MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction du numérique
pour l'éducation

CAHIER
D'EXPÉRIENCE

ENFANCES ET LITTÉRATIES
NUMÉRIQUES

Monographie

-

CE2

CSP mixtes

Zone urbaine

Bretagne

#ELN
2020-2022

GTnum

MONOGRAPHIE ELN – CE2 CSP MIXTES ZONE URBAINE BRETAGNE

CAHIER D'EXPÉRIENCE

L'autrice
Isabelle Danic, Université de Rennes 2, ESO

Projet piloté par
Anne Cordier, Université de Lorraine, CREM
André Tricot, Université de Montpellier, EPSYLON

Ces travaux sont publiés dans le cadre des groupes thématiques numériques soutenus par la Direction du numérique pour l'éducation.
• Eduscol https://eduscol.education.fr/2174/enseigner-et-apprendre-avec-la-recherche-les-groupes-thematiques-numeriques-gtnum
• Carnet Hypothèses « Éducation, numérique et recherche » https://edunumrech.hypotheses.org/

Juin 2023

Conditions d'utilisation : sauf indication contraire, tout le contenu de ce document est disponible sous Licence Ouverte 2.0

SOMMAIRE

Sommaire 3

Avant-propos 4

Introduction 5

1 /// Un territoire, un terrain 6

1. Caractérisations socio-économiques du territoire 6

2. Caractérisations socio-économiques et éducatives de l'établissement 6

3. Numérique dans la politique d'établissement 7

2 /// Le numérique dans la classe 9

1. Etat des lieux 9

2. Pratiques et compétences numériques enseignantes 10

3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique 11

3 /// Pratiques et compétences numériques des enfants 16

1. Compétences numériques des élèves 17

2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants 21

3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique 25

Conclusion 26

AVANT-PROPOS

Comment rendre compte des représentations du numérique et des pratiques pédagogiques exploitant le numérique, comme moyen pour apprendre et/ou comme objet d'apprentissage ?

Comment rendre compte de la dynamique interindividuelle, des interrelations entre les politiques d'établissement, les pratiques mises en œuvre dans la classe, et les sentiments d'expertise des enseignant-es ?

Comment rendre compte des liens entre la projection des usages du numérique hors l'école et des compétences des enfants, et la mise en place de scenarii pédagogiques ?

La monographie nous a semblé une forme de restitution à la fois originale et respectueuse de la singularité des terrains que nous avons investigués au cours du projet GTNum ELN. Car c'est sans juger les acteur-rices, et avec le profond désir de comprendre leurs logiques d'action, leurs choix éducatifs et pédagogiques, que nous avons enquêté auprès d'eux-elles. La monographie restitue une partie des données recueillies sur un territoire ciblé, auprès d'acteur-rices – personnels de direction, enseignant-es et élèves.

Ce que vous allez lire est donc le récit, par un-e chercheur-se, qui a passé du temps sur le terrain des acteur-rices, pour les écouter et les observer, pour leur donner la parole en somme, et faire en sorte que leurs expériences enrichissent aussi la vôtre. Cette monographie leur est donc dédiée.

Anne Cordier

INTRODUCTION

Le contact avec le terrain s'est fait par une docteure en didactique avec qui j'ai travaillé durant une précédente recherche, docteure devenue professeure des écoles dans une école primaire publique à recrutement social mixte dans une ville moyenne (200 000 habitants). Comme cette professeure des écoles sait qu'elle sera mutée lorsque je la sollicite pour l'enquête ELN, elle me met en contact avec l'un de ses collègues qui mobilise fortement le numérique et qui accepte le principe de l'enquête dans sa classe. La directrice accepte également sous réserve de l'accord de l'inspecteur. La Déléguée Régionale Académique au Numérique Éducatif adjointe de la Région Bretagne m'accompagne dans l'obtention de l'autorisation de l'Inspecteur du secteur. L'observation se réalise entre juin 2021 et avril 2022 sur sept demi-journées.

Le terrain enquêté	
Territoire	• Catégories socio-professionnelles mixtes • Zone urbaine, centre-ville « ordinaire »
Classe	• CE2 • 25 élèves
École	• Directrice : 50 ans • Enseignant : Jérôme, 32 ans, Docteur en géographie

1 /// UN TERRITOIRE, UN TERRAIN

1. Caractérisations socio-économiques du territoire

L'école est située dans un sous quartier péricentral d'un des 6 quartiers administratifs de la Métropole (quartier 3 de 16000 habitants en 2010 soit 8% des habitants de la métropole selon l'AUDIAR). Ce sous quartier proche de l'hyper centre est composée de maisons anciennes, dont une part rénovée, d'habitats sociaux anciens et récents, d'immeubles privés de moyenne et haute gammes ; il comporte une mixité sociale que l'on retrouve dans l'école – mixité un peu écrémée par l'école privée installée à 600 mètres de l'école publique. Le sous quartier comporte une bibliothèque municipale, une maison de quartier, un parc. Y vivent de jeunes ménages, des étudiants (42% de 20-39 ans en 2010) et des retraités.

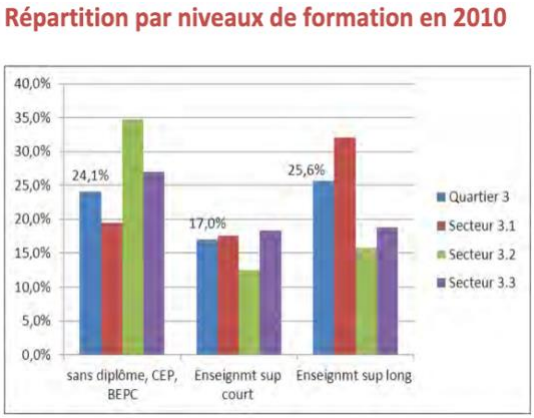

Figure 1. Niveaux de formation de la population ciblée
Les données publiques plus récentes ne descendent pas au niveau quartier
Source : AUDIAR

2. Caractérisations socio-économiques et éducatives de l'établissement

Le groupe scolaire est composé d'une école maternelle et d'une école primaire. En référence au tableau ci-dessus, il recrute sur les sous quartiers 3.1 et 3.2 (le sous quartier 3.3 disposant d'une autre école publique). Même si une part des enfants sont scolarisés dans l'école privée du quartier, le public de l'école enquêtée reste très mixte. Nous avons eu accès aux données « professions des parents » de la classe investiguée qui, bien que lacunaires et parfois imprécises, permettent néanmoins de confirmer une mixité sociale assez polarisée à l'image du quartier (des parents en bas ou en haut de la hiérarchie socio-professionnelle et moins souvent au milieu). *« C'est une bonne mixité, je pense 30-40% d'élèves défavorisés – les parents ne sont pas obligés de nous donner leur niveau social. C'est un bon pourcentage à mon goût parce que on a le temps* (de s'occuper d'eux). *Parce que quand on est en REP, y'a tellement de cas, c'est plus difficile d'avoir le temps. Mais nous on n'a pas l'aide qu'ils ont (en*

REP). Nous, médecin, y'a pas, infirmière y'a pas. On a quand même des enfants difficiles, enfin des enfants qu'ont des besoins » (directrice). L'école élémentaire accueille environ 300 élèves, répartis en 12 classes, avec une unité pédagogique pour élèves allophones arrivants (UPE2A) – une part d'enfants sont issus de familles immigrées. Le bâtiment des années 1960 comporte 20 salles réparties sur 3 niveaux. Compte tenu du nombre de salles, des « ateliers » ont été créés entre les 12 classes (un atelier pour les deux classes adjacentes) pour l'accueil périscolaire et pour des activités scolaires spécifiques.

L'équipe enseignante de l'école est composée de 17 enseignants (12 ETP compte tenu des temps partiels) entre 30 et 40 ans, la plupart arrivée depuis 2017 (les anciens sont partis vers des communes de la couronne qui ont abandonné la semaine sur 5 jours). La directrice, environ 50 ans, est dans cette fonction dans cette école depuis 3 ans et apprécie son rôle d'animation et de cohésion de l'équipe, de lien avec les familles, *« mais on est quand même accaparée par des tâches administratives »*.

Durant l'enquête en 2021-2022, les personnels et les élèves ont été plusieurs fois concernés par le Covid, ce qui a amené une relative désorganisation (fermetures temporaires de classe, répartition des élèves des collègues malades sur les classes ouvertes…).

3. Numérique dans la politique d'établissement

La Métropole a doté cette école, comme ses autres écoles, de 2 chariots informatiques de 15 ordinateurs portables, de tableaux numériques interactifs, d'un ordinateur portable rattaché au TNI et 1 ordinateur fixe par classe. En outre, l'équipe pédagogique récupère d'anciens ordinateurs auprès de parents par exemple. Dans la salle de classe observée, il y a au final 3 ordinateurs fixes. Chaque salle de classe de l'école est équipée d'un tableau numérique interactif (TNI). Les chariots sont entreposés dans « l'atelier » mitoyen de la classe observée.

La directrice a un interlocuteur pour l'informatique dans les services municipaux et la mairie est représentée durant les conseils d'école. Les interventions de dépannage sont rapides. *« On est plutôt content. On a beaucoup d'avantages à être dans une grande ville, la gratuité des transports, des musées. Par contre, pour faire bouger des choses, c'est hyper long comme ils ne veulent pas favoriser une école »* (directrice). La directrice se présente comme n'étant pas une grande utilisatrice du numérique, n'ayant pas été formée à son époque, mais considère comme *« important que les enfants l'utilisent »*. Elle constate que certains collègues plus jeunes ne sont pas plus à l'aise qu'elle avec le numérique. Comme les autres directeur.ices des écoles de la ville, elle vient d'être équipée d'un ordinateur portable avec un accès à Onedrive pour accéder à ses dossiers de chez elle – les limites d'un ordinateur fixe au bureau étant durant la crise sanitaire : les enseignants ont utilisé leur ordinateur personnel pendant le confinement. A la même période, la Métropole a prêté des ordinateurs à une douzaine de famille de l'école et les leur a vendus à dix euros symboliques à l'issue : *« Tout le monde ne les a pas pris ; j'ai eu le cas d'une famille qui n'a pas su s'en servir. Une famille cambodgienne qui ne parlait pas français, je n'ai pas pu lui expliquer (comment s'en servir) »* (directrice).

La directrice exprime quelques réserves vis-à-vis du numérique : *« On a l'impression que ce sont toujours les mêmes familles qui vont bien réagir à ça. Le faire à l'école, oui. Mais en*

télétravail, c'est compliqué pour les familles qui ne maîtrisent pas cet outil-là. J'ai continué à mettre des choses sur le blog de la classe et je vois bien que ce sont toujours les mêmes familles qui vont regarder. J'ai une élève par exemple qui vit en squat, toujours à droite à gauche » (directrice). La municipalité leur met à disposition un espace numérique de travail (ENT) auquel les parents peuvent accéder avec un code. Les enseignant.e.s utilisent différemment et diversement cet ENT.

Le projet d'école ne cible pas le numérique : *« Dans le projet d'école, on a axé sur la biodiversité, la nature en ville* (NDLR : la directrice est une ancienne vétérinaire, devenue enseignante quand elle est devenue mère). *Les enseignants utilisent le numérique comme un outil. Jérôme* (l'enseignant observé pour cette enquête) *l'utilise le plus. Il faudrait qu'on soit mieux formé. On n'a pas une réflexion sur le numérique »* (directrice).

En ce qui concerne les élèves et leurs compétences numériques, la directrice affirme : *« La plupart des enfants sont assez à l'aise. Ils me donnent des conseils des fois. (…) Ils apprennent à l'école et dans la famille. La famille a quand même le plus gros rôle. Les plus éloignés sont ceux qui n'ont pas d'outils (numériques) à la maison. Mais ils ont une telle curiosité qu'ils apprennent vite ».*

2 /// LE NUMERIQUE DANS LA CLASSE

La classe enquêtée est un CE2 de 25 élèves inscrits, dirigée par un professeur des écoles dans la trentaine, docteur en géographie, dans sa troisième année d'enseignant. S'il a été peu formé à l'INSPÉ du fait de problèmes personnels de santé, il s'est formé durant les stages d'observation et autoformé, en particulier sur des sites de collègues et par des lectures (il cite les travaux de Sylvain Connac, chercheur en didactique).

Suite aux difficultés vécues en situation d'enseignement frontal durant sa première année d'enseignement, l'enseignant a opté pour un fonctionnement en ateliers. Par exemple, 20 minutes en ateliers de français : un sur les étoiles de grammaire, un les étoiles de conjugaison (inspiré du site Charivari) / un sur Tacit / un sur Orthophore / un sur fichier de lecture, puis un bilan collectif classe entière pour voir comment chacun a avancé. Il a des fiches de suivi et s'inspire de Freinet ou encore de Oury pour faire face à l'hétérogénéité culturelle : *« La difficulté ici est de faire classe avec cette forte hétérogénéité sociale : certains maîtrisent l'imparfait du subjonctif et d'autres ont du mal à distinguer présent, futur. Le fonctionnement en atelier permet de dédensifier et aussi d'avancer au rythme de chacun. Dans le même atelier grammaire, certains préparent l'étoile jaune, d'autres l'étoile orange ou rouge. Mais les élèves peuvent s'entraider. (NDLR : Les enfants adhèrent et s'activent à leur activité) Y'a un côté ruche »* (enseignant).

L'enseignant ne fait jamais référence au CRCN ni au référentiel Éducation aux médias et à l'information. À ma question directe, il m'indique qu'il ne les connait pas. Néanmoins il mobilise son appétence et ses compétences numériques antérieures dans sa pédagogie quotidienne. Les ordinateurs servent pendant les ateliers, avec au maximum 8 enfants, avec des applications qui s'adaptent au niveau de l'enfant et permettent un suivi de l'avancée par le maître. Chaque enfant passe sur chaque atelier au fil de la semaine, voire de la quinzaine. Normalement, ils ont chaque jour un atelier de français avant la récréation du matin et un atelier de mathématiques après et *« ils adorent ça »* (l'enseignant). Cette organisation d'ateliers courts s'est construite après qu'il ait expérimenté l'enseignement frontal sa première année (ennui de ceux qui savent déjà et de ceux qui n'accrochent pas), puis des demi-journées d'ateliers tournants (trop longs à son goût) sa deuxième année.

1. Etat des lieux

La salle de la classe investiguée est située au second étage, avec de grandes fenêtres côté cour. Les tables sont disposées en alignements de 4 à 6 élèves, certains face au TNI, d'autres perpendiculaires, mais tous les élèves ont visuellement accès au TNI. Un tableau noir est situé sur le mur opposé au TNI, pour un usage ponctuel par petit groupe. Le bureau du maître se trouve sur un côté en retrait, et est équipé d'un poste informatique fixe. Une petite bibliothèque avec un espace lecture se situe dans un coin. Un élève dispose de l'accompagnement d'une AESH et est intégré à l'un des alignements avec les autres élèves.

2. Pratiques et compétences numériques enseignantes

En matière numérique, l'enseignant s'appuie sur les compétences acquises durant son doctorat de géographie : *« Je faisais de la carto, et ça me sert beaucoup dans mon métier, pour l'utilisation du tableau numérique. J'utilise que des outils, je pars d'Illustrator et j'exporte vers mon logiciel virtuel basique, et j'ai tous mes objets (NDLR : les éléments visuels de l'écran) que je peux faire bouger. Je vais te montrer. Ça, c'est les ateliers du mardi, j'ai tout créé de A à Z. Tous les objets sont mobiles, je les ai importés depuis Adobe Illustrator et pour organiser la classe, c'est super pratique* (NDLR : il peut déplacer les étiquettes et les symboles avec son stylet). *J'ai eu de la chance d'avoir un TNI chaque année. Les étoiles là, ça représente les ordinateurs. Tout à l'heure, y'a des enfants qui étaient sur Google Earth, ils commencent à connaitre un peu. Chaque semaine, ils passent sur un atelier. Par exemple « jeux géographiques ». Le problème c'est que 'jeux géographiques', c'est pas du tout un outil scolaire. C'est un outil de vulgarisation, pour découvrir les pays. Ça prend pas en compte l'hétérogénéité du groupe. Très vite D a dit 'ben j'y arrive pas, c'est trop dur. Et A et S qui sont des têtes ont dit c'est trop dur. Donc pas adapté. Dommage parce que c'est des quizz pour retrouver des pays. Je fonctionne comme ça (NDLR : activité préparée sur le TNI : présentation, explication, correction…) pour tous les temps de classe. J'ai aucune préparation sur papier, j'ai tout sur ma clé USB. Les enfants savent toujours ce qu'ils doivent faire et où ils se placent en* classe (plan de la classe avec étiquettes nominatives des enfants et symboles d'activité). *C'est un tableau de bord, moi je m'en sers comme tableau de bord. Les enfants ont une place mais ils changent de place pour les activités. Ils comprennent les codes* (NDLR : codes des activités) *maintenant. Soit ils s'entrainent, c'est un rond, soit ils passent une étoile, ils doivent aller chercher une enveloppe pour faire le test. (…) Et c'est* manuscrit (les exercices pour les étoiles), *c'est important qu'ils fassent de la graphie, parce qu'avec moi ils en font pas beaucoup. Et même pour les parents, ils voient le cahier du jour plus traditionnel ».*

« Le TNI je l'utilise comme ça parce que c'est mon truc mais personne l'utilise comme ça ; mes collègues l'utilisent comme un support, on peut écrire avec le stylet ou avec le clavier sur l'ordi. Les élèves viennent parfois pour dessiner, pour déplacer les étiquettes (noms des pays par exemple). *Certaines séances de numération se font avec le TNI et ils* (les élèves) *viennent au tableau. Par exemple pour apprendre à poser des multiplications en ligne en les décomposant avec des rectangles papier de dizaine et carré d'unité sur leur bureau puis l'un vient au tableau au final. En maths, j'utilise le manuel Access CE2 mais ils* (les auteurs du manuel) *utilisent une démonstration qui marche pas, c'est pas vivant. Moi je suis plus à l'aise pour expliquer avec mes outils. Certains* (élèves) *cherchent sans manipuler les rectangles, mais la plupart manipule pour s'approprier. J'ai transposé ce qu'il y a dans le manuel en manipulation et support TNI. Ça prend beaucoup de temps de préparer les rectangles et tout ».*

« Ils font aussi beaucoup de traitements de texte. C'est de la pédagogie Freinet pour moi. Ils rédigent manuscrit, on corrige puis ils tapent leur texte à l'ordinateur. J'ai un élève japonais qui n'arrive pas à inventer des textes mais il tape ceux des autres ».

L'enseignant dit ne pas avoir été tellement formé à l'IUFM (absent à la formation pour raisons de santé). Il y a entendu parler des exerciseurs Tacit (application créée par son université), Orthophore (ressource institutionnelle de dictée), mais ne les avait jamais vus *« tourner ».* Il a demandé l'achat de Tacit à son arrivée dans l'école qui ne l'avait pas. Il utilise Calculatice

(ressource institutionnelle découverte durant un stage). Il n'a pas trouvé de ressources numériques en histoire-géographie, même s'il utilise les ressources mises à disposition sur le site de l'IGN.

L'organisation en ateliers vient de ses difficultés à enseigner en frontal durant sa première année ; elle lui a été inspirée par ses visites de classes de maîtres formateur.trices avec des temps d'atelier tournant. Avec le dispositif d'étoiles qu'il a découvert sur le site Charivari (site créé par une équipe d'enseignants, inspirés de Ferdinand Oury, qui mettent leurs ressources d'activité à disposition), les consignes sont les mêmes pour tous quel que soit leur niveau et c'est en auto-correction. Les ateliers lui permettent de travailler avec quelques élèves plus en difficultés. Outre le site Charivari, cet enseignant puise pour ses activités pédagogiques numériques dans les sites « EMC partageons » et « Le cancre ». Il ne fait aucune référence à des dispositifs de formation émanant de l'Éducation Nationale.

3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique

L'apprentissage des outils numériques par les élèves s'opère à travers les autres apprentissages mobilisant le TNI ou l'ordinateur - l'enseignant ne fait pas de séance à seule finalité d'apprentissage numérique. C'est une éducation par le numérique qui est privilégiée.

LES USAGES DU TBI

L'enseignant utilise toutes les fonctionnalités du TNI. Il prépare précisément ses séances et les supports numériques afférents à l'avance. Chaque séance débute par la répartition des élèves entre les différentes activités numériques et non-numériques (au final, tous font les mêmes de façon tournante) présentées sur le TNI : le professeur appelle chaque enfant pour échanger sur l'avancée de son travail et fait glisser l'étiquette nominative de chaque enfant vers la place qu'il doit prendre selon l'activité à réaliser. Pour certaines d'entre elles, il précise ce qui doit être fait. Les enfants cueillent le matériel nécessaire et se répartissent comme indiqué.

*** Séquence de calcul mental en groupe classe : le maître affiche les opérations prévues sur le TNI, les élèves doivent écrire le résultat sur leur ardoise blanche.

*** Séquence de mathématique en groupe classe : l'enseignant écrit sur le TNI et affiche des opérations classées 1/2/3 étoiles selon niveau de difficultés. Les élèves répondent sur une feuille personnelle et la rendent à l'issue (1/06/2021). Le maitre expose sur le TNI « poser et calculer une multiplication en colonne » puis donne des opérations à réaliser (sur TNI). Qui veut venir faire 23X4 ? 5 lèvent le bras. Le maître appelle une élève qui va poser l'opération et la réaliser sur le TNI. *« Les enfants qui n'ont pas réussi, faites-le en même temps »*. (16/06/2021).

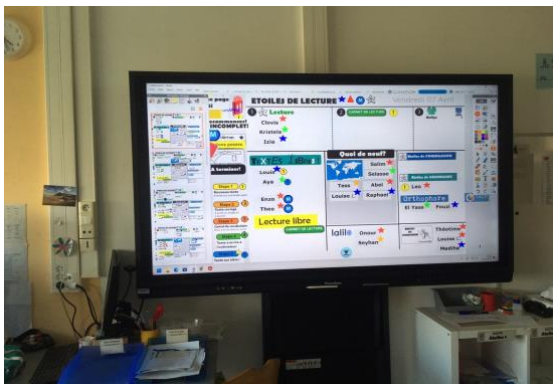

Figure 2. Activité d'histoire-géographie sur le TNI (2022)

Figures 3 et 4. L'élève peut illustrer son texte dactylographié sur le TNI si son histoire a été élue parmi les préférées. Son texte illustré sera ensuite imprimé et affiché.

Figure 5. Travail avec le TNI

LES USAGES DES ORDINATEURS

L'enseignant fait travailler les élèves sur les ordinateurs en autonomie. Chaque élève a des cartes avec des identifiants pour ouvrir une session sur l'ordi, une pour Calculatice, une autre pour Orthophore, une autre pour Tacit. Toutes sont rangées dans une boite (une boite par application) qu'un élève est supposé ranger par ordre alphabétique en fin de journée. En parallèle, le professeur n'apporte qu'une aide minime et ponctuelle car il prend en charge quelques élèves plus en difficulté pour un travail précis (non numérique). Si un élève bloque dans l'activité sur ordinateur, il cherche de l'aide auprès de ses voisin.e.s ; les proches s'entraident. Si le problème persiste, ils peuvent solliciter leurs camarades « ambassadeurs informatiques » (fonction tournante en lien avec les compétences des élèves). A l'issue de la

séance, ils rangent les ordinateurs portables dans le chariot informatique. Un.e élève responsable du chariot vérifie que tous sont rangés et branchés en fin de séance. Puis les élèves font un bilan collectif avec l'enseignant (qu'ont-ils réussi à faire).

*** Activités avec applications numériques : Orthophore, Tacit, Calculatice.

Les enfants en activité numérique doivent ouvrir leur session sur les ordinateurs à l'aide de leur carte personnelle mot de passe. Quelques-uns mettent du temps à retrouver leur carte (distincte pour chaque application). Quelques-uns ont des difficultés à ouvrir leur session du fait d'une erreur dans le mot de passe (minuscule à la place d'une majuscule par exemple) et restent attendre que le professeur soit disponible (*« ça marche pas maître »*), ou sont aidés par leur voisin.e. Une fois l'application ouverte, la plupart des élèves savent commencer un exercice.

Orthophore : dictée à trous avec casque. Observation du 1/06/2021 : Les deux élèves l'utilisent pour la première fois et ouvrent l'application avec le QR Code de leur carte. Ils cliquent sur l'icône haut-parleur mais n'entendent rien, tâtonnent en vain. L'enseignant est occupé avec d'autres. Je finis par leur montrer les casques déjà branchés aux ordis et ils comprennent, les mettent et entendent. Ils doivent déplacer le curseur avec le pad pour aller sur la case à compléter et tapent le mot avec un doigt, lettre par lettre (=long). A la fin, l'exerciseur indique le nombre de fautes et montre la bonne orthographe des mots. Théodore a fait 10 fautes mais ne s'intéresse pas aux corrections.

Atelier Orthophore du 6/12/2021 : Jean cherche comment mettre un accent circonflexe sur gâteau ; ne trouve pas ; demande à sa voisine qui ne sait pas. Il appelle le professeur plusieurs fois, qui arrive et lui montre. Jean montre ensuite à sa voisine comment faire.

Tacit : exerciseur de lecture/compréhension vérifiée par questions

Rédaction : l'élève doit recopier son texte manuscrit avec le traitement texte.

Retour des élèves à leur place. Le professeur : *« Y a-t-il des élèves que je peux féliciter ? Vous vous rappelez que je vois ce que vous faites sur Tacit et Orthophore ? Félicitations à N., à B., à T. ! »*.

Certaines après-midis, atelier « Google Earth » ou application de dessin parmi d'autres ateliers non numériques : l'élève accède à l'application et s'en sert à sa guise.

Observation du 15.06.2021 : Affichage des élèves sur le TNI avec un code couleur selon l'activité dévolue (rédaction d'un texte/le dactylographier/l'illustrer/ exercices d'orthographe). 6 élèves sont sur des ordinateurs dans la classe, dont 2 avec le maître. 2 élèves sont sur ordinateur dans la salle adjacente « atelier » (une porte communique entre la classe et cette pièce). Deux autres recopient leur texte avec les corrections de l'enseignant. Dans l'atelier, faible mobilisation sur l'activité. Un garçon et une fille associés par le professeur ont rédigé ensemble l'histoire. Le garçon vient voir régulièrement ce que fait la fille à l'ordi, échange avec son autre voisine, fait une blague. Les autres rient. Un élève de retour des toilettes leur indique *« Il reste 5 minutes, dépêchez-vous ».* Les deux élèves à l'ordi font le travail dans ces 5 dernières minutes. Le maître passe, regarde : *« vous enregistrez ».* La fille s'interroge à haute voix *« est-ce que j'ai enregistré ? »*, elle vérifie, ferme sa session et met l'application Orthophore. Le garçon n'a pas fini et poursuit.

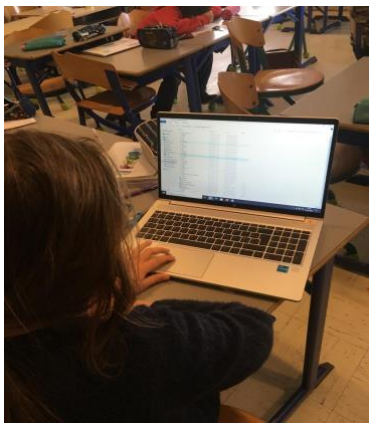

Figure 6. Travail sur ordinateur

Observation du 15/12/2021 : 3-4 élèves en autonomie sur l'application Tacit (application pour améliorer la lecture et le vocabulaire) dans l'atelier (classe adjacente). Le maître passe les voir une fois. Après une phrase descriptive à lire, l'élève doit répondre à une question en cochant une des réponses proposées. Le logiciel affiche « bonne réponse » ou « incorrect ».

3 autres sont dans la classe (car pas habitués) sur l'application Orthophore pour améliorer l'orthographe : dictée dans le casque et tapent avec l'index les mots dans cases vides, utilisent le pad (pas de souris).

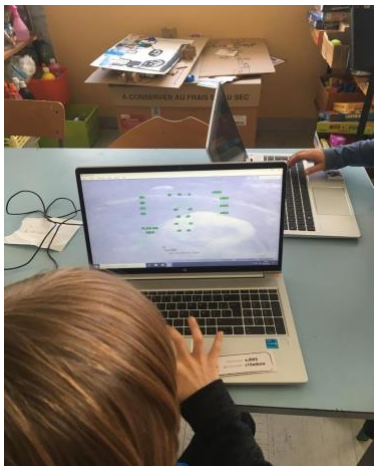

Figure 7. Travail sur ordinateur avec Orthophore

Selon sa disponibilité, l'enseignant passe entre les petits groupes pour expliquer, montrer si besoin ou rappeler la possibilité de solliciter un « ambassadeur numérique ».

Figure 8. L'enseignant apporte son aide.

En fin de séance, le professeur demande de ranger, notamment les portables, dans la classe mobile et de les brancher. Le 6/12/2021, il demande à J. et K. : *« vous savez faire ? » « oui »*. Chaque semaine est désigné.e aussi un.e responsable classe mobile qui doit vérifier que tous les ordinateurs sont rangés et branchés dans la classe mobile en fin de journée.

L'enseignant m'indique faire visionner parfois des vidéos pédagogiques proposées par Canopé à 3-4 élèves qui en ont besoin (activité non observée).

Mobilisation et attention fluctuante, collectivement ou individuellement. Face à une proposition d'activité sur ordinateur, les enfants se montrent très motivés. Au point qu'ils regrettent d'aller à la piscine le vendredi après-midi (activité qui les enthousiasme d'habitude), car cela remplace un temps d'ateliers, dont des ateliers numériques. Les élèves travaillent en autonomie sur les outils numériques : *« Avec les logiciels, je les laisse découvrir, explorer ».* La plupart des élèves sont très impliqués dans l'activité numérique qui leur est attribuée avec peu de référence aux pratiques numériques hors école même si on voit bien que certains sont « à l'aise » avec un ordinateur et d'autres pas du tout. Un des motifs fréquents de la démobilisation est le fait d'être bloqué dans l'activité sans trouver d'aide auprès d'un camarade ou du maître (occupé par ailleurs). Les outils numériques apparaissent dans cette classe comme outils quotidiens routinisés (TNI, applications, traitements de texte).

L'enseignant ne réalise pas de séance formelle de transmission des compétences numériques. Il leur montre au fil des activités et nomme des élèves plus avancés pour aider leurs camarades : *« C'est plus par diffusion dans la classe. Je m'appuie sur les élèves qui sont à l'aise avec ça. Je leur transmets. Les brevets d'informaticien et d'autres (élèves) aussi. C'est pas hyper formalisé ».* L'enseignant n'évalue pas les compétences numériques mais la question le fait réfléchir : *« Je ferai peut-être ça l'année prochaine, les « étoiles du numérique », comme les "étoiles de grammaire" par exemple, si j'ai le temps de préparer ça cet été ».*

L'enseignant est à l'aise avec les outils numériques qu'il utilise, et mentionne peu de difficultés. La seule qui lui vient à l'esprit au moment de l'entretien est le fait d'égarer des fichiers enregistrés par les enfants eux-mêmes : *« Y'a des choses que je préfère faire, comme enregistrer un travail au bon endroit. Certains le font car ils savent le faire et on ne retrouve pas où ils ont rangé* ». Il dit combattre aussi le copié-collé en expliquant aux élèves que c'est à eux de rédiger : *"Certains connaissent control C et control V (il rit) ! ».*

3 /// LES RATIQUES ET COMPETENCES NUMERIQUES DES ENFANTS

Cette partie s'appuie sur les observations en classe, les entretiens avec l'enseignant et les quantifications des activités de loisirs déclarées et commentées par « l'autoportrait numérique » (représentations des activités du week-end précédent par collage, dessins, écriture). Cet autoportrait a été réalisé par les 18 élèves présents à cette séance (sur les 25 inscrits, 7 absents). Un échange individuel a suivi sur la base de leur collage.

Les enfants enquêtés dans cette classe mentionnent un accès à des équipements assez semblables à l'ensemble des enquêtés dans le cadre du projet ELN mais en font un usage un peu différent (graphes ci-dessous).

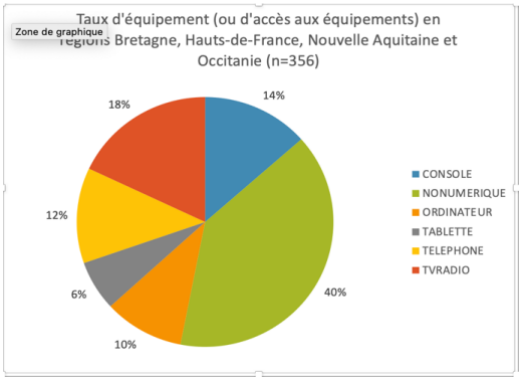

Figure 9. Equipements numériques des enquêtés ELN

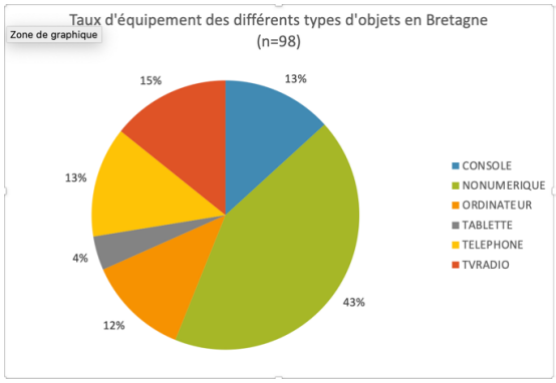

Figure 10. Equipements numériques des enquêtés Bretagne

Bien qu'ils y aient accès semblablement, les enfants enquêtés dans cette classe utilisent en effet moins le téléphone et moins la tablette que l'ensemble des enquêtés et plus souvent un ordinateur (21% pour 13% dans l'ensemble). Ils utilisent aussi plus souvent la console (10% pour 14% dans l'ensemble). Remarquons que presque un tiers des objets de loisirs cités ne sont pas numériques.

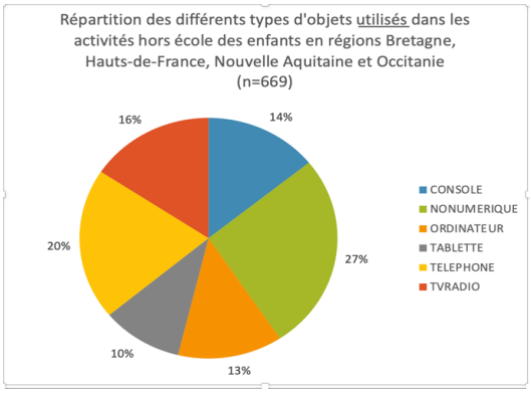

Figure 11. Objets utilisés dans les activités hors école par les enquêtés ELN

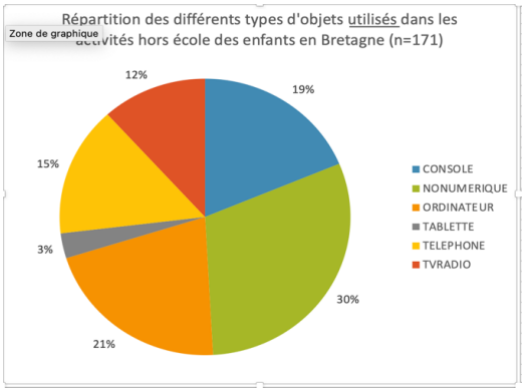

Figure 12. Objets utilisés dans les activités hors école par les enquêtés en Bretagne

1. Compétences numériques des élèves

25 élèves sont inscrits dans ce CE2 mais ils sont rarement tous présents en cette période de pandémie. Comme le quartier (voir plus haut) et l'école, la classe comporte une mixité sociale assez polarisée (des parents du bas ou du haut de la hiérarchie socio-professionnelle et peu de classes moyennes) qui se traduit dans les disparités d'acquisition notamment en matière numériques. L'enseignant voit beaucoup d'avantages aux activités numériques : elles permettent une individualisation de la tâche au niveau de compétence de l'élève (par exemple, les exerciseurs d'orthographe, de lecture ou de calcul qui suivent la progression de chaque élève), évitant ainsi l'ennui d'une activité trop simple pour certains ou le décrochage d'une activité trop difficile pour d'autres. *« Y'a ceux que tu peux laisser en autonomie. D'autres à qui je dois faire pour eux. C'est sur du long cours. Pour certains, ma priorité c'est encore la lecture. (une activité numérique autonome) permet que certains ne s'ennuient pas »* (l'enseignant).
En outre, l'ordinateur reste un support d'activité relativement attractif aux yeux des enfants, même si toutes les activités ne sont pas ludifiées.

Bien que l'enseignant ne connaisse pas le CRCN, nous avons abordé les compétences de ce référentiel lors des entretiens, et il apparait qu'il transmet certaines de ces compétences comme on va le voir.

DOMAINE CRCN 1 : INFORMATION ET DONNEES → DES RITUELS A METTRE EN PLACE AUTOUR DE LA RECHERCHE D'INFORMATION

Les compétences d'information et recherche d'information sont travaillées de plusieurs façons dans cette classe. Les élèves qui ont obtenu la « ceinture du vivre ensemble » (qui savent ne pas gêner les autres, être autonome…) peuvent faire un exposé sur un sujet de leurs choix et ils le préparent en cherchant sur internet à partir des ordinateurs fixes de la classe, en particulier sur les sites Vikidia et Wikimini. *« C'est eux qui choisissent leur sujet de recherche. Un gamin pauvre qui rêve de voiture va faire un exposé sur les voitures. Ceux qui sont branchés sur les animaux nous font des exposés sur les animaux... »* (l'enseignant).

Figure 13. Préparation d'un exposé

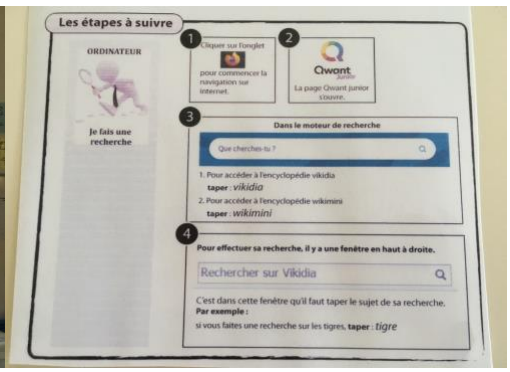

Figure 14. Fiche présentant les étapes d'une recherche d'information est collée au-dessus des ordinateurs fixes

En outre, les élèves peuvent solliciter l'aide de camarades qui ont leur "brevet d'informaticien" : *« Pour les outils numériques, je m'appuie sur les enfants ; certains ont leur « brevet d'informaticien » et vont aider les autres. Il m'est arrivé d'en former quelques-uns qui étaient déjà assez performants. Ils répondent aux autres (où je clique ?), montrent l'usage de la souris… »* (l'enseignant). La demande d'aide est médiatisée par une carte à poser devant le camarade qu'on sollicite.

Quand ils sont compétents pour s'informer, ils peuvent passer un "brevet de chercheur". L'enseignant utilise beaucoup ses connaissances : *« Ils adorent obtenir des étoiles, des brevets… »* (l'enseignant).

Le professeur des écoles considère qu'apprendre à s'informer et à rechercher de l'information relève de l'école et des parents, *« idéalement en partenariat ».* Il souligne aussi que *« au regard des programmes, y'a pas de temps dédiés pour la recherche d'info, la pratique numérique ».*

DOMAINE CRCN 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION → DES GESTES A DEVELOPPER

L'enseignant enquêté travaille beaucoup la compétence de collaboration, et en particulier autour des outils numériques. Le professeur veut transmettre les gestes de la coopération : les gestes pour aider, les gestes pour demander de l'aide. *« Y 'a un brevet d'entraide et une carte que l'enfant peut aller poser sur la table de l'enfant dont il sollicite l'aide ».*

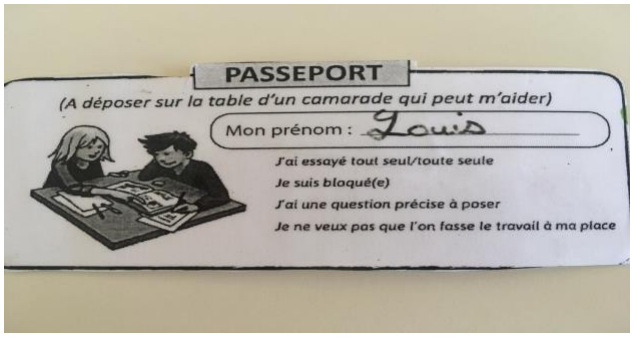

Figure 15. Passeport de demande d'aide

L'enseignant a découvert cette approche coopérative proposée par le chercheur Sylvain Connac (autour de l'ICEM) par une formatrice chez qui il était en stage et par une conférence.

Les compétences pour communiquer et publier par le numérique ne sont quant à elles pas travaillées dans cette classe de CE2 : *« ils communiquent et publient en réel »* (me montre les écritures sur vitres). *« Pour faire de la pédagogie de projet, faire un journal, ça serait chouette ».* A ses yeux, la transmission de cette compétence relève de l'école, avec des projets de publication par exemple. Il considère que son établissement n'est pas mobilisé sur ces acquisitions numériques et que ce serait un projet d'école à construire. Il me rappelle que *« dans cette école, mes collègues utilisent très peu les ordis »* et que le projet d'école vise à sensibiliser à l'environnement. Le numérique semble s'ajouter à toutes les activités déjà assignées aux enseignants : *« En conseil, il est souvent question d'un blog. C'est le truc qui se rajoute un peu. Oui dans l'école idéale, y'aurait un truc à faire là-dessus. Mais on est dans l'école libérale ».*

Il accorde à l'école un rôle de prévention vis-à-vis du numérique, avec un programme d'éducation aux médias, affirmant : *« Les canadiens sont en pointe là-dessus : comment désintoxiquer des familles ».* Il pointe comme obstacle à la coopération avec les parents la distance entre l'institution scolaire et les familles : *« Le vrai problème, c'est le rapport aux parents : on met les parents le plus loin possible de l'école, vus comme source d'emmerdements. Quand je vois ce qu'on est capable de construire avec les parents quand on sort de ça… ».*

DOMAINE CRCN 3 : CREATION DE CONTENUS → DES ACTIVITES DIFFUSES

Dans plusieurs activités pédagogiques observées, les élèves créent du contenu rédactionnel et du contenu illustratif en dessinant ou en ajoutant une photo. La production de textes se fait d'abord de façon manuscrite, puis ils la dactylographient (traitement de texte) après la correction du maître. *« Pour ceux qui sont fâchés avec le geste graphique, ça peut être très bien »* (l'enseignant). Les enfants utilisent parfois pour dessiner Activ Inspir – logiciel qui était installé sur les ordinateurs enseignants pour le TNI et que l'enseignant a installé sur les ordis de la classe mobile. Pour le projet "classe perchée" (monter dans les arbres), l'enseignant a fait des photos et les enfants doivent préparer une exposition avec en légendant les photos. Pour d'autres sorties, l'enseignant crée « métier de journaliste » ou « métier de photographe » et leur prête un appareil photo. Il relate aussi l'inventaire de biodiversité où les élèves observent une plante et doivent déclencher la photo au moment où un insecte survient. Ces histoires sont ensuite illustrées, regroupées dans un recueil.

Il ne réalise pas de productions de sons mais signale qu'un de ses collègues le fait avec du matériel de Canopé. Il ne fait pas non plus de programmation mais indique que cette activité existe dans un atelier périscolaire de l'école.

DOMAINE CRCN 4 : PROTECTION ET SECURITE → UNE ABSENCE DE PRISE EN CHARGE

L'enseignant ne travaille pas sur les compétences liées à la protection et la sécurité des données dans la classe, considérant que l'âge de ses élèves est un obstacle : *« Moi je les sensibilise pas à ça, ils sont trop jeunes ».* Il considère néanmoins que c'est important et qu'il faudrait travailler ces questions auprès des familles :

« Y'a un gros travail de fond à faire avec les familles, pour qu'ils soient vigilant. Le rapport aux écrans, c'est la boîte noire dans le primaire. Il faudrait que ce soit inscrit dans le projet d'école. Certains sont trop sur les écrans (tv, ordi, tel) » (l'enseignant).

Il n'y a pas de politique en la matière à l'échelle de l'établissement (pas d'actions internes, ni d'intervenants extérieurs).

DOMAINE CRCN 5 : ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE → DES MANIPULATIONS

S'il y a un environnement numérique dans l'établissement, l'enseignant ne l'utilise pas du fait qu'il n'est pas très fonctionnel : *« Y'en a un dans l'école mais je m'en sers pas du tout, c'est une usine à gaz. Les collègues s'en servent pour les carnets scolaires ».* Il connait l'intérêt de l'ENT : *« Ça pourrait être autre chose, y'aurait moyen de faire des trucs intéressants. En maternelle, ils le font pas mal, des blogs ».*

Pour sa part, les carnets scolaires sont en papier et il ne met aucune information à destination des familles sur l'ENT. Il communique avec les parents en direct au moment du départ des enfants (parents présents au portail) et par mail - tous les parents (sauf une famille) ont une adresse mail et peuvent la consulter *a minima* sur leur téléphone portable. La communication semble bien installée avec les parents.

Avec l'enseignant et avec leurs camarades, les élèves apprennent à utiliser les ordinateurs de façon autonome : allumer/ éteindre l'ordinateur ; le remettre en charge dans le chariot ; usage identifiant et mot de passe (chaque élève a une carte pour les lui rappeler) ; usage d'un traitement de texte et d'autres applications (exerciseur, Google Earth, Paint) ; ouvrir/ fermer une fenêtre. L'observation montre que les compétences des enfants sont très différentes, en lien avec leur expérience hors école.

Bien qu'il n'ait pas de connaissances précises des attentes institutionnelles en matière de compétences numériques, l'enseignant accorde de l'importance à ces apprentissages. Il constate les disparités de ressources des familles pour encadrer et former leurs enfants en matière numérique. Pour autant, les enfants des familles favorisées ne sont pas nécessairement les plus compétents à leur arrivée dans sa classe : *« Certains de bonne famille n'ont pas accès chez eux. Et d'autres sont sur des écrans depuis 5-6 ans. (...) Il y a une vigilance des parents éduqués vis-à-vis des écrans »* (l'enseignant). Selon lui, les élèves *« découvrent la recherche d'info en classe, pas dans la famille ».* Il constate aussi des différences sociales quant aux centres d'intérêt et également sur le sens d'une activité scolaire : *« certains ne voient pas la finalité ».* Enfin, la surexposition aux écrans lui paraît participer de la consommation et lui semble nocive : *« Certains (enfants) sont trop sur les écrans. Tu le vois, certains sont captifs de la sphère de consommation : la paire de Nike, Macdo... Ils sont surexposés à la sphère publicitaire. Oui, c'est par les écrans. Des gars sont fascinés par les footballeurs, et par les voitures. L'importance de la conso touche davantage les minorités ethniques qui n'ont pour seul accès à la dignité que l'accès aux fringues.*

J'entends des élèves le lundi, ils racontent leurs jeux vidéo, beaucoup de familles monoparentales qui sont un peu dépassées, qui n'ont pas le temps de passer du temps de qualité avec leurs enfants. Des enfants qui ne sont pas tellement en forme, qui ont des problèmes d'attention, qui manquent de curiosité. En lien avec les écrans et plus largement avec la consommation. Tout est addictif. Des enfants qui comblent un espèce de vide. Y'a plus

de plaisir : t'es dépendant mais tu ne ressens plus rien. Après, le problème n'est pas que chez les familles pauvres : j'ai une gamine, elle zappe, elle zappe tout le temps, elle parle comme une ado, et la famille consomme des loisirs, elle en fait une liste comme ça » (l'enseignant).

2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants

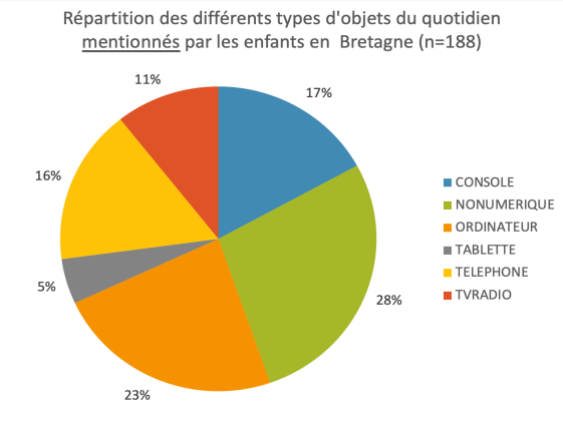

Figure 16. Objets utilisés par les enfants enquêtés

Les objets non numériques sont les plus mentionnés par les enfants enquêtés (28% des objets utilisés durant le week-end précédent). Les activités afférentes sont sportives (piscine, poney, vélo, basket, trottinette, patin à glace), culturelles (piano, lecture, dessin), ou ludiques (jouer, lego, playmobil, faire des gaufres, cuisiner).

Parmi les objets numériques, l'ordinateur est l'objet le plus fréquemment mentionné (23%), souvent pour jouer à des jeux vidéo : *« Je joue à des jeux d'aventure, des jeux de plateforme, à Spiderman, des jeux en ligne sur Poki »* (E. père : chauffeur / mère : employée administrative) et en moindre part pour regarder des vidéos, films, dessins animés, dessiner, chercher des informations. Notons que l'ordinateur est défini généralement comme propriété du père ou de la mère qui encadrent son usage : *« normalement je joue avec l'ordi le week-end ; la semaine maman dit non* » (R. père kiné/ mère "travaille à la clinique"). Plusieurs enfants semblent refaire à domicile une activité de l'école : la création, dactylographie et illustration d'une histoire : *« Des fois j'utilise l'ordinateur de ma mère pour écrire des histoires »*. Quelques-uns mentionnent l'usage scolaire durant le confinement ou *« quand le prof est malade ».*

Console et téléphone ont des niveaux d'utilisation très proches (16 et 17%). La console ne sert qu'à jouer. Le téléphone est l'outil que les enfants utilisent le plus diversement : regarder des vidéos, des dessins animés, jouer, envoyer des sms, téléphoner (par ordre de fréquence). Les objets télé/radio (11%) et tablettes (5%) viennent bien après.

La télévision est utilisée principalement pour regarder des films ou des dessins animés, et de façon plus limitée les informations avec les parents. Les tablettes sont utilisées par un petit nombre d'enquêtés pour regarder des vidéos, regarder des photos, jouer ou filmer.

Hors de l'école, 63% des activités numériques des enquêtés sont des pratiques culturelles, pour l'ensemble des enquêtés comme pour les bretons. Ces derniers jouent, visionnent des films, écoutent de la musique ou des podcasts. Comparés à l'ensemble des enquêtés, les enfants enquêtés en Bretagne font plus d'activités de création (17% contre 8% pour l'ensemble) – création de textes, musiques, vidéos...Viennent ensuite avec un poids bien moindre : les pratiques numériques informationnelles (8%), communicationnelles (7%) et scolaires (5%).

Le contexte familial est déterminant dans ces pratiques. Les deux enfants qui font un peu de programmation ont pour l'un un père compétent et motivé dans ce domaine, et pour l'autre un copain compétent : *« Je fais des programmes avec mon père. Mon père me montre. Je sais faire des choses, par exemple j'ai fait un pont qui peut bouger »* (garçon L, père ingénieur) ; *« Des fois je fais un peu d'informatique, avec Scratch. C'est un copain qui m'a appris à faire ça »* (fille E. père professeur).

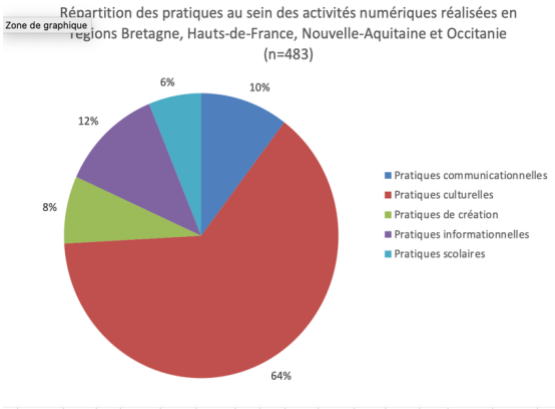

Figure 17. Pratiques au sein des activités numériques tous territoires

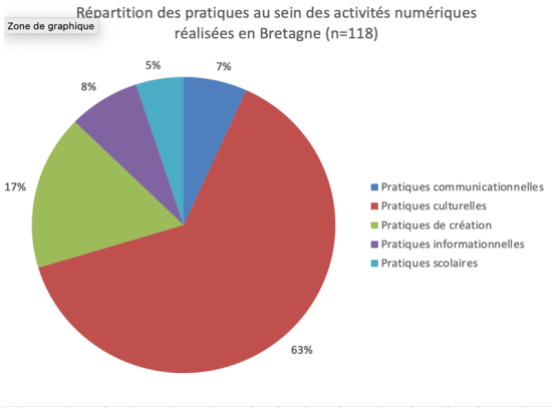

Figure 18. Pratiques au sein des activités numériques en Bretagne

Signalons au passage que l'âge ou le niveau de classe est aussi un élément définissant les pratiques.

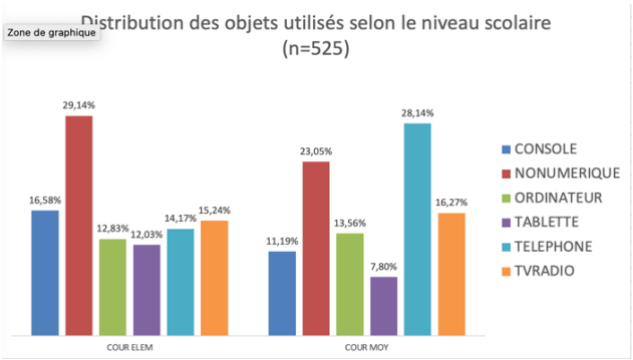

Figure 19. Distribution des objets utilisés selon le niveau scolaire des enfants

Pour les enquêtés en Bretagne, comme pour les autres, les pratiques culturelles peuvent être non numériques ou mobiliser la console, TV ou radio, la tablette, le téléphone, l'ordinateur (par ordre décroissant).

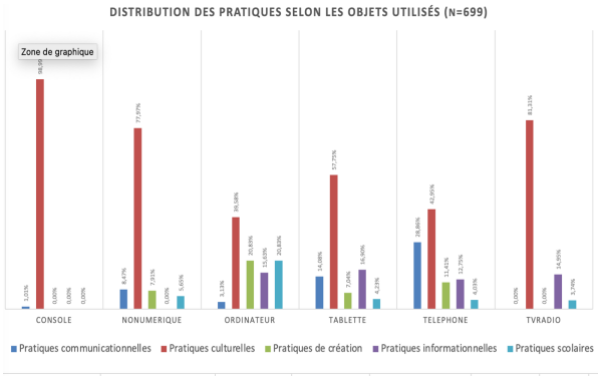

Figure 20. Distribution des pratiques selon les objets utilisés tous territoires

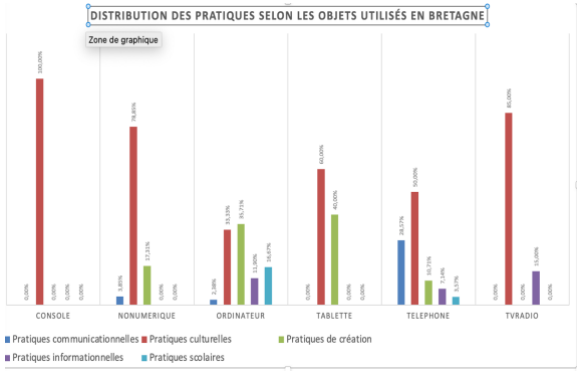

Figure 21. Distribution des pratiques selon les objets utilisés en Bretagne

Les pratiques culturelles déclarées sont majoritaires (63%) et se décomposent en des pratiques ludiques, le visionnage de films et série, le scroll et l'écoute musicale. Les pratiques numériques ludiques mobilisent la console, la télé ou la radio, la tablette, le téléphone.

Comparés à l'ensemble des enquêtés, les enfants enquêtés dans cette classe en Bretagne utilisent plus de plateformes de création numérique et de plateformes de jeux vidéo.

A l'inverse, ils utilisent beaucoup moins les réseaux sociaux numériques dont ils semblent éloignés. Ainsi de G. : *« Tik Tok apparemment c'est pas pour mon âge. Mes parents en parlent à ma sœur. Je fais comme ma sœur »* (fille G. mère prof des écoles/ père Technicien).

Ou M. : *« Je connais Tiktok, je regarde pas ça, je trouve ça nul. Mon grand frère et ma grande sœur l'ont mais j'aime pas »* (garçon M. mère cadre/ père fonctionnaire).

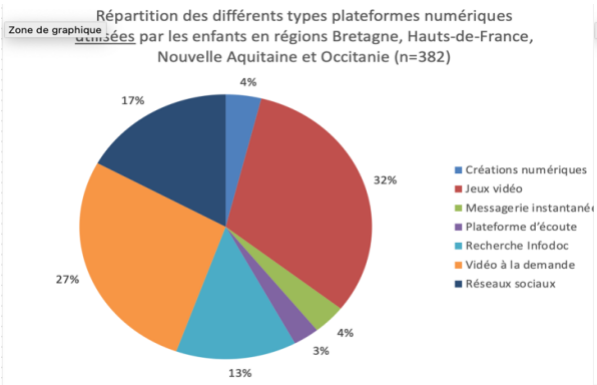

Figure 22. Plateformes numériques utilisées tous territoires

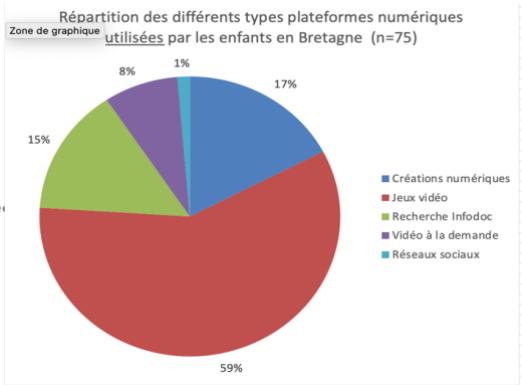

Figure 23. Plateformes numériques utilisées en Bretagne

Sur la console, l'enfant joue seul.e le plus souvent, avec ses frères et sœurs ou, plus rarement, avec ses parents. Notons que 7 items sont formulés par des garçons et 25 par des filles. Sur Switch, Nintendo ou PS5 personnel, plus rarement sur la console du grand-frère ou du père, les enfants déclarent jouer à *« Mario Kart, Mario Tennis, Mario Odissey, Luigi mention 3 »* (L. fille, parents professeurs), à *« des jeux d'aventure, des jeux de plateforme, à Spiderman, des jeux en ligne sur Poki »* (E. garçon, père : chauffeur / mère : employée administrative). Sont mentionnés également Fifa, Lapins crétins, Fortnite. Même si ces objets appartiennent à l'enfant, leur usage est régulé par les parents : *« les écrans, c'est que le mercredi et le week-*

end. (...) Ma mère dit stop quand elle trouve que c'est trop long et je l'écoute, oui » (M. garçon, mère cadre/ père fonctionnaire).

Les enfants enquêtés regardent des films ou des dessins animés à la télévision, plus rarement sur une tablette ou sur un téléphone. Le téléphone est aussi utilisé pour jouer.

Les pratiques de création peuvent être la réalisation de photos, de vidéos, ou d'histoires, comme ils le font en classe : *« Je fais des photos et des vidéos ; je raconte un peu ma vie. Des fois j'utilise l'ordinateur de ma mère pour écrire des histoires »* (T. fille, père emploi non connu/ mère agent immobilier). *« Par exemple, on fait des voitures en Lego avec un copain et on les filme quand on les crashe. Après sa maman fait le montage et met sur Youtube privé »* (E. garçon père chauffeur / mère employée administrative). Plusieurs mentionnent des applications découvertes en classe (Paint, Canva) : *« Canva, j'avais découvert ça à l'école. C'est un programme où on peut écrire et mettre des images. Je choisis un thème, je cherche des images et j'écris »* (M. fille père webdesigner/ mère dessinatrice). Les contenus ainsi créés ne sont pas mises en ligne. Deux enfants disent utiliser Scratch pour s'initier à la programmation : « Je fais des programmes avec mon père. Mon père me montre. Je sais faire des choses, par *exemple j'ai fait un pont qui peut bouger" »* (L garçon mère profession libérale/ père ingénieur).

Les pratiques numériques informationnelles consistent à accéder à de l'information, soit par l'écoute du journal télévisé avec les parents, soit par recherche sur internet sur un centre d'intérêt qui amène l'écoute de podcasts ou le visionnage de vidéo : *« J'écoute des podcasts. J'aime bien m'informer »* (C. fille père emploi non connu/ mère commerçante, utilise pour cela une radio connectée) ; *« Je regarde des vidéos pour apprendre, par exemple sur les animaux »* (M. fille père maçon/ mère caissière, utilise pour cela son téléphone personnel). Plusieurs mentionnent des applications découvertes en classe (Qwant junior, Google earth, Google maps).

Les pratiques numériques scolaires à la maison sont limitées (5%). Notons que seuls quatre enfants mentionnent l'ENT pour accéder aux exerciseurs : *« Mes parents ont un ordi mais je ne m'en sers pas. Sauf pendant les confinements »* (Calculatice, Orthophore). (A. fille père emploi non connu/ mère pédiatre) ; E. garçon (père chauffeur / mère employée administrative) dit qu'il les utilise *« rarement quand le maître est malade ou pendant un confinement »* ; *« C'est l'ordi de mes parents pour le travail. J'utilise pour chercher des choses pour l'école »* (C. fille père emploi non connu/ mère commerçante). Seule G. fille (mère professeure des écoles/ père technicien) déclare utiliser des jeux éducatifs sur l'ordinateur de sa sœur.

La quasi-totalité de ces activités sont associées à des émotions positives (j'aime ; j'adore) à l'exception des activités scolaires qui au mieux n'appellent pas de commentaires subjectifs, et au pire ne sont pas aimées : *« Calculatice et Orthophore mais c'est un peu gonflant parce que ça prend trop de temps »*, dit R (garçon père kiné/ mère « travaille à la clinique »). La seule élève de la classe rencontrée (G. fille mère professeure des écoles/ père technicien) qui fait des jeux éducatifs dit ne pas aimer cela.

3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique

Les activités numériques des enfants rennais sont régulées par leurs parents bien davantage que l'ensemble des enquêtés (3% non régulés pour les CE2 de cette classe contre 33% pour l'ensemble). Elles le sont principalement par la délimitation des moments d'usage (week-end, jours sans école), et ce davantage que l'ensemble des enquêtés (62% contre 25%). On peut faire l'hypothèse de normes locales émanant des parents favorisés.

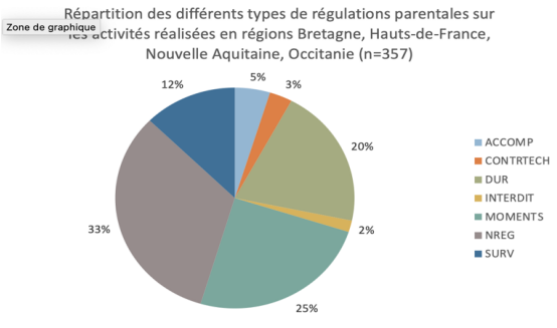

Figure 24. Régulations parentales tous territoires

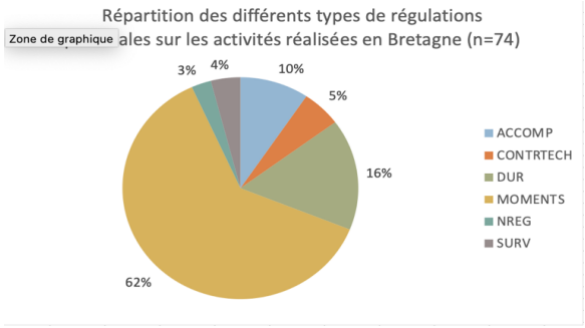

Figure 25. Régulations parentales en Bretagne

Comme pour l'ensemble des enquêtés, les régulations des parents enquêtés en Bretagne portent aux 2/3 sur les objets (ordinateur, tablette, téléphone…). Comparés à l'ensemble des enquêtés, les pratiques sont plus encadrées (27% contre 18%) et l'usage des plateformes le sont moins (6% contre 16%).

Si les parents encadrent les temps d'accès aux divers outils numériques, ils semblent moins attentifs aux activités elles-mêmes. M. garçon mère cadre/ père fonctionnaire dit : *« Maman s'en fiche de ce que je regarde. (...) Les écrans, c'est que le mercredi et le week-end. Ma mère dit stop quand elle trouve que c'est trop long et je l'écoute oui ».* Les enfants enquêtés apparaissent plutôt respectueux des règles parentales établies *(« je peux jouer que le week-end »*) et ne les remettent jamais en question. *« Pour la console, y'a pas trop de règles mais je dois pas en faire tout le temps. En semaine, j'en fais pas du tout »* (L. fille parents professeurs).

Néanmoins des transgressions sont fréquentes sur les activités. *« Ma mère veut pas que je joue à des jeux de guerre ; je joue en cachette »* (garçon R. père kinésithérapeute/ mère « travaille à la clinique »). *« Je joue sur le téléphone jusque 21h.* Tu as le droit jusque 21h ? *Normalement je peux pas y aller, y'a un code. Mais ma mère a mis sa date de naissance comme mot de passe. Trop facile ! »* N. (fille).

CONCLUSION

Sur ce territoire polarisé socialement, la richesse et le défi de cette école sont qu'elle doit prendre en charge des enfants du bas et du haut de la hiérarchie sociale (et peu de classes moyennes). Dans une équipe enseignante peu investie sur l'apprentissage numérique, l'enseignant enquêté mobilise de son côté fortement les outils numériques dans sa classe pour individualiser les apprentissages d'élèves dont les acquis antérieurs sont très hétérogènes. Grâce au numérique aussi, l'enseignant communique avec les parents (*mails*) et a su créer des relations de proximité avec tous.

En classe, les activités numériques observées ont toutes des finalités scolaires telles que la lecture et la vérification de compréhension d'un texte, l'orthographe, le calcul, la rédaction et l'illustration d'une histoire… Au-delà des acquisitions scolaires de ces activités, les enfants acquièrent des compétences numériques telles que rechercher de l'information sur internet (domaine 1 du CRCN), collaborer autour des activités numériques (domaine 2), créer des contenus textuels et visuels (domaine 3) et évoluer dans un environnement numérique : allumer/ éteindre un ordinateur, ouvrir une session, se servir d'un traitement de texte ou d'une autre application (domaine 5).

Dans leurs familles, les enfants acquièrent d'autres compétences telles qu'utiliser un smartphone, une tablette ou un ordinateur, visionner des vidéos, jouer à des jeux, réaliser des photos ou des vidéos. On constate plusieurs transpositions d'activités découvertes en classe dans la famille (usage de Google Earth, d'applications de dessin, de traitement de texte pour la rédaction d'histoires). Les parents limitent temporellement l'usage des outils numériques mais semblent moins attentifs aux usages qui en sont faits.

Parmi ces enfants en classe de CE2, les compétences plus élaborées telles que vérifier l'information ou s'initier à la programmation sont plus rares. Aucun des enfants bretons enquêtés n'a indiqué savoir créer une chaine Youtube, un blog, un site web, un compte Facebook, Twitter, Discord, Instagram, Tiktok ou savoir déposer du contenu sur internet (Youtube, RSN…), pas plus que « Se protéger du cyberharcélement ».

Ce document est rédigé par les équipes de recherche
dans le cadre des GTnum du ministère de l'Éducation nationale
et de la Jeunesse.

La responsabilité des contenus publiés leur appartient.