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

-

CM1-CM2

REP+, Zone urbaine

Nouvelle-Aquitaine

#ELN
2020-2022

GTnum

MONOGRAPHIE ELN –CM1-CM2 REP+ ZONE URBAINE NOUVELLE-AQUITAINE

CAHIER D'EXPÉRIENCE

L'autrice
Valentine Beckmann, Université de Bordeaux, IMS

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 10

3 /// Les pratiques et compétences numériques des enfants 14

1. Compétences numériques des élèves 14

2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants 15

3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique 17

Conclusion 19

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

C’est d’abord le territoire en tant que tel, et plus particulièrement son appartenance à un réseau d’éducation prioritaire (REP+), qui a été identifié et ciblé. Le contact avec l’école a donc été assez logiquement mis en place par l’intermédiaire du coordonnateur de réseau.

Le terrain enquêté	
Territoire	• Catégories socio-professionnelles inférieures • Zone urbaine, périphérie Métropole • REP + • Équipement numérique avéré
Classe	• CM1 - CM2 • 20 élèves
École	• Directrice : Denis • Enseignant : Julien, 30 ans, cursus en STAPS

1 /// UN TERRITOIRE, UN TERRAIN

1. Caractérisations socio-économiques du territoire

L'école est située en Nouvelle-Aquitaine, dans le Département de la Gironde et plus particulièrement dans la Métropole de Bordeaux. Elle est implantée sur un territoire qui bénéficie de la Politique de la ville, dans une commune de plus de 20 000 habitants. La commune fait partie des deux-cents « Cités éducatives » françaises. Elle bénéficie du réseau de tram de la métropole. La population de la commune est globalement défavorisée, avec un revenu médian par habitant parmi les plus faibles de la région et un niveau de qualification peu élevé puisque 20% seulement de la population non scolarisée de 15 ans ou plus ont un diplôme de l'enseignement supérieur (Chiffres INSEE 2019). La commune, qui possède plusieurs écoles, collèges et lycées, est réputée active ; elle dispose d'un bon maillage socio-éducatif, et bénéficie de nombreux équipements sportifs et culturels. Pourtant, cette école, labellisée REP+, est située dans un quartier que Denis, le directeur, qualifie de « *globalement oublié* », notamment car sa situation géographique dans la commune tient la population assez éloignée des commerces et des services.

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

L'école qui compte deux cents élèves du CP au CM2, accueille, parmi ses élèves, des élèves allophones, essentiellement de nationalité bulgare, roumaine et turque, mais aussi des enfants dont les parents, de différentes nationalités, maitrisent mal le français ; elle dispose également d'un dispositif ULIS (Unité Locale d'Inclusion Scolaire). Quatorze enseignants composent une équipe pédagogique stable, âgée en moyenne de 35 à 40 ans. Les enseignants habitent plus ou moins loin de l'école, mais très majoritairement hors de la commune. Denis, enseignant depuis vingt-quatre ans, assure la direction de cette école depuis deux ans, mission pour laquelle il est déchargé à mi-temps. L'école travaille en collaboration avec le centre social voisin, bien implanté et très connu, pour un club nature mais aussi pour l'aide aux devoirs. Pendant la période du premier confinement, ils ont ensemble repéré et équipé les familles dépourvues d'équipement numérique.

3. Numérique dans la politique d'établissement

D'UNE POLITIQUE D'EQUIPEMENT SUBIE A UNE POLITIQUE D'USAGES

La politique numérique de l'école commence avec la politique d'équipement. Globalement, la logique d'équipement portée par la Municipalité, telle que rapportée par Denis, directeur, et Julien, professeur des écoles, est verticale et descendante, préexistant aux usages et aux besoins des enseignants qui composeront avec elle ; ce que Julien relate en ces termes : « *Nous, on n'a pas choisi que ce soit Apple, c'est un choix de la ville* ». En termes de quantité également, le souci d'équité prôné par la Municipalité d'équiper toutes les écoles à quantité égale ignore, selon le directeur, la question des usages et de l'intérêt porté *a priori* à la question du numérique par les différentes équipes : « *On se heurte à des volontés politiques qui disent 'non, attendez, vous êtes à 56 % d'équipement, d'autres écoles sont qu'à 40% , on va attendre que les écoles montent à votre niveau pour après' …. 'Mais pourquoi ? Puisque là-bas ils utiliseront pas !' 'Oui, mais c'est par équité'. Mais l'équité… Vous allez dépenser des sous, alors que ce sera pas utilisé !* ».

Dans cette configuration, l'école, entièrement équipée de bornes Wifi fonctionnelles, dispose de 60 IPads avec, dans certaines classes, un boitier d'Apple TV relié à une « dalle numérique ». Pour pallier ce manque de consultation initiale, l'équipe a demandé à l'appui d'un projet numérique « *l'installation de vidéoprojecteurs interactifs plutôt que ces dalles de façon à avoir les avantages du numérique et les avantages du tableau blanc* ». Coexisteront alors à terme au sein de l'école des dalles numériques et des TNI, des IPad et des PC (les TNI installés fonctionnant dans un environnement Windows sur PC), des équipements choisis et des équipements subis, des tableaux noirs – pour les classes équipées d'une dalle – mais également des tableaux blancs – pour les classes équipées de TNI.

Denis pointe la discontinuité entre les collectivités et regrette les effets pédagogiques de cette logique en silo : « *Parce qu'ici comme on est univers IPad, c'est vrai que l'univers Windows n'est pas connu. Et ça aussi c'est une incohérence. Les écoles de XX sont équipées en tablettes IPad, mais quand les enfants vont aller en 6e et passer les évaluations 6e ils les passent sur des PC. Donc ils sont déboussolés* ».

La volonté affichée dans l'école est grande de ne pas subir l'usage mais au contraire de le maitriser pour que les élèves en retirent un bénéfice d'apprentissage. Dans le projet d'école, figure, parmi les axes transversaux, un axe lié à l'utilisation du numérique intitulé *« L'enseignement numérique, une véritable plus-value pour les élèves ».* La stabilité de l'équipe rend possible, selon le directeur, une réflexion sur le long terme qui s'intéresse à l'usage et au bénéfice du numérique, à l'opposé d'une seule préoccupation « *occupationnelle du type 'Allez, tiens prends ta tablette, laisse-moi que je corrige mes cahiers'* ». Devant l'utilisation croissante du numérique constatée chez les élèves, surtout à partir du CE2, « *l'objectif est pas de tomber dans du full numérique parce que ce serait pas rendre service aux enfants* ». L'équipe veille à une utilisation raisonnée de cet « *outil comme les autres* » en termes horaires, ce que Denis rappelle en ces termes : « *On fait attention, on minute bien le nombre de temps passé devant les tablettes. On fait en sorte que ce ne soit pas tout le temps, que ça devienne pas une habitude, où ils pourraient être addicts et réclamer* ». En termes d'usages également, on veille dans l'équipe à ce que le numérique soit exclusivement lié à des situations pédagogiques pertinentes. Les compétences numériques ne sont majoritairement pas travaillées en soi, mais à travers, et au service des enseignements, fondamentaux notamment. Denis fait le pari que c'est au collège que le numérique en tant qu'objet d'apprentissage sera développé.

UNE UTIILISATION DISPARATE DU NUMERIQUE DANS L'ETABLISSEMENT

Néanmoins, malgré la présence de ces équipements déployés de façon programmée à l'échelle de l'école, et cette conception partagée, l'utilisation du numérique est hétérogène. En termes de maitrise, tous les enseignants ont, selon Denis *« des niveaux tellement différents »,* certains étant bien plus « *à l'aise* » que d'autres. En prenant en compte cette hétérogénéité, l'équipe cherche à évoluer : l'aide et la formation de pair à pair est pointée comme une stratégie effective et efficace par Denis et Julien, de même que les journées de formation proposées par l'Éducation Nationale, du fait de l'appartenance de l'école à un REP+, notamment ; le jour de l'entretien, par exemple, tous les enseignants de CP et CE1 sont en « *journée de formation numérique* ». Cette hétérogénéité pose également la question du choix et de la liberté de l'enseignant. Dans l'école, tous les enseignants n'utilisent pas les outils numériques. Le directeur assume et défend cette singularité « *parce que quand on le sent pas, on le sent pas. Ça sert à rien de passer en force, que ce soit une souffrance, les gamins vont le ressentir et c'est pas le but. D'accord, cette année ils auront pas fait de numérique, l'année suivante, ils en feront* ». Cette utilisation choisie est à l'image de celle de l'ENT *Classe Dojo* « *qui est commun à l'école, mais qui est pas obligatoire pour tous les collègues. C'est un outil qu'on utilise dans 80 % des classes* ».

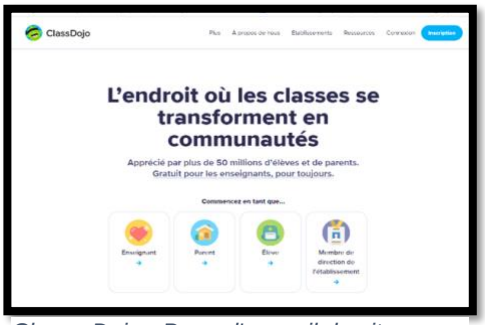
Ces utilisations disparates se regroupent effectivement autour d'outils communs, retenus en conseil des maîtres pour leur efficacité et leur fonctionnalité : il s'agit de *Classe Dojo* et de *Mon École. Classe Dojo* a notamment été choisi par l'équipe parce qu'il permet une traduction dans plusieurs langues, fonctionnalité précieuse pour un outil de liaison dans cette école aux publics variés. Il s'agit d'un outil payant qui n'émane pas de l'Éducation Nationale. Cette donnée n'est pas entrée en ligne de compte dans le choix des enseignants qui recherchent avant tout l'efficacité.

Il en est de même du choix de l'outil privé *Mon École*, arrêté en conseil des maitres au vu de son intérêt pédagogique : « *C'est payant. C'est un choix de coopé d'école. En fait, on arrive à équiper 200 enfants avec des comptes sur les trois applications « Rallye lecture » « Maths héros » et « Classe numérique ». C'est un plan de travail interactif pour 200 euros, donc c'est un euro par élève. On s'en sort hyper bien* ». De son côté, l'Institution propose des formations à des outils ou à des applications - l'équipe a par exemple suivi dernièrement des formations, appréciées, à Quizlet et LearningApps – « *par contre du contenu, ça c'est sûr qu'on nous le proposera pas, c'est ce que je te disais, c'est une histoire de licence privée* ». Et Julien d'y trouver une certaine logique : « *ce serait très bizarre, comme c'est pas des 'outils Éducation Nationale' que ce soient eux qui nous amènent ces outils qui sont privés et payants* ». Or, c'est le contenu pédagogique directement utilisable de *Mon École* qui séduit et convainc les enseignants. Julien loue la qualité des contenus, l'efficacité constatée et le gain de temps, de correction notamment, qui justifient pleinement « *le petit côté payant* ».

2 /// LE NUMERIQUE DANS LA CLASSE

1. Etat des lieux

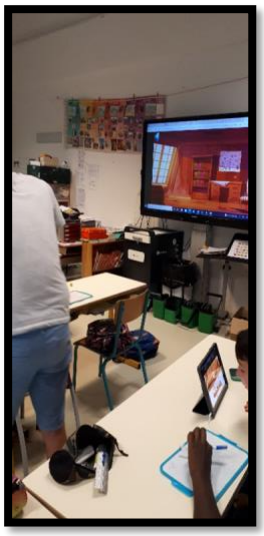
Dans la classe de Julien, les vingt élèves de CM1 et CM2 présents sont disposés de façon à voir à la fois la dalle numérique et le tableau noir qui se font face, et qui sont tous deux utilisés quotidiennement par l'enseignant. Les élèves ont une ardoise individuelle, des cahiers, bleu jaune et rouge, auxquels s'ajoutent parfois des IPads quand l'activité le nécessite. Les IPads sont stockés dans un chariot, matériel mobile que les élèves sont habitués à prendre et ranger seuls, sur demande de l'enseignant.



Classe Dojo - Page d'accueil du site https://www.classdojo.com/fr-fr/

Mon Ecole - Page d'accueil du site - https://monecole.fr/

Figures 1 et 2. Deux outils communs pour la classe



La dalle sur un des murs de la classe

Box mobile de recharge des iPad

Figures 3 et 4. Equipements numériques dans la classe

2. Pratiques et compétences numériques enseignantes

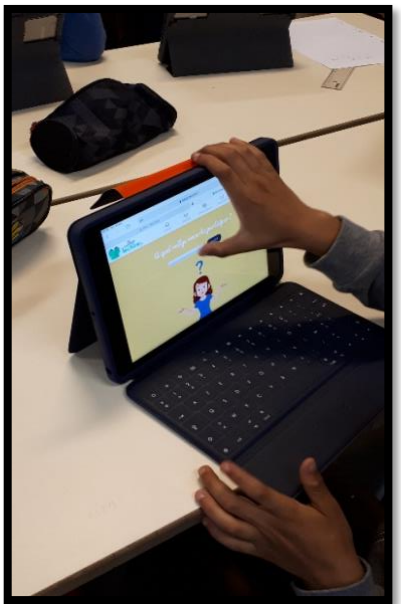
Julien, trente ans, professeur des écoles en charge de cette classe de CM1/CM2 a suivi un cursus universitaire en STAPS. Il est ici depuis trois ans, et était auparavant dans une école plus rurale, également classée en REP, située à une cinquantaine de kilomètres dans le même département. Julien préfère le terme « *performant* » à celui d' « *expert* » pour se définir dans son rapport au numérique : le sujet l'intéresse, il sait ce qu'il cherche - des outils «*qui [lui] permettent de vite mettre les enfants dans des situations de travail* » - et les trouve. Ses découvertes proviennent de ses recherches et flâneries personnelles sur la toile, sur des sites de pairs notamment, mais ne proviennent pas de lectures académiques. Julien fait circuler l'information à son tour quand il la juge pertinente, participant lui aussi à cette boucle informationnelle, car dans son « *grand groupe de copains avec beaucoup d'instits on a tous les oreilles qui trainent à droite à gauche, dès qu'on trouve un truc, on communique, donc ça va vite* ».

Julien est force de proposition dans l'équipe, en termes de numérique. C'est lui qui a montré à ses collègues et proposé *Classe Dojo*, car il l'utilisait dans son ancienne école. Il en est de même de *Mon École* dont le choix en conseil des maîtres émane d'une proposition personnelle de Julien qui la justifie ainsi : « *dans un fonctionnement en éducation prioritaire où, je pense, on a énormément tendance à partager les ressources parce que voilà, au vu des publics, on se doit de trouver des supports qui sont efficaces et dès que quelque chose fonctionne On se passe - On se le passe et puis surtout on s'auto-forme* ».

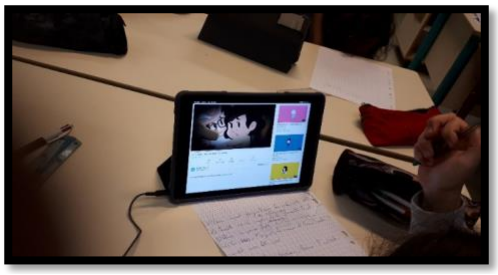
3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique

UNE EDUCATION PAR LE NUMERIQUE AVANT TOUT

Lors des séances observées, en mathématiques et en français, les élèves jonglent individuellement avec les outils dont ils ont besoin, porte-vues de leçons, ardoise, feuille de brouillon, cahier, sans oublier parfois le plan de travail imprimé par le maitre. Ces allers-retours sont encouragés oralement par Julien. Lors du rallye lecture certains ré-écrivent les questions, tandis que d'autres évoluent directement grâce aux différents onglets, sans passer par un autre support d'écriture. D'autres encore réfléchissent sur l'ardoise avant de taper les réponses à l'écran. Des élèves utilisent le clavier intégré, certains choisissent l'option tactile. D'aucuns écoutent l'activité, tandis que d'autres la lisent sur l'écran. Les choix sont opérés à l'échelle individuelle et ne nécessitent ni explication ni aide manipulatoire de la part de leur maître.



Utilisation tactile de l'iPad pour le rallye lecture

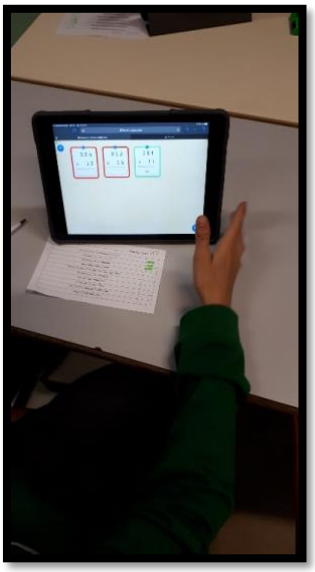


Une élève recopie les questions du rallye sur papier

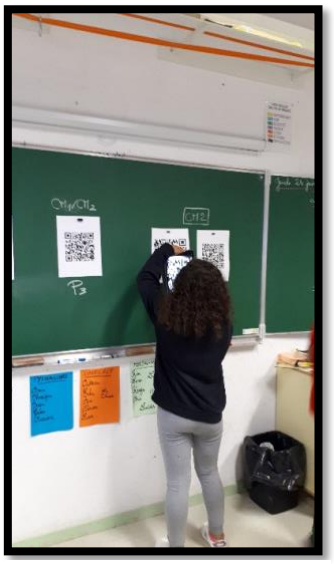
Elèves au travail

Figures 5, 6 et 7. Activité de lecture-écriture

Les usages numériques sont variés dans la même matinée, dans un temps qui court de 8h20 à 10h00, et se déploient sans aucun problème technique. Suite au rallye lecture intégré à *Mon École* et réalisé de façon individuelle et autonome sur le temps d'accueil échelonné, Julien lance une activité maths. Celle-ci se décompose en deux temps distincts, un premier temps en groupe classe à l'oral et un deuxième temps avec l'outil Quizlet. Le temps de rappel autour des modèles de Vergnaud se fait exclusivement avec l'ardoise comme Julien le rappelle à ses élèves : « *« l'outil tablette est fermé, il n'y en n'a pas besoin pour les révisions » - « l'outil qui m'intéresse c'est l'ardoise ».* Une fois les révisions effectuées, le professeur lance l'activité sur Quizlet, activité réalisée en binôme et pour laquelle les binômes sont en compétition. Les résultats apparaissent en simultané sur la dalle numérique. Vient ensuite un temps de travail personnalisé, en mathématiques toujours, pour lequel l'élève doit individuellement, avec un IPad, flasher le QR code qui correspond à son groupe de compétences, parmi les trois QR codes affichés au tableau, ce qui lui permet de lancer l'activité correspondante sur la tablette. Ce sera ensuite l'heure de la dictée, puis celle de la récréation.

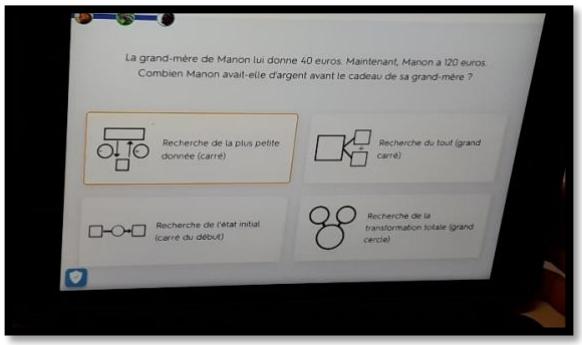


Temps de travail personnalisé sur la tablette à partir d'un plan de travail

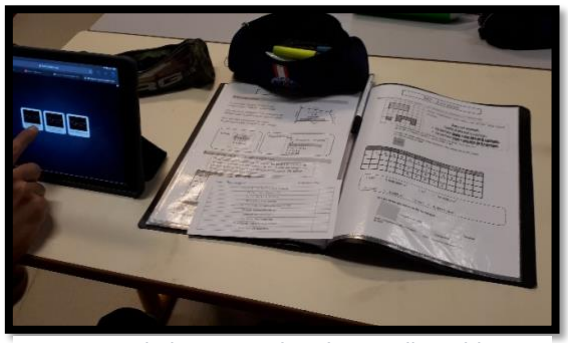


Une élève flashe le QR code avec sa tablette

Résultats projetés sur la dalle au fur et à mesure



Le jeu en équipe : attribuer le bon modèle de Vergnaud



Porte vues de leçons + plan de travail + tablette

Figures 8, 9, 10, 11 et 12. Séance de mathématiques

En termes de régulation et contrôle sur le numérique, Julien prône la relation de confiance qu'il s'efforce de construire avec ses élèves, plutôt que l'utilisation d'outils de surveillance, pourtant disponibles. La différenciation et le « feedback » immédiat sont deux avantages indéniables de l'utilisation du numérique pour Julien dans ses pratiques professionnelles. Julien utilise beaucoup le numérique à travers notamment la plateforme *Mon École* pour des activités disciplinaires de lecture ou de mathématiques par exemple. C'est, selon ses dires, un « *support dans les phases disciplinaires* ». Il constate la qualité de ces outils, à la fois d'un

point de vue de la conception du jeu et du contenu pédagogique. Le choix de la ressource - ici un *escape game* de mathématiques - est avant tout guidé par l'intérêt disciplinaire, et dans sa forme, par l'aspect ludique qui permet un enrôlement de tous les élèves dans l'activité. Julien ne fait pas de séance numérique qui n'aurait pour fonction que de travailler des compétences numériques, mais les enfants apprennent en travaillant toute l'année sur ce type de programmes ou d'activités sur les IPads. Cette multiplicité des outils est importante pour Julien qui s'attache souvent à dire « l'outil », comme dans « *l'outil tablette* » ou « *l'outil ardoise* » quand il s'adresse aux élèves, comme pour rappeler le rôle qu'il accorde pareillement à ces objets.

Néanmoins, le B2I demeure une commande institutionnelle, versée au LSU en fin de CM2. Julien le travaille alors de façon dite *« décrochée »* sur une semaine en fin d'année, toujours grâce à la plateforme *Mon école* qui propose une appli dédiée, « Mission B2I ». L'activité est jugée efficace, certains exercices reprenant des compétences souvent mobilisées dans les activités numériques au quotidien, mais Julien pointe les limites de l'exercice, liées à l'orientation Windows et PC du B2I quand les élèves n'ont en classe que des IPads, notamment en ce qui concerne le traitement de texte : *« Permettre à des enfants d'être efficaces sur le clavier, c'est quand même les mettre en contact régulier avec l'outil* ». Néanmoins, selon Julien, cela n'est pas empêchant dans l'exécution, car pallié par une interface qui reproduit fidèlement le traitement de texte et son environnement et par le fait que les élèves le voient manipuler et apprennent ainsi pas observation ou mimétisme : « *Je suis sûr qu'il savent ouvrir un document, je suis sûr qu'il savent se déplacer dans un document, changer la police, parce que moi je le fais et mon curseur il apparait. Tout ça c'est des choses qu'ils voient fonctionner* ». Il juge le niveau de ses élèves en compétences numériques « *très satisfaisant* », « *du plus que satisfaisant* ». Au final, Julien, à qui la substitution du B2I par le CRCN n'évoque rien, croit se souvenir que tous ses élèves de CM2 ont validé le B2I l'année précédente.

3 /// LES PRATIQUES ET COMPETENCES NUMERIQUES DES ENFANTS

1. Compétences numériques des élèves

DOMAINE CRCN 1 : INFORMATION ET DONNEES → LA RECHERCHE D'INFORMATION, UN BESOIN CERTAIN DE FORMATION

Julien estime qu'il s'agit d'un domaine important dans lequel il y a des besoins. Dans la plateforme utilisée il existe une activité de recherche pour laquelle le moteur Qwant est implémenté. C'est l'occasion pour lui de définir, d'expliquer et de tester : « *On a fait ensemble des tests : plus un moteur de recherche on lui donne des mots qui sont pas nécessaires, plus on va le perdre et plus nous on va se perdre dans nos recherches* ». Le travail autour de la validation de l'information est « *primordial* » pour Julien qui le considère comme un objet d'apprentissage.

DOMAINE CRCN 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION → L'ENT, UN OUTIL NON EXPLOITE POUR APPRENDRE LA PUBLICATION

Pour Julien, ce domaine est surtout lié à l'utilisation de l'ENT, outil de publication, de communication et de liaison avec les familles, mais cette fonction relève essentiellement, voire exclusivement, des missions de l'enseignant car c'est lui, Julien, qui remplit et diffuse les informations à destination des familles. Dans la relation aux familles, à toutes les familles, Julien vante l'aspect facilitant de l'outil numérique. Les élèves ne disposent pas d'espace partagé, même si l'enseignant en verrait l'utilité et l'intérêt, mais souligne aussi très vite l'aspect chronophage dans la régulation et l'exploitation.

DOMAINE CRCN 3 : CREATION DE CONTENUS → LA PROGRAMMATION EN PRIORITE

Dans la mesure où la programmation est un élément de programme, elle est travaillée régulièrement, avec des défis Scratch ou l'appli Run Marco par exemple. Par ailleurs, les élèves utilisent l'enregistrement audio comme un « *outil* » pour leurs productions d'écrits ; chacun écoute son texte une fois enregistré, procédé d'auto-évaluation grâce auquel les élèves gagnent en distance critique. Ces productions peuvent être publiées sur l'ENT et/ou réutilisées pour faire une vidéo informative, sorte de compte-rendu aux familles ou aux autres classes. L'activité de montage est rare et n'apparait pas comme prioritaire aux yeux de Julien. La classe ne dispose pas de compte sur un réseau social et Julien ne les utilise pas : *« Le seul moment où les réseaux sociaux interviennent c'est plutôt quand on fait tout le travail sur le côté addictif volontaire, quand on fait la prévention* »

DOMAINE CRCN 4 : PROTECTION DES DONNEES ET SECURITE → LE CYBERHARCELEMENT, UNE PREOCCUPATION TRAITEE PONCTUELLEMENT ET EXTERNALISEE

La thématique du cyberharcèlement est un élément indispensable à traiter avec les élèves selon Julien, surtout en amont du collège. Elle est partie intégrante des programmes, et les élèves qui arrivent en cycle 3 ont des connaissances et expériences hétérogènes sur le sujet dont il ne faut pas se contenter : « *Ils ont une conscience de ça, mais je pense c'est important de généraliser la connaissance* ». Cette question est traitée intégralement dans la classe par une policière chargée spécifiquement de la prévention, selon un rythme bisannuel qui alterne « cyberharcèlement » et « sécurité, protection » au cours de plusieurs séances. Julien ne réaborde ces points au cours de l'année que si une situation problématique se pose dans la classe.

DOMAINE CRCN 5 : ENVIRONNEMENT NUMERIQUE → ENTRE HABITUDES ET REFLEXIVITE A FAVORISER

Pour Julien, les élèves ont une utilisation efficace du numérique qui est largement supérieure à celle des adultes. D'un point de vue manipulatoire, contrairement à lui-même qui avoue « *une perte d'efficacité terrible* » dans le passage de Windows à Mac, il les trouve très à l'aise et possédant une faculté d'adaptation certaine - d'Android à Apple par exemple - « *parce qu'ils ont une omniprésence du numérique qui fait qu'ils sont en contact avec les deux* ». C'est cette omniprésence numérique au quotidien qui incite Julien à ne pas restreindre ou artificialiser l'environnement numérique dans lequel il fait évoluer les élèves, préférant assumer cet ancrage social : *« De toute façon ils en ont une telle utilisation à l'extérieur que c'est pas parce que je vais le contrôler, et entre guillemets fermer l'entonnoir de l'utilisation de Classe Dojo, que ça va perturber en quoi que ce soit ce qu'ils utilisent sur Facebook, ce qu'ils utilisent sur Tik Tok* ». Considérant l'environnement numérique d'un point de vue plus large, Julien se souvient d'un moment en classe animé par des acteurs extérieurs autour de la prévention sommeil et raconte : « *On avait des enfants qui avaient un temps d'écran monumental et qui avaient des soucis de sommeil. Et du coup on leur expliquait ce côté addiction, c'était pas quelque chose…c'est pas le hasard, c'était quelque chose de contrôlé, qu'il y avait des gens qu'étaient payés pour réfléchir comment rendre de plus en plus addicts les enfants mais aussi les adultes. Ça, ça les avait beaucoup perturbés* ».

2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants

En dehors de l'école, les onze *« CM2 »* de Julien relatent des pratiques culturelles et sociales variées, choisies, mais parfois aussi subies quand il faut « *aider* » au bon déroulement de la vie familiale. Parmi ces activités « jouer dehors » apparait en bonne place et se décline au gré du quotidien, avec son chien, ses copains, au vélo ou au ballon. A cette activité, s'ajoutent des activités sportives – le foot pratiqué par Stoyan, des activités familiales, comme *« faire les courses »*, activité réalisée sous la contrainte par Hakim ou autres activités d'intérieur, les cartes Pokémon pour Lenny ou le ménage, exécuté, à regret, par Wassila. C'est dans ce contexte d'activités multiples que s'intègrent les activités numériques, effectuées sur différents objets, partagés ou personnels, à savoir, par ordre décroissant d'utilisation, le téléphone, la télévision, la console, l'ordinateur et la tablette.

Tous les élèves de CM2 de Julien ne possèdent par leur propre téléphone, mais c'est le cas de la majorité d'entre eux. Walid, par exemple, a son propre téléphone, récupéré de son père qui en a acheté un nouveau, Tiago en a un depuis le CP, et Mehdi et Stoyan n'en sont pas à leur premier téléphone non plus, d'autres en ont un à eux aussi. Si tous n'ont pas de téléphone personnel, tous, en revanche, en ont l'usage : Wassila et Emma n'en n'ont pas, mais utilisent celui de leurs parents, Samuel aussi.

Avec ces téléphones, les élèves ont des usages variés au premier rang desquels les pratiques culturelles et communicationnelles : jouer, se distraire, regarder des vidéos, mais aussi discuter avec ses copains et copines. Walid *« joue avec des amis virtuels* » et répond aux messages de ses copains ; Hakim regarde Fuze, « « *un youtubeur qui fait des Minecraft* » mais aussi d'autres « *youtubeurs IRL »* ; Rojhat joue à Roblox ; Emma tape *« jeux en ligne gratuits »* ; Tiago joue à Brawl Stars ; Inès aime écouter de la musique sur son téléphone et « *parler avec des amis* ». C'est ce même type de pratiques, culturelles et communicationnelles, que l'on retrouve avec les autres supports : Samuel regarde des animés sur l'ordinateur, Tiago et Hakim jouent à la Play Station, Rojhat « *regarde des Tik-Tok* » sur sa tablette ; d'autres encore regardent films ou séries sur Netflix, plateforme qui revient très souvent dans la bouche des élèves de Julien qui l'utilisent aussi bien sur le téléphone, l'ordinateur que sur la télévision.

Regarder la télévision figure, d'ailleurs, parmi les activités numériques largement relatées parmi les élèves de Julien. Inès met *« des pouces en l'air pour la télé. C'est bien, c'est cool !».* Néanmoins, derrière cette expression se cache une réalité fuyante, ou en tout cas, plurielle, englobant contenu télévisuel et contenu en ligne. Certains regardent les programmes télévisuels, seul ou en famille, à l'image d'Inès qui regarde la télévision le matin seule ou avec sa sœur, et le soir avec ses parents. Les programmes regardés le sont en français ou dans la langue maternelle, comme Stoyan, d'origine turque, qui regarde films et séries en turc, et en allemand. Wassila, dont c'est l'activité préférée, regarde à la télévision « *[s]es dessins animés préférés sur les chaines françaises* » mais aussi des chaines ou vidéos sur YouTube telles que *Amelina Kiss*, *Adem & Bilal* ou *Sophie Fantaisie*. Hakim a *« regardé la télé »* le week-end précédent, surtout des vidéos YouTube ; Rojhat, lui aussi, regarde YouTube et Twitch *« à la télévision »*.

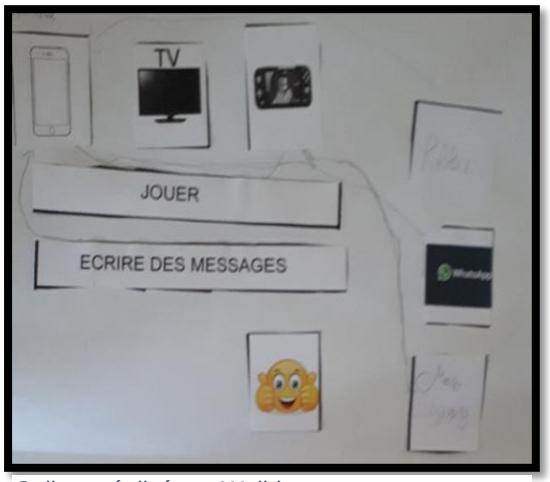
La console est un objet présent chez Samuel, Emma et Hakim mais pas forcément chez les autres. Inès n'a pas de console, mais ses frères, eux, en ont une. Moins largement, quelques-uns des camarades d'Inès évoquent l'utilisation d'une tablette ou d'un ordinateur, personnel ou partagé, comme chez Samuel qui partage un ordinateur avec son père *via* deux sessions différenciées, le seul d'ailleurs à évoquer ce type de modalités d'utilisation.

Les pratiques communicationnelles semblent s'articuler assez majoritairement autour de la plateforme WhatsApp. Le compte est parfois personnel – Rojhat a créé son compte avec l'aide de sa mère – mais les enfants utilisent aussi parfois le compte d'un de leurs parents comme Inès qui utilise celui de sa mère. Elle a, en revanche un compte Snapchat à elle. Pour autant, peu évoquent comme elle ce réseau social, comme peu en évoquent d'autres. Lenny parle de TikTok, Hakim aussi auquel il ajoute Discord ; Tiago n'a pas TikTok parce que « *c'est pour les grands* ». Instagram ne fait pas du tout partie de leur univers et aucun autre réseau social n'est autant partagé que YouTube parmi les élèves de Julien. Ces activités, disent-ils, leur plaisent, leur procurent du plaisir, leur font passer le temps, les apaisent, les reposent ou les font rire.

Si les élèves de CM2 développent des pratiques numériques culturelles, et communicationnelles, les pratiques scolaires en tant que telles sont peu relatées. Wassila et

Samuel sont les seuls à évoquer l'usage possible d'un outil numérique pour les devoirs, pour une conjugaison par exemple. Rojhat joue néanmoins à « *des jeux pour les tables, des jeux de mémoire, on va dire* ». Ces propos confirment les dires de l'enseignant qui expliquait ne jamais donner de travail à la maison nécessitant spécifiquement un recours au numérique. Lumni ? « *C'était pendant le confinement !* » s'exclament-ils, et Wassila d'ajouter « *On sait même plus ça veut dire quoi !* ».

Collage réalisé par Lenny



Collage réalisé par Walid

Figures 1 et 2. Extraits de collages

3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique

Les règles parentales liées à ces activités, quand elles sont explicitées par les enfants, sont très largement de nature temporelle, et différenciées selon leur moment de déroulement, à savoir la semaine ou le week-end. Chez Wassila, le cadre temporel d'utilisation mis en place est le suivant : « *Je choisis entre le samedi et le dimanche. De temps en temps quand j'ai vraiment beaucoup, beaucoup aidé ma mère, je l'ai les deux jours. Sauf que je l'ai le plus souvent un jour. Soit une heure soit quelques minutes* ». Chez Samuel aussi *« en général ils mettent une limite de temps »* sans qu'il puisse la préciser : « *C'est souvent la même …je sais pas trop la dire* ». Quant à Walid, il trouve que certains sont bien chanceux d'avoir leur téléphone avec eux quand ils veulent ou jusque tard le soir, car ce n'est pas son cas, situation qu'il impute à sa mère : « *Après que je mange, j'ai pas le droit de l'avoir. Parce qu'avant je l'avais, mais après elle m'a dit 'tu dors mal' ».* Walid a essayé de négocier avec sa mère de garder son téléphone plus tard dans la soirée rejouant ainsi la scène : « '*Iui, Walid, tu dors vers 22 h, 21h et tu te réveilles à 9h' ; Je lui dis 'maman, est ce que je pourrais pas dormir tard, comme ça je me réveille tard ?', et elle me dit 'Non tu dors tôt comme ça, après'…* ». Walid alors se réveille tôt et, en attendant que les autres membres de sa famille se lèvent, « *descend en bas regarder la télé* ». De fait, chez Hakim, la télévision apparait comme une variable temporelle ajustée par ses parents qui le laissent regarder plus tard le soir pendant le week-end : « *Ma mère elle me dit 'dors, dors tard pour que tu te réveilles tard' parce que moi mon habitude c'est de me réveiller à 8 heures pendant le week-end et pendant l'école* ». Mais Hakim dit aussi qu'il n'a pas toujours le temps de *« jouer à l'ordi »* car il doit aider ses parents. Tiago est parfois « *puni* » de téléphone, Lenny l'a quand il veut « *sauf quand son frère le ramène au collège* ». Chez d'autres, Tiago par exemple, les règles plus tacites existent selon

le type de contenu, et ses parents le laissent par exemple finir un film avant d'éteindre. Seul Walid, qui n'a pas le droit d'installer Discord, Tik Tok et Snapchat, relate un interdit lié à la nature du réseau social et/ ou à son cadre légal : « *Mon père y me dit 'non, non, t'as pas l'âge encore' et j'ai dit 'pourtant quand j'étais petit je regardais Tik Tok, j'avais même un compte'. Il m'a dit 'oui mais je savais pas', et tout* ».

Cette régulation temporelle s'entrelace avec un souci parental de diversification des activités qui ne semble pas remis en cause par les enfants : « *Des fois ma mère elle me dit 'arrête la télé', je viens l'aider, je joue avec mon frère* » (Hakim) ; « *Je fais environ une heure de ménage, je range ma chambre, aider ma mère, après je fais mes devoirs, et après c'est soit je sors dehors et je prends le téléphone un peu le soir, soit je prends d'abord le téléphone et je sors dehors »* (Wassila). Quand la mère de Walid lui dit « « *'Walid, t'as trop joué, t'arrête un peu de jouer' »,* il arrête et va jouer au ballon ou avec sa « *deuxième petite sœur qui a deux ans* ». Samuel, une fois la limite de temps imposée atteinte va « *jouer à un autre jeu, par exemple les Lego, aller jouer dehors* ».

CONCLUSION

Un territoire assez nettement défavorisé.

Dans l'école, un équipement numérique récent et opérationnel, même s'il n'est pas toujours choisi.

La maitrise, l'appétence et l'utilisation du numérique au sein de l'équipe enseignante sont hétérogènes.

Le cadrage institutionnel du CRCN n'est pas une référence organisatrice des apprentissages autour du numérique.

Un ancrage quotidien du numérique en tant qu'outil dans les activités pédagogiques.

Les élèves sont à l'aise, voire très à l'aise, avec l'outil informatique.

En dehors de l'école, les élèves développent des pratiques numériques essentiellement communicationnelles et culturelles.

Les parents qui exercent une régulation sur ces activités numériques exercent une régulation qui est largement d'ordre temporel.

Terrain réalisé par Valentine Beckmann
mai 2021- juin 2022

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.