionnelle », elle vit aujourd'hui la nécessité de prendre en considération l'arrivée des TICE [1] comme phénomène social large, au-delà de leur simple rôle d'outils dans la diffusion et la production des connaissances en milieu scolaire. Sur la blogosphère française, les critiques sont nombreuses quant à l'approche nationale cloisonnée des TICE autour de l'équipement et des "contenus", soulignant l'absence de réflexions en termes de transformation de l'enseignement, ou du système, plus globalement. Un blogueur penché sur les questions de TICE et d'éducation, Thierry Klein, dénonce même sur son blog, dans une logique de réduction des budgets de l'Éducation Nationale et du nombre décroissant de professeurs, la mise en valeur des investissements TICE les plus visibles et les plus modernistes (laboratoires de langues, ressources informatiques, etc.) comme « cache sexe » de la baisse moyenne du capital scolaire (qualité de l'enseignement et niveau des élèves).

L'appel à participation à un colloque international organisé à Lille en octobre sur le thème « L'Éducation à la culture informationnelle » résume parfaitement les enjeux d'une indispensable évolution du projet de l'éducation nationale « Aujourd'hui, la « capacité à maîtriser l'information » est devenue une préoccupation éducative à l'échelle internationale, reconnue par des instances telles que l'UNESCO. Avec le développement des technologies de l'information et la montée d'une économie en réseaux numériques, l'intérêt s'est porté surtout sur la nécessaire connaissance des outils informatiques et des nouveaux moyens de communication. La compétence informationnelle devient ainsi un enjeu social, économique et culturel. Cependant l'explosion des ressources informationnelles, la diversification de leurs supports et vecteurs de communication, la diversité et la fiabilité des contenus proposés, renforcent aussi la nécessité de former les individus, de la maternelle à l'université, à utiliser de manière efficiente, raisonnée et critique ces ressources pour construire leur savoir et exercer leur jugement critique à travers leurs activités scolaires et leurs pratiques sociales. »

Face à l'abondance et l'immédiateté informationnelle, élèves et enseignants sont souvent logés à la même enseigne, peu ou pas suffisamment formés à l'utilisation d'outils y donnant accès en permanence, alors que ces outils « d'apprentissage » deviendront pour une grande majorité des élèves devenus « adultes » leurs outils de travail. Dans un article publié en début d'année 2008 sur l'école 2.0, Internet-actu évoque de nombreuses initiatives et expériences menées en universités ou au sein de réseaux d'acteurs du système éducatif et conclut sur un constat commun à toutes « se « servir » de l'Internet à l'école présente peu d'intérêt si l'enseignement, la relation entre enseignants et élèves, et l'écosystème éducatif, n'évoluent pas dans le même temps. Sans démarche de transformation, le réseau apporte finalement assez peu, et il importe avant tout de décloisonner le

système. Mais à quoi ressemblerait une telle démarche ? Là-dessus, les avis (du moins ceux qui admettent la nécessité d'une telle transformation) ne convergent que pour dire qu'elle n'aboutira pas à un modèle unique... ».

Qu'attendent les élèves de leur école ?

Dans son [manifeste pour une éducation 2.0](#), Christopher D. Sessums, directeur des programmes de e-learning de l'université de Floride, estime qu'« une école, c'est avant tout du monde ordinaire », et que l'Internet est un réseau formé d'individus. La technologie en éducation porte sur ces individus. L'utilisateur a le pouvoir. Si les écoles ne comprennent pas cela, alors les étudiants seront en droit d'aller ailleurs ». Ce manifeste, bien qu'en provenance d'un professeur exerçant aux Etats-Unis, où le choix d'une école est synonyme de choix initial d'un emprunt à long terme sur plusieurs générations, rappelle que les élèves ont un rôle non négligeable dans l'évaluation d'un projet éducatif adapté, et surtout, qu'ils ont des attentes.

Martin Weller, professeur de technologies de l'éducation à l'université ouverte d'Angleterre, est l'auteur d'un essai dans une revue des professionnels de l'éducation « On The Horizon » qui met en parallèle les dynamiques à l'oeuvre dans une rentrée universitaire et leur prolongement au cours de l'année ; d'un côté, les universités jouent le rôle d'agrégateurs et tentent d'attirer en leur sein un corps d'étudiants variés et intéressés, facteur critique de réussite du processus éducatif (interventions en classe, entraide en dehors des cours...). Dans le même temps, les communautés 2.0 dans lesquelles naviguent les étudiants, ont des fonctions parallèles, dans le sens où elles encouragent le développement d'intérêts communs et rendent accessible des contenus pertinents. Si elles ne remplacent pas l'expérience universitaire, elles influencent les attentes des étudiants « digital natives ». Et leurs attentes sont loin d'être satisfaites par la communauté académique. Ainsi, les logiciels utilisés par un grand nombre d'universités ont des restrictions d'utilisation permettant aux seul(e)s professeur(e)s de démarrer des discussions ou de poster des contenus.

« Pourquoi est-ce que les étudiants accepteraient des outils standardisés, peu intuitifs, maladroits et obsolètes dans les universités payantes ? » et de conclure que si leurs attentes sont déçues dans le cadre académique, ils ignoreront ce dernier et construiront leur propre communauté Facebook. Une extrapolation dont il atténue la portée en rappelant que les universités ont également comme rôle de donner à voir aux étudiants les limites propres au monde réel, limites qui seront inévitablement intégrées à toute technologie participative implémentée dans leur enceinte (chargement sur les serveurs de contenus illégaux par exemple), tandis que les outils du web 2.0, par nature, n'ont que peu de restrictions. Weller s'est attelé depuis à développer le projet [Social Learn](#) au sein de l'université ouverte dans laquelle il exerce. Social Learn se présente comme un projet de nature extensible, conçu autour d'outils participatifs comme Facebook, pour les plannings de cours par exemple, et d'une API ouverte pour inciter le développement d'applications dédiées. « Pendant 3000 ans l'éducation a contraint l'apprenant à s'adapter à un système. Social Learn vise à inverser la logique, et à adapter le système éducatif aux apprenants. Social Learn vise à combiner le meilleur, en termes de valeur et de sens, des technologies sociales avec les principes d'une éducation de qualité. Ce qui créera de nouveaux modes d'apprentissage pour une clientèle large »

L'idée de laisser les apprenants guider leurs maîtres dans le monde réel sur les chemins du numérique est à prendre très au sérieux. Ainsi, une étude réalisée par [Futurelab](#) et intitulée *Designing for Social Justice : People, Technology, Learning* révèle que les élèves ne sont généralement pas consultés dans la conception des outils technologiques destinés à l'apprentissage. « Trop souvent, ces moyens d'apprentissage sont élaborés sans que soit pris en compte ceux à qui ils sont destinés, à savoir les élèves », explique Lyndsay Grant, chercheuse en science de l'éducation et auteur de l'étude. « Résultat : de tels outils ne sont pas aussi efficaces qu'ils pourraient l'être pour faire baisser l'échec scolaire ». Lindsay Grant indique par ailleurs qu'il est préférable de se concentrer sur ce que ces élèves savent faire plutôt que sur ce qu'ils échouent à faire. Et de prendre appui sur leurs compétences pour concevoir des supports pédagogiques adaptés. « Il ne s'agit pas d'ignorer l'expertise et la connaissance du corps enseignant. Celles-ci sont indispensables. Mais plutôt de créer un nouveau dialogue entre eux et les utilisateurs ».

Une approche globale, inclusive, que l'on retrouve dans un autre projet collaboratif d'envergure, le Social Media Classroom. Initié par Howard Rheingold, enseignant et écrivain états-unien spécialisé dans le rapport entre l'homme et les nouvelles technologies, le SMC est une plateforme d'outils [\[2\]](#) construits autour de Drupal (système de gestion de contenu publié sous licence libre et distribué gratuitement) qui s'adresse tant aux professeurs qu'aux élèves afin d'introduire les médias sociaux au sein des classes. Au-delà de cet objectif

d'approvisionnement des outils, l'idée est de faire dévier l'éducation de sa traditionnelle voie unidirectionnelle (je sais/tu ne sais pas - sachant/apprenant) vers un processus d'apprentissage plus collaboratif. Une plateforme et un espace collaboratif qui viennent soutenir, et non remplacer, l'interaction en face-à-face essentielle à la transmission de connaissances. Le projet est né lorsque Rheingold, introduisant des outils sociaux dans sa toute nouvelle salle de classe équipée du WiFi, a vu la surprise sur les visages des étudiants lorsqu'il leur a dit attendre d'eux qu'ils bloguent et alimentent un wiki. Beaucoup n'avaient jamais utilisé ce type d'outils, contrairement à une opinion largement en vogue sur les blogosphères geekophiles et autres instituts spécialisés dans « les nouvelles technologies ». Le SMC lui a semblé une réponse adaptée et adaptative.

La plateforme est composée de deux espaces ; la Salle de Classe et le Laboratoire Collaboratif. Ce dernier est constitué des services web du projet, accessibles à tous, ONGs ou associations par exemple, même en dehors de l'école. La Salle de Classe comprend l'intégralité du site socialmediaclassroom.com et en particulier les contenus propres aux enseignements.



Si le projet ne présente aucune innovation réelle, que ce soit dans les outils mis à disposition ou les modes d'interaction proposés, la démarche elle est encore trop rare dans les milieux universitaires dans lesquels chacun doit rester à sa place. L'évolution dont il est question ici n'est pas liée aux innovations technologiques, ni à la prépondérance des interactions en ligne pour les nouvelles générations. Les racines sont plus profondes, enfouies dans un terreau culturel où les pôles de référence habituelle ont changé ; la famille et sa structure verticale n'offrent plus les attraits et repères qu'elles permettaient encore en début de XXème siècle, mais sont substituées par des familles à structure fortement horizontale, composée d'ami(e)s, de copains, virtuels ou non.

« Aujourd'hui, les enfants ne rêvent plus à une famille idéale, ils se la fabriquent » et Serge Tisseron de rappeler encore une fois que les parents ne sont pas pour rien dans la fabrique de cet univers familial sur écran.

Une verticalité qui ne suffit plus pour faire « autorité » (et non pas faire respecter l'autorité). Les apprenants demandent plus, ou plutôt différent. Tandis qu'il est difficile d'admettre la mise en oeuvre de sites sur lesquels les élèves notent la qualité de leurs professeurs, et leurs conséquences sur le processus d'apprentissage même, certains outils et usages propres à la génération des « digital natives », font leur entrée en université avec de grandes chances de succès en termes d'objectifs éducationnels.

