



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation



ENFANCES ET LITTÉRATIES
NUMÉRIQUES

Monographie
-
CM2
CSP mixtes
Zone rurale
Occitanie

#ELN
2020-2022



MONOGRAPHIE ELN – CM2 CSP MIXTES ZONE RURALE OCCITANIE CAHIER D'EXPÉRIENCE

L'auteur

Gilles Sahut, Université de Toulouse 2, LERASS

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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

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 /// Les pratiques et compétences numériques des enfants	14
1. Compétences numériques des élèves	14
2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants	16
3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique.....	21

Conclusion.....	23
-----------------	----

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 scénarii 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 l'intermédiaire d'une conseillère pédagogique qui était également à ce moment-là en thèse dans le laboratoire CLLE de l'université Toulouse Jean Jaurès. Georges, directeur de l'école et enseignant dans la classe de CM2, s'est porté volontaire.

Le terrain enquêté	
Territoire	<ul style="list-style-type: none">• Catégories socio-professionnelles mixtes• Zone rurale
Classe	<ul style="list-style-type: none">• CM2• 18 élèves
École	Directeur et enseignant : Georges, 43 ans, il a fait des études d'Histoire

1 /// UN TERRITOIRE, UN TERRAIN

1. Caractérisations socio-économiques du territoire

B. est une commune des Hautes Pyrénées qui compte un peu plus de 1000 habitants. Entourées de terres agricoles, elle est caractérisée par l'Insee comme « rurale éloignée peu dense », hors de la sphère d'influence de la préfecture et principale ville du département. Selon l'INSEE, le niveau de vie annuel de 19 100 euros est inférieur à la médiane nationale (21650 euros) alors que le taux de chômage s'avère quant à lui supérieur à la moyenne française (14,5 %). Le niveau de diplôme de la population de la commune est inférieur à la moyenne nationale¹. On note ainsi une surreprésentation des personnes n'ayant aucun diplôme ou certificat d'études primaires (25,1% contre 21,9 au niveau national), de ceux qui ont uniquement le niveau brevet des collèges (11% contre 5,5%). A l'inverse, seuls 2,2% ont un diplôme de niveau Bac + 5 ou supérieur (10,5% au niveau national). Selon le directeur de l'école, la commune accueille très peu de nouveaux migrants et quelques familles de gens du voyage. Il souligne aussi que « *des profils en grande difficulté, en détresse sociale, viennent à B. car le loyer est pas cher, parfois des gens qui n'ont pas le permis, donc pas facile de trouver du boulot à la campagne* ». Le maillage culturel n'est évidemment pas aussi dense que dans les territoires urbains. La commune dispose néanmoins d'une salle de spectacle qui fait également office de cinéma et programme des concerts de temps à autre ainsi que d'une bibliothèque avec des horaires d'ouverture très restreints. Une seule école et un collège sont implantés à B.

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

L'école de B. compte 160 élèves répartis dans 8 classes. L'équipe enseignante est plutôt jeune (entre 25 ans et 48 ans) et connaît une certaine stabilité. « *On a des enseignants qui se sentent bien ici* », affirme Georges, le directeur.

Celui-ci fait également état d'un certain degré de mixité sociale au sein de l'école : « *On a des gens très riches, architectes, des chefs d'entreprises et des moyens, des agriculteurs et aussi 4 à 5 enfants en difficulté sociale par classe* ». Ceux-ci cumulent des problèmes d'hygiène, de santé, de nutrition, de sédentarité et même « *d'écrans* », « *bref, la totale à la maison* ». Ces familles font l'objet d'informations préoccupantes et sont suivies par des éducateurs. Georges avoue ici un sentiment d'impuissance : « *C'est compliqué, on n'arrive pas à en venir à bout* ».

¹ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2011101?geo=COM-65452>
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/6455246?geo=FRANCE-1>

Professeur de la classe de CM2 qui constitue notre terrain d'étude, Georges dirige l'école depuis dix ans. Âgé de 43 ans, il a effectué des études d'Histoire tout en étant surveillant en établissement scolaire. Il a pris la responsabilité de l'école seulement après deux années d'exercice en tant que professeur des écoles, renouant ainsi avec son projet professionnel initial qui était de devenir principal de collège. Georges affirme un fort sentiment de satisfaction professionnelle. Il apprécie de cumuler sa fonction de direction avec celle d'enseignant. Cela lui permet entre autres choses d'élaborer des projets pour l'ensemble de l'école et *a minima* de les mettre en œuvre pour sa classe de CM2 : « *Je trouve des ressources, des partenaires, des projets et puis paf, si mes collègues veulent pas le faire, je sais que j'ai ma classe* ».

Il reconnaît toutefois que ses débuts dans sa fonction de directeur n'ont pas été « *évidents* ». Du fait de son jeune âge lors de sa prise de fonction, Georges a initialement éprouvé des difficultés à se positionner à la fois par rapport aux élus et à sa hiérarchie administrative. Une décennie plus tard, il s'est affirmé en tant que partenaire privilégié et reconnu par les élus municipaux « *qui, eux, ont changé à plusieurs reprises* ». Quelles que soient les alternances politiques, Georges relève une même volonté « *de mettre des moyens pour leur école... d'offrir le meilleur aux enfants, leur donner une chance* ». De même, l'école entretient de bonnes relations avec l'inspection pédagogique et le collège voisin avec lequel divers projets sont mis en œuvre.

Cette ancienneté et stabilité de la direction de l'école est ainsi présentée comme un atout pour son dynamisme pédagogique : « *Quand j'ai un projet, globalement, entre l'inspection et des élus, on arrive à avoir plein de chouettes choses, dont des projets numériques* ».

3. Numérique dans la politique d'établissement

L'intégration du numérique au sein de l'école de B. résulte d'une politique volontariste soutenue par la municipalité. L'école et la commune ont ainsi candidaté et été retenues pour le premier plan École numérique rurale au début des années 2010. Quatre vagues d'équipements se sont ainsi succédé en lien avec les plans nationaux et rectoraux. Tout d'abord, des tableaux blancs interactifs ont pris place dans les classes il y a une dizaine d'années. Puis des vidéos-projecteurs ont été installés ainsi que quelques ordinateurs portables qui ont, selon Georges, « *vite baissé en qualité* ». Celui-ci a élaboré un dossier pour obtenir un financement auprès de l'inspection qui a conduit à un nouvel équipement en PC fixes pour le Rased et le CLAE, et surtout à l'obtention d'une flotte de douze tablettes iPad pour les classes. La dernière subvention obtenue va permettre l'acquisition d'une nouvelle série d'ordinateurs portables. L'école dispose d'un ENT, Beneylu School, qui a été choisi pour ses qualités ergonomiques et parce que Georges a été formé à son usage. Beneylu facilite ainsi l'intégration d'applications éducatives créées avec Learning Apps. En outre, Georges a créé une liste blanche de sites web pour l'ensemble de l'école accessible *via* la fonction moteur de recherche de l'ENT. Le but est la sécurisation des parcours pour les élèves qui peuvent ainsi naviguer sur le web dans une relative autonomie par exemple pendant les récréations. Georges actualise cette liste blanche en fonction des demandes des enseignants. De même, il gère les applications disponibles pour la flotte d'Ipad avec Zoom Desk, tâche chronophage mais préalable nécessaire à son usage pédagogique.

Georges est également à l'origine du site web de l'école qui est notamment destiné aux parents d'élèves. Lors de l'entretien avec chaque parent qui inscrit son enfant à l'école, le site est présenté car considéré comme une « *banque d'informations pratiques* » (calendrier des

vacances scolaires, matériel scolaire par niveau, demi-pension...). Au-delà, il a vocation à rendre visible les activités et projets menés au sein de l'école : « *Les parents vont dire : ah, ils ont fait un composteur, ah ils sont partis en voyage là dis donc, t'as vu, ils ont vu telle expo, oh, ils ont fait un spectacle et y'a un petit bout qui est filmé, ils chantent bien* ». L'objectif est ici de contribuer à la bonne réputation de l'école et de rassurer les parents. Georges décrit alors un cercle vertueux. Selon lui, la visibilité d'activités pédagogiques et culturelles sur le site permet de gagner la confiance des parents qui eux-mêmes vont la communiquer à leurs enfants. De ce fait, ces derniers vont avoir un comportement scolaire plus « *positif* ». De surcroît, le fait que l'école soit bien dotée en matériel informatique est également présenté comme l'un de ses atouts. Toutefois, l'ensemble de ces effets bénéfiques du numérique sont relativisés. Ils ne sont perceptibles que pour les parents qui portent de l'intérêt à l'éducation de leurs enfants : « *Après, ceux que l'on on a du mal à mobiliser et qui s'en moquent, bon, ça va pas nous sauver* ».

Les enseignants de l'école ont intégré, à des degrés divers, le numérique au sein de leurs pratiques pédagogiques. Selon Georges, ils sont unanimement « *hyper emballés* » par la vidéo projection. En revanche, seule une partie d'entre eux s'est emparée d'outils de l'ENT comme le cahier de texte et le blog.

Il s'avère donc que Georges se pose comme un véritable « *leader d'opinion* » qui a impulsé et orienté la politique numérique dans l'établissement. Les choix ont néanmoins été faits en concertation avec les autres enseignants. Georges regrette ainsi que les collègues soient « *restés vachement PC* » alors que lui privilégie l'Ipad : « *L'ipad c'est génial... Petit à petit, j'essaye de les persuader, je leur montre des choses faciles...* ». Lors d'une récréation, nous avons assisté à une conversation où une enseignante est venue interroger Georges sur les abonnements souscrits par l'école et lui demander conseil sur des outils numériques à utiliser au regard d'une situation pédagogique. Ce rôle de référent et de conseil dans le domaine du numérique s'exerce ainsi sur le choix des applications numériques et des activités pédagogiques qui leur sont liées.

2 /// LE NUMERIQUE DANS LA CLASSE

1. Etat des lieux

La salle qui accueille la classe de CM2 est agencée de manière traditionnelle, en « autobus » et non en îlots. Selon Georges, cette organisation spatiale permet aux élèves d'avoir une vision facilitée du tableau blanc sur lequel sont projetés les documents (texte, images fixes, plus rarement des vidéos...) *via* le vidéoprojecteur, lui-même connecté à la tablette Ipad de l'enseignant. Le bureau du maître est, quant à lui, perpendiculaire au tableau, ce qui lui permet à la fois de voir celui-ci et de montrer à la classe des éléments y figurant. L'ordinateur PC disposé sur le bureau de l'enseignant est parfois utilisé pour la projection. Le tableau demeure donc central dans ce dispositif spatial.

Une flotte de douze iPads est disponible sur des tables situées au fond de la salle. Deux élèves responsables sont chargés de les mettre sous tension et de les distribuer dans le cas d'une activité collective. Les élèves qui ont terminé une activité avant les autres se voient autoriser à y avoir recours, ce qui favorise un usage individuel régulier au moins pour une partie des élèves. A d'autres moments, l'ensemble de la flotte va être utilisée par l'ensemble de la classe (binôme de deux élèves).



Figure 1. Salle de classe de CM2

2. Pratiques et compétences numériques enseignantes

Georges considère l'éducation par le numérique et au numérique comme essentielle du fait des évolutions technologiques et sociétales. Il se dit toujours volontaire pour développer des pratiques dans ce domaine : « *Je sens que j'ai des choses, je ne me sens pas désarmé* ». Ce relatif sentiment d'expertise est renforcé par les relations entretenues avec le conseiller pédagogique au numérique qui, occasionnellement, vient assister à des séances menées dans sa classe pour « *avoir des idées* ». En début d'année 2023, celle-ci l'a d'ailleurs sollicité pour la participation à IOTA, un projet pédagogique innovant sur lequel nous reviendrons car il a la réputation d'être quelqu'un de « *bien informatique* ». Son intérêt pour l'éducation par le numérique vient de ce qu'il décrit comme une « *appétence personnelle* » notamment pour l'environnement Mac. En ce sens, il a davantage misé sur l'autoformation que sur la formation continue délivrée par l'institution scolaire. Il ne fait aucune référence à Canopé ou à des dispositifs de formation émanant de l'Éducation Nationale. En revanche, il indique chercher régulièrement sur le web « *de nouveaux outils* » potentiellement utilisables en classe. Sa représentation de la pédagogie numérique repose sur une perception positive d'un rapport bénéfique / coût. En ce sens, il met en exergue les atouts de certaines applications notamment d'exerciceurs mais surtout de la vidéo projection : « *C'est vrai que c'est la révolution pour nous de toutes façons... les cartes de géo, les œuvres d'art visuelles... là on vidéo-projette, on peut zoomer, on peut cacher quelque chose, on peut annoter, c'est génial* ». Il invoque également l'économie financière favorisée par le numérique qui évite ainsi l'achat de documents iconiques coûteux et de photocopies. C'est aussi l'utilisabilité des tablettes qui retient son attention : « *C'est hyper pratique en termes de gain de temps, [elles sont] toujours allumées et c'est très facile de communiquer d'une tablette à l'autre* ».

Georges se dit également concerné par les problématiques autour de l'éducation au numérique à la fois en tant qu'« *éducateur* » mais aussi en tant que parent de trois filles dont la plus âgée a 10 ans. Il insiste sur la nécessaire prévention devant être mise en œuvre à l'école primaire face aux dangers du numérique : « *Je compare souvent le numérique à une voiture. On peut faire des choses extraordinaires avec mais ça nécessite un permis sinon ça peut tuer* ». Son inquiétude concerne plus particulièrement les usages des réseaux sociaux numériques se développant au collège : « *A partir du milieu de la 6^e, ils [les élèves] commencent à changer, ils ont tous des téléphones portables et ils vont faire n'importe quoi sur les réseaux* ». Sa réflexion ne prend aucunement appui sur des lectures académiques ou des revues professionnelles mais plutôt sur l'expérience de sa compagne qui est conseillère principale d'éducation au collège de la commune ainsi que sur celle de situations particulières d'élèves jugées problématiques. Il fait ainsi référence à une élève de l'école qui avait qui « *sur Instagram avait des milliers de followers alors que bon, la nana, c'était ni une grande sociable ni une grande beauté. C'est à se demander comment ça se faisait. C'était un truc de fou !* ». En revanche, ses motivations pour la mise en œuvre de l'éducation au numérique ne paraissent pas directement liées aux orientations institutionnelles sur l'éducation aux médias et à l'information ni au cadre de référence des compétences numériques qu'il ne mentionne pas. Il dit avoir tiré sa connaissance sur l'éducation au numérique en assistant aux interventions faites pour la classe par la gendarmerie et une association d'aide à la parentalité. De ce fait, même s'il admet ne pas « *tout connaître* » sur l'éducation au numérique, il se perçoit comme le principal formateur de ses collègues : « *Je pense que je vais leur dispenser ça à dose homéopathique* ».

3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique

UNE EDUCATION PAR LE NUMERIQUE

D'un point de vue pédagogique, le numérique est avant tout considéré comme un « outil » dont l'usage est mis au service des apprentissages traditionnels. C'est bien l'éducation par le numérique qui est intégrée dans une pluralité d'activités. La vidéoprotection via l'Ipad ou l'ordinateur de l'enseignant constitue l'usage dominant. Très fréquemment, la journée débute par la correction collective des devoirs. Par exemple, un exercice à trous sur l'accord du participe passé et l'imparfait est projeté sur le tableau. Les élèves viennent à tour de rôle le compléter alors que l'enseignant adresse des questions à l'ensemble du groupe (« *est-ce qu'il faut un e ?* » « *C'est quel auxiliaire ?* » « *Est-ce qu'il faut un accent ?* ») qui doit également vérifier et éventuellement corriger leur travail sur leur cahier. Il souligne l'intérêt de la vidéo-projection pour ce type de travail qui permet que « *tout le monde voie la même chose* ».

De manière identique, un exercice sur les compléments circonstanciels est projeté. L'enseignant interroge les élèves et procède à la correction via sa tablette. On note ici encore une prédominance du couple « tableau écran » de l'enseignant / cahier de l'élève.

Cette dualité des supports se retrouve également lors de l'exercice de la dictée. Dans un premier temps, les élèves font cette tâche de manière traditionnelle sur leur cahier. Puis l'enseignant photographie une copie avec son Ipad et la projette sur le tableau. Elle sert alors d'appui afin d'animer la correction collective. Lors de ce dialogue, la grande majorité des questions sont posées par l'enseignant et ont pour but la vérification des savoirs orthographiques et syntaxiques. Il arrive néanmoins que des élèves interrogent Georges afin par exemple d'exprimer un doute sur l'orthographe d'un mot.

En Histoire, l'enseignant prend appui sur des documents iconiques et sonores, compléments numériques du manuel d'histoire des éditions Accès. Lors d'une séance ayant pour objet la Révolution française, un dessin mettant en scène un personnage fictif est projeté sur le tableau. Chloé, une bourgeoise révolutionnaire, raconte des événements de sa vie quotidienne entrelacés avec des faits historiques caractérisant la période étudiée. L'enseignant n'a pas besoin de donner de consignes particulières aux élèves. La classe, particulièrement silencieuse, les yeux rivés sur le tableau, semble attentive à ce récit oral. Une fois celui-ci achevé, l'enseignant adresse une série de questions issues du manuel (par exemple « *Comment est-ce que Chloé salue le commerçant ?* » ...) à l'ensemble de la classe et en l'absence – fréquente - de réponses, donne des explications supplémentaires. L'objectif pédagogique principal est ici d'opérer un rappel de connaissances précédemment enseignées en prévision d'une évaluation.

Nous avons enfin observé une séance fondée sur l'usage des tablettes, et plus précisément de l'application *Défi Table* éditée par l'académie de Dijon. Cet exerciceur portant sur les tables de multiplications permet d'organiser des « duels » entre élèves. Un binôme se fait face autour de la tablette, chacun ayant sa propre partie d'écran et devant indiquer le résultat d'un certain nombre de multiplications issues des tables de 2 à 10 en un temps limité. Un score calculé sur le nombre de réponses justes et la durée totale indique le vainqueur du « duel ». Le bruitage sonore de l'application rappelle l'univers du jeu vidéo. De même, il existe la possibilité pour chacun des duellistes de poser des pièges qui entravent la démarche de l'adversaire (par exemple, l'empêcher de résoudre une opération facile) mais tous ne se saisissent pas de cette opportunité. Dans l'ensemble, les élèves sont très investis, pris par le jeu. Certains se montrent

très calmes, d'autres manifestent des signes d'impatience (José tape sur le sablier de l'écran alors que le programme se charge) ou de stress (agitations des jambes par exemple). D'aucuns expriment du découragement : « *J'en sais rien, moi* », « *Moi j'arrête !* ». Une mise en commun fait suite à la première série de duels. L'enseignant fait oralement un bilan des meilleurs scores. Il reconstitue les binômes afin que les meilleurs s'affrontent. Puis arrive le stade des demi-finales, puis de la finale : les duels alors sont visualisés sur l'écran par le reste de la classe qui devient spectatrice. À l'issue de la finale, il incite la classe à applaudir le vainqueur. Finalement, on assiste ici à une ludification d'une activité qui a pour objectif pédagogique la mémorisation des tables de multiplication. Celle-ci est induite à la fois par le recours à une application qui emprunte des codes du jeu vidéo mais également par le design pédagogique choisi par l'enseignant qui mise sur la compétition entre élèves et une forme de spectacularisation de l'activité.

L'INTEGRATION DE L'ENT DANS LES PRATIQUES PEDAGOGIQUES

L'ENT Beneylu est également intégré de manière régulière dans les pratiques pédagogiques. Outre l'usage du blog que nous développerons ultérieurement, Georges a systématiquement recours au cahier de texte pour la prescription des devoirs. Notons ici un usage de cet outil qui paraît original. L'enseignant prend connaissance des traces de connexion des élèves pour identifier quels sont ceux qui n'ont pas fait les devoirs prescrits. Ceux-ci vont alors faire l'objet de remarques ou d'interrogations particulières. Il s'agit en quelque sorte d'un contrôle numérique à des fins pédagogiques. Par ailleurs, en prévision des contrôles, Georges précise les objectifs de connaissances à maîtriser sur un document déposé sur l'ENT : « *Par exemple, 'je sais qu'avant la Revolution française, il y a trois ordres'* ». Enfin, les élèves disposent sur l'ENT d'un accès direct à des applications didactiques issues de Learning apps. L'enseignant encourage les élèves à en faire usage durant leur temps libre depuis leur domicile. De manière plus générale, ces usages de Beneylu doivent constituer un moyen de préparer les élèves à l'outil ENT utilisé au collège.

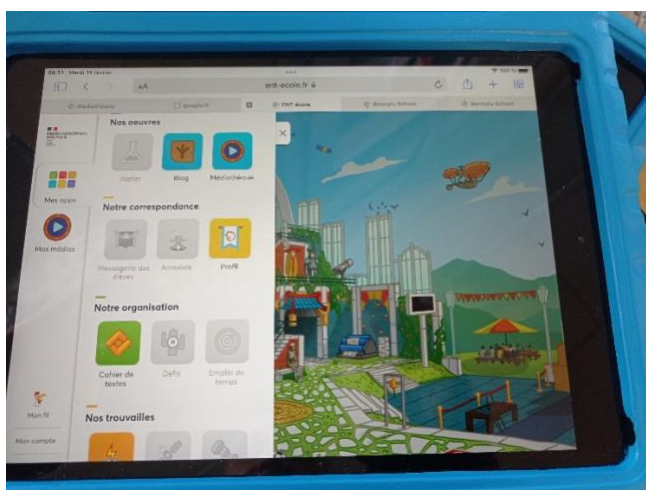


Figure 2. Usage de l'ENT

Durant ces différentes activités, Georges a fait preuve d'une grande habilité technique qui paraît être le signe d'une routinisation de ces pratiques pédagogiques numériques. Les incidents techniques qui sont venus interrompre le déroulement du cours ont été résolus

rapidement et dans le calme. La majorité des élèves se sont montrés attentifs lors des différents visionnages et impliqués dans les tâches qui leur ont été proposées.

3 /// LES PRATIQUES ET COMPETENCES NUMERIQUES DES ENFANTS

La classe de CM2 étudiée est composée de 18 élèves, 11 filles et 7 garçons. Il existe une certaine mixité sociale, Georges considérant que 6 élèves sont issus de foyers en grande difficultés sociales. Les niveaux scolaires sont jugés très hétérogènes.

1. Compétences numériques des élèves

DOMAINE CRCN 1 : INFORMATION ET DONNEES → LA RECHERCHE D'INFORMATION, UNE COMPETENCE PEU DEVELOPPEE

Le domaine 1 du CRCN et plus particulièrement tout ce qui a trait à la recherche d'information et à son évaluation est peu abordé par Georges. Bien qu'ayant conscience que l'enseignement de ce domaine est important, il reconnaît que ces compétences ne font pas l'objet de séquences spécifiques : « *C'est un point faible, je les travaille pas beaucoup avec les enfants* ». Il attribue cela au fait que les élèves évoluent au sein de l'école dans un environnement informationnel « *sécurisé* », c'est-à-dire limité aux sites qui figurent sur la liste blanche qu'il a lui-même constituée. En revanche, il lui arrive de présenter sa propre démarche de recherche d'information sur la tablette aux élèves via le vidéoprojecteur : « *Par exemple, si j'ai un doute sur un mot à écrire. Où-est-ce que l'on pourrait aller vérifier ? Voilà. Mais les élèves ne sont pas effectivement acteurs de la recherche d'information* ». De même, il dit ne pas avoir toujours le temps d'aborder avec les élèves les rudiments de la programmation. L'éducation au numérique est ainsi considérée comme chronophage dans un contexte où la liste des prescriptions institutionnelles tend à s'accroître et où parallèlement il existe une insistance forte sur les apprentissages fondamentaux : « *On nous demande d'apprendre aux élèves à circuler en vélo, à nager, à programmer. Tout ça, c'est très important mais il faut quand même faire les programmes* ».

DOMAINE CRCN 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION → LE BLOG COMME LEVIER DE DEVELOPPEMENT DE COMPETENCES

La production de contenus numériques (domaine 2 du CRCN compétence Partager et publier et Collaborer ; domaine 3 création de contenus) est appréhendée *via* des activités de publication sur le blog de l'ENT. Les modalités techniques sont d'abord montrées par

l'enseignant en début d'année scolaire. Lui-même crée un article et indique ainsi les procédures à suivre. Les élèves sont ensuite amenés à créer des articles pour rendre compte des conseils d'élèves durant lesquels sont débattus les questions relatives à l'organisation de la classe et de l'école mais aussi des sorties scolaires (visite d'exposition, d'exploitation agricole, spectacles...). Le fait d'avoir un objectif de publication est censé éveiller l'intérêt des élèves et leur mobilisation cognitive lors du déroulement de ce type d'activité : « *Ils sont déjà dans la logique, on n'y va pas pour rien, on y va pour apprendre des choses, pour rendre compte derrière et de réfléchir et ça leur permet déjà de mémoriser* » explique Georges, très proche ici de principes de la pédagogie Freinet. Par ce biais-là sont abordés la production d'écrits, le traitement de texte, l'insertion d'images et de vidéos. En revanche, les compétences ou connaissances liées au statut juridique des images (droit d'auteur, Creative Commons...), à leurs fonctions (illustrative, informative...) et aux modalités de leur lecture ne sont pas évoquées. L'enseignant encadre la rédaction des articles en faisant réfléchir les élèves aux informations qui peuvent y figurer et à celles qui ne doivent pas être publiées. Les commentaires des articles font l'objet d'une réflexion spécifique : « *Qu'est-ce que c'est qu'un commentaire utile ? Est-ce qu'un commentaire du type 'c'est nul', c'est utile ou pas ?... Qu'est-ce que ça fait de recevoir un commentaire ? Ça fait plaisir d'avoir un commentaire positif. Un commentaire négatif, un peu agressif, ça fait pas plaisir du tout, quoi* ». On perçoit ici que l'enseignant essaye de développer une certaine forme d'empathie chez les élèves afin de favoriser une expression respectueuse d'autrui. Il mise sur le transfert de cette attitude lors de l'usage présent ou futur des réseaux sociaux numériques. Les articles font également l'objet d'une modération par l'enseignant et d'une relecture collective en classe afin d'améliorer la qualité de l'écrit. C'est aussi, dit l'enseignant, « *l'occasion pour eux de vivre quelque chose de plus régulé que les réseaux sociaux* ». Georges insiste sur l'importance de la relecture et de la correction langagière : « *Ils ont pris l'habitude de se corriger, se faire corriger avant de sortir la chose* ».

Si on excepte le cas du compte-rendu des sorties scolaires et des conseils d'élèves hebdomadaires, les élèves ne sont pas contraints de rédiger des articles. Ils sont simplement incités à le faire depuis leur domicile, pendant le temps scolaire libre ou lorsqu'ils ont terminé une activité avant les autres. Ainsi, lors d'une récréation, deux élèves sont spontanément venus, tablette à la main, solliciter l'aide de leur enseignant afin d'insérer une photo dans leur article. Nous avons également pu observer Amy et Dimitri échangeant à propos d'un texte écrit par la première sur le mode brouillon (c'est-à-dire non publié). L'attention de Dimitri s'est ici portée sur la correction langagière tant pour l'orthographe que le niveau de langage utilisé (« *On va dire les professeurs parce que les profs, ça ne va pas* »). Focalisés sur cette tâche pendant une quinzaine de minutes, les échanges se sont avérés harmonieux et constructifs. Il est nécessaire de noter que Dimitri et Amy sont, selon l'expression de Georges, « *deux élèves qui carburent* », en d'autres termes de très bons élèves. Le fait que cette activité soit destinée aux élèves ayant achevé leurs tâches avant les autres pose ainsi question. N'est-elle pas réservée uniquement aux « bons » élèves ? Georges en convient mais met en exergue le cas de Jessica « *en difficulté face à l'écrit* » qui a réussi à produire un article avec l'aide d'une camarade plus compétente. De même, Matéo, élève d'un « *niveau très moyen* » a publié des photos de sa passion (la pêche) qui ont été, dans un second temps, enrichies par l'écriture d'un court texte. Pour donner une idée de l'importance de cette activité d'écriture et de publication, on note que sur une année scolaire, 38 articles ont été publiés, soit un peu moins de deux articles par élèves. Néanmoins, c'est bien l'ensemble de la classe qui participe à la relecture et la correction d'une partie des articles.

Il est à noter que les destinataires du blog sont non seulement les élèves de la classe mais aussi leurs parents. Georges mise sur le fait que les articles soient lus par les familles : « *Le*

blog de la classe, c'est aussi une grosse vitrine pour, que ce soit les parents loin de l'école qui n'osent pas venir ou les parents séparés qui ont pas souvent la garde des enfants, les parents qui sont en méfiance avec l'école. Quand ils voient leurs enfants manifestement souriants, dans l'action, en train d'apprendre des choses qu'eux manifestement n'ont pas fait quand ils sont allés à l'école, ça... c'est un très bon outil de communication ». Ainsi le rôle dévolu au blog est identique à celui du site web de l'école mais cette fois à l'échelle de la classe : donner à voir les élèves « *en action* » afin de valoriser les activités menées dans la classe ou lors des sorties, de « *rassurer* » les parents et de favoriser l'instauration d'une relation de confiance avec ceux-ci.

DOMAINE CRCN 4 : INFORMATION ET DONNEES → UNE EXTERNALISATION DE LA PRISE EN CHARGE EDUCATIVE

Les compétences du domaine 4 du CRCN relatif à la protection et à la sécurité dans un environnement numérique sont prises en charge par des organismes extérieurs. Georges fait intervenir des membres de la gendarmerie dans le cadre de l'opération *Permis internet*. Ce dispositif de prévention destiné aux enfants de CM2 a été conçu par la gendarmerie nationale et la société d'assurances Axa afin de sensibiliser les enfants à des problématiques du numérique. La formation dure une journée et aborde la question des mots de passe et pseudo, la protection des données personnelles, le respect d'autrui lors de la communication en ligne, l'identification des fausses informations, le repérage des arnaques, le problème des contenus violents ou choquants, et celui de l'hyperconnexion. Georges se dit globalement satisfait de la formation délivrée et affirme apprendre beaucoup de choses lors de celle-ci. Il fait également appel à une association, L'école des Parents, membre de la Fédération nationale des Écoles et des parents et des éducateurs. Cette association loi 1901 reconnue d'utilité publique et agréée association de jeunesse et d'éducation populaire intervient un jour tous les ans dans l'école de B. auprès des classes de CE2, CM1 et CM2. La problématique du numérique est abordée. Durant la journée scolaire, un psychologue de l'association évoque avec les élèves des questions relatives aux écrans. Après le temps scolaire, les parents d'élèves sont invités à venir dialoguer sur cette question avec le psychologue et des éducateurs de l'association. Là encore, Georges apprécie cette intervention même s'il admet que « *les parents qui en ont le plus besoin ne viennent pas* ».

2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants

Nous avons obtenu au total 178 items qui correspondent aux déclarations des élèves durant la séance d'autoportrait.

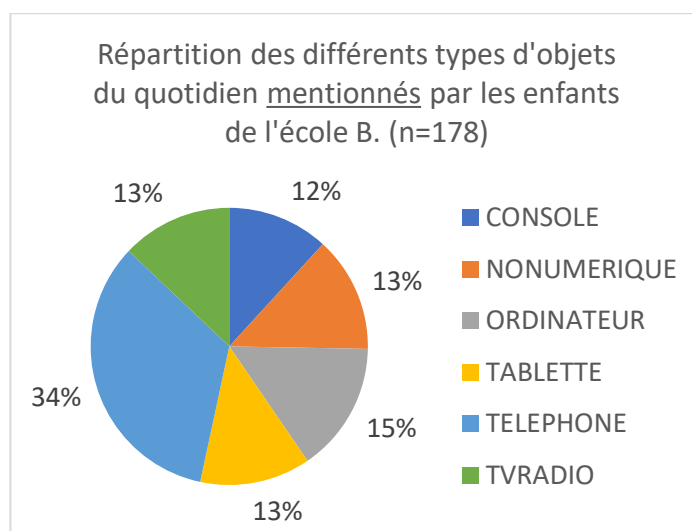


Figure 3. Objets mentionnés par les enfants de l'école B

On constate que le téléphone portable est l'objet le plus fréquemment mentionné (34%) et que les autres objets ont des niveaux d'utilisation très proche (entre 12 et 15%).

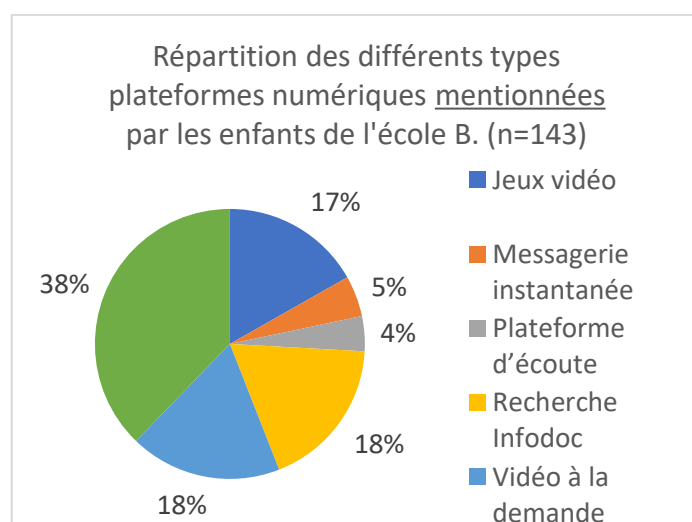


Figure 4. Plateformes mentionnées par les enfants de l'école B

Les enfants ont déclaré 38% d'items relatifs aux réseaux sociaux, 18% se rapportant à l'usage de vidéo à la demande (Netflix, Disney +...), 17% de plateformes dédiées aux jeux vidéo (Fortnite...) et 18% d'outils de recherche (Google essentiellement).

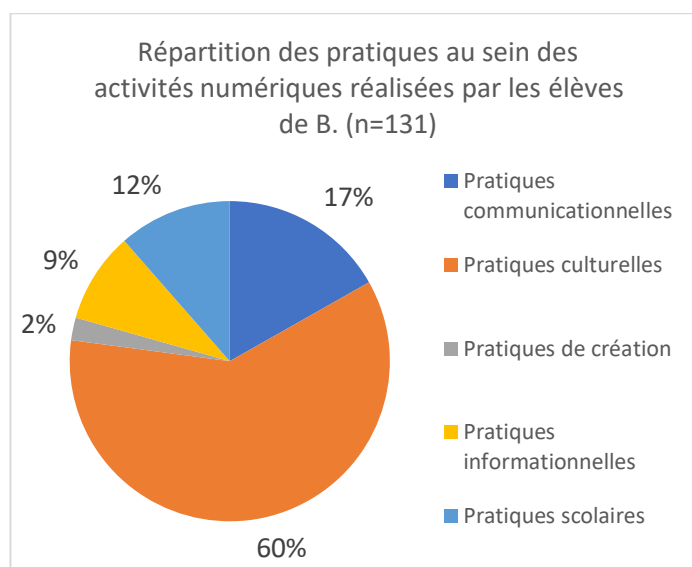


Figure 5. Pratiques numériques réalisées par les élèves de l'école B

Les pratiques culturelles déclarées sont majoritaires (60%) et se décomposent en des pratiques ludiques (20%), le visionnage de films et séries (16%), le scroll (15%) et l'écoute musicale (9%).

Les pratiques numériques scolaires réalisées pendant le week-end (12%) sont exclusivement liées à l'usage de l'ENT Beneylu et plus particulièrement du cahier de texte numérique où l'enseignant indique systématiquement les devoirs à réaliser. Nous avons là une pratique routinisée qui ne pose aucun problème d'accès aux élèves.

DES PRATIQUES VIDEOLUDIQUES ET INFORMATIONNELLES

Sur les 18 enfants interrogés, seuls deux (deux filles) n'ont pas utilisé le numérique à des fins ludiques durant le week-end. Certains comme Karim ou Baptiste ont joué à trois jeux différents sur leurs consoles. Il s'agit là majoritairement de pratiques solitaires et seul Baptiste a noué des relations en ligne durables avec des partenaires de jeu de Minecraft : « *J'ai des amis sur Minecraft mais je ne les connais pas* », affirme-t-il de manière paradoxale en précisant qu'il a recours à Discord pour échanger avec eux. En revanche, le visionnage de films, de séries, d'émissions de télé réalité a plus fréquemment lieu en famille avec les parents (Rose, Arthur, Baptiste, Nina, Nathan, Jules, Jessica) ou pour les dessins animés avec des membres de la fratrie (Zoé, Nina). La pratique du scroll peut être guidée par des centres d'intérêt qui permettent de trier l'offre des vidéos, sur Youtube notamment. Maël regarde de manière préférentielle des vidéos sur les voitures, sujet qui le passionne. Baptiste privilégie les « *jeux vidéos, des Youtubeurs qui font des jeux vidéos, qui jouent à Minecraft* » alors que Alice regarde « *les coiffures. J'en ai marre de faire que des queues de cheval et des chignons* ». D'autres sont fidèles à des youtubeurs comme Michou, Inoxtag, Amixem, Squeezie (Alice, Maël, Arthur). En revanche, Lila qui se décrit elle-même comme « *accro* » aux réseaux sociaux se laisse guider par l'algorithme de TikTok : « *Je regarde des vidéos de tout et de rien. Des danses, des sketches, y'a des gens qui parlent de leur vie* ». De même Nathan qui reconnaît regarder « *tout et n'importe quoi* » sur Youtube selon les recommandations de la plateforme. Pour ce qui est de l'écoute musicale, Arielle et Alice font des requêtes sur Google pour avoir accès à des chansons alors que Lila, Maël, Nathan, Zoé privilégient Spotify.

Les pratiques informationnelles numériques – dont la définition est toutefois complexe, et donc la délimitation tout autant, étant donné leur enchevêtrement avec les pratiques de visionnage et d'écoute musicale – ne représentent que 9% du total des pratiques déclarées. Elles portent avant tout sur des sujets relatifs à la vie quotidienne. Rose et Lila ont regardé la météo « *sur Google* ». Zoé a eu recours au compte Facebook de sa grand-mère pour connaître le résultat d'un match de rugby. Jessica et Zoé ont recherché des renseignements sur des habits et des chaussures. Passionné par les jeux vidéo, Baptiste utilise Twitter pour s'informer sur les *live* organisés par des Youtubers dans lesquels « *tu peux jouer avec eux* ». Seule Lila témoigne d'un intérêt particulier plus large pour « *tout ce qui se passe dans le monde* » via Google actualités. De manière unanime, le moteur de recherche Google est considéré comme particulièrement facile à utiliser et répondant de manière satisfaisante aux différents besoins d'information y compris sur « *les chanteurs et les séries* » (Chloé). Nina est la seule à connaître et utiliser Qwant Junior que son père a installé sur son ordinateur. Durant le week-end, elle a eu recours à ce moteur de recherche spécialisé afin de trouver un tutoriel afin de fabriquer un objet. Précisons enfin que les enfants ont été interviewés le lundi de juin qui suivait l'annonce des résultats des élections législatives de 2022. Aucun d'entre eux n'a montré un grand intérêt pour les informations relatives à cet événement politique et uniquement deux déclarent avoir regardé avec leurs parents une émission télévisuelle à ce sujet. Les questions relatives à la désinformation ou la mésinformation ne sont jamais évoquées.

DES PRATIQUES COMMUNICATIONNELLES DIVERSEMENT APPRÉCIÉES

Les pratiques communicationnelles représentent 17% des pratiques recensées. Elles sont fortement corrélées au fait de posséder un téléphone portable personnel et l'accès à un réseau social. Toutefois, il arrive que les enfants empruntent le smartphone de leurs parents et fassent usage de leur compte de réseau social. Notons que Nora, bien qu'issue d'un milieu très modeste est la seule à avoir communiqué *via* sa montre connectée. Les échanges entre enfants constituent soit le prolongement des amitiés entre élèves de la classe (« *Je parle avec des amis, des gens de la classe* » Rose ; « *je discute avec une copine de la classe* » Maël ; « *Je discute avec des élèves de ma classe* » Jessica), soit le moyen d'entretenir des liens amicaux qui pourraient se distendre (« *J'ai deux amis qui y sont de mon ancienne école* » Chloé ; « *J'ai parlé avec des amis du collège qui étaient avant à l'école* » Alice). Les échanges sont également intrafamiliaux. Par exemple Rose dit avoir parlé avec sa mère *via* Whatsapp « *parce qu'elle était en coupure et je lui rappelle des choses qu'elle doit acheter* ». Comme Nathan et Maël, elle a également échangé avec ses grands-parents et des cousins. Jessica est la seule à manifester un certain désarroi devant le mode de communication *via* les réseaux sociaux : « *À chaque fois que j'écris quelque chose, on me répond jamais. À chaque fois que j'écris, je sais pas quoi écrire* ». Baptiste dit, lui, s'être lassé de Snapchat car il n'a « *pas trop d'amis dessus* ». Ces deux exemples montrent que l'attrait pour la communication numérique n'est pas unanime au sein de cette classe d'âge.

DES PRATIQUES CRÉATIVES RARES

Les pratiques créatives sont rares (2%). Seul Maël déclare avoir posté un selfie sur Snapchat. Chloé a fait des photos d'elle-même qu'elle ne publie pas : « *Je les garde pour moi, pour me faire des souvenirs. Je me trouve plus belle quand j'étais petite* ». Ambre réalise des vidéos sur les animés (Naruto) pour TikTok mais « *mais pas des vidéos genre réalités* ». Elle n'aime pas les danses fréquentes sur ce réseau et on comprend que, par pudeur, elle ne veut pas se

mettre en scène et s'exposer. Issu d'un milieu très modeste, Karim est le seul à avoir créé, il y a peu, une chaîne Youtube car il a été, selon ses dires, « *influencé par les youtubeurs* ». Il filme ses chiens avec le smartphone de sa mère et proclame fièrement avoir obtenu « *36 abonnés en deux semaines. Ça marche, y'a beaucoup de vues grâce aux chiens* ». Il indique aussi que ses parents, pourtant sans emploi, lui ont promis d'acheter une caméra pour réaliser des vidéos de meilleure qualité. Quand ils ont appris que Karim avait sa propre chaîne Youtube, les trois autres élèves faisant partie du *focus group* se sont montrés particulièrement impressionnés par cette pratique.

DES PRATIQUES QUI SUSCITENT DES EMOTIONS POSITIVES

L'écrasante majorité de ces pratiques numériques non formelles est associée à des émotions positives. Les pratiques culturelles, communicationnelles, informationnelles et créatives sont quasiment systématiquement associées à des émoticônes « j'aime » ou « j'adore ». En revanche, quelques enfants disent avoir éprouvé de l'ennui en rapport avec les pratiques scolaires numériques, non pas parce qu'elles sont numériques mais simplement parce qu'ils n'avaient pas envie de faire leurs devoirs.

Des expériences négatives de l'usage des réseaux sociaux ont néanmoins été rapportées. Maël dit s'être abonné à quelqu'un qu'il croyait connaître sur TikTok et avoir été victime d'insultes de la part de cette personne. Il livre alors un récit un peu confus qui témoigne de l'incertitude des connaissances relatives au fonctionnement des réseaux sociaux : « *Après c'est mon cousin qui s'en est chargé. La dame, oui elle a pris cher. Mais c'était un robot... Mon frère, il me dit que dès qu'on change de conversation, ils ne se mettent plus à parler* ». Alice s'est déclarée choquée d'un message reçu *via* Snapchat, incident dont elle n'a pas parlé à ses parents : « *J'ai eu un message d'un qui s'appelle Macha. Je veux pas dire quoi c'est. C'était bizarre. Au premier message, quand j'ai vu le message, je l'ai bloqué. Il vient d'un pays étranger, j'en suis sûre* ». Cette expérience négative semble l'avoir durablement marquée. D'autres enfants évoquent des risques qui proviennent d'un ouï-dire et non d'une expérience personnelle. Par exemple, Jade affirme ainsi que « *Les chaînes YouTube, c'est dangereux* » sans être capable d'expliquer pourquoi. Maël déclare que certains Youtubeurs ont la réputation de vouloir « *toujours des sous* » et les soupçonne de vouloir escroquer leurs abonnés.

Signalons que les pratiques numériques ne sont pas les seules à procurer du plaisir aux enfants. Des activités comme aller à la piscine ou jouer dehors sont également plébiscitées. Tom avoue sa passion pour la descente en VTT, activité qu'il fait avec son père et proclame : « *C'est le mieux ça, être dehors, c'est mieux que les écrans* ». Rose adore cuisiner : « *C'est une de mes activités préférées, ça me calme, ça m'apaise* ».

Notons enfin qu'aucun des élèves n'a fait référence lors des entretiens aux actions d'éducation au numérique menées par l'enseignant ni à celle conduites par des organismes extérieurs (gendarmerie, École des parents), ce qui pourrait témoigner d'un certain clivage entre ce qui est enseigné à l'école et la vie numérique enfantine.

3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique

CE QUE DISENT LES ENSEIGNANT-ES

Quand il évoque la parentalité numérique, Georges met avant tout en exergue des déficiences parentales. Selon lui, les parents n'ont pas assez « *d'inquiétudes* » sur les pratiques de leurs enfants : « *Je pense qu'il y a beaucoup d'enfants laissés à eux-mêmes devant les écrans. Ils [les parents] s'inquiètent pour ce qu'ils font à l'école mais ils les laissent tout seul devant leur téléphone* ». Il dénonce à la fois un laxisme des parents et une méconnaissance des pratiques numériques réelles de leurs enfants. Lors de l'intervention de l'association *L'école pour les parents* de l'année précédente (2020-2021), Georges s'est dit surpris d'apprendre que vingt élèves sur vingt-deux avaient accès d'une manière ou d'une autre aux réseaux sociaux numériques. En cette occasion, il a repéré des pratiques parentales visant à contourner le cadre législatif de majorité numérique sur l'inscription à un réseau social : « *C'est marrant parce que les gosses, ils sont nature. Ils disent 'mais c'est papa et maman qui ont dit que j'avais quinze ans' alors que le gosse en avait dix* ». Pour Georges, ce mensonge assumé est le signe d'une incurie parentale numérique. Cette représentation nourrit sa volonté d'éduquer au numérique et plus particulièrement à un usage responsable des réseaux sociaux, l'école devant selon lui jouer un rôle de compensation par rapport aux déficiences des parents.

Toutefois, il prend soin de distinguer différents profils de parents. Le dialogue entretenu avec ceux-ci lui permet de repérer ceux qui étaient sensibles aux problématiques du numérique qui s'avèrent être ceux qui sont impliqués dans la vie pédagogique de l'école et plus largement dans les associations et la politique locale : « *C'est pas forcément les plus aisés mais c'est le groupe de parents qui sont dans les conseils municipaux, dans les associations, qui sont investis, qui se rendent bénévoles pour accompagner lors de sorties scolaires. Souvent c'est des parents à l'écoute de leurs enfants... Le grand ponte, le grand chef d'entreprise qui n'a jamais le temps de rien, qui fait machin truc, on le voit pas. C'est les milieux moyens supérieurs* ». Ces propos pourraient pointer l'importance du capital culturel parental par rapport au seul capital économique dans l'exercice d'une parentalité numérique jugée responsable.

CE QUE DISENT LES ENFANTS

Il s'avère que la majorité des pratiques déclarées par les enfants interrogés sont non régulées par les parents (39%). On relève ici deux cas de figure, soit un manque d'intérêt des parents (« *Mes parents, ils s'en fichent un peu* » Baptiste), soit, dans un seul cas, une confiance dans les capacités d'autorégulation de l'enfant : « *Mes parents, ça les gêne pas trop parce que je ne suis pas accro. En fait, j'y vais pour faire mes devoirs et regarder des vidéos et les devoirs sans plus quoi. Sur l'ordinateur, j'ai un compte parental et mon père, il va jamais vérifier parce qu'il me fait confiance. J'ai jamais rien fait de mal sur l'ordinateur* » (Nina).

On constate par ailleurs une proportion non négligeable d'interdits formulés (20%) qui porte soit sur la possession d'un téléphone portable, soit sur l'usage des réseaux sociaux numériques, soit sur la publication sur ces réseaux : « *Mes parents veulent me le donner à 18 ans [le smartphone]. Parce qu'ils disent que c'est trop tôt avant* », déclare Maël qui exprime une opinion différente à ce sujet : « *Moi, je pense que l'âge c'est bien à 12 ans, parce qu'à 12 ans tu commences à rentrer en 5e et que tu commences à être autonome* ». Margot fait part de son regret de ne pouvoir consulter TikTok : « *Mes parents, ils veulent pas que j'y aille. Les*

parents, ils disent qu'il a des choses interdites. Moi j'aimerais bien aller sur TikTok ». Inversement, Arthur comprend tout à fait l'interdiction parentale d'avoir un compte sur un réseau social avant 14 ans. Il est vrai qu'il est passionné par la lecture et fait d'ailleurs état d'une transgression qui ne concerne en rien le numérique : *« Je me couche à minuit car je vois pas le temps passé. J'attends qu'ils [les parents] se couchent et j'allume ma lampe torche pour lire ».* Pour Nora, l'interdiction porte spécifiquement sur la publication de vidéos : *« Ça, faire des vidéos, j'ai pas le droit, par exemple, des trucs de danse, j'ai pas le droit et même toutes les vidéos... Si je fais des vidéos, je me fais confisquer le téléphone pendant un mois. C'est pas de mon âge. Il faut que j'attende le collège ».* Il existe aussi des interdictions temporaires, l'usage du téléphone devenant un moyen de pression parental : *« Mes parents me le confisquent si j'ai pas rangé ma chambre ou fais mes devoirs et le soir. Le soir je l'ai pas »* (Lila).

Dans 29% des cas, c'est la durée des pratiques numériques qui est limitée. Celle-ci peut être fixée par journée (*« C'est une demi-heure par jour »* Arthur) ou de manière beaucoup plus aléatoire (*« Moi mon père, il me dit stop ! »* Ambre). Il arrive également que les parents mettent fin aux pratiques numériques pour privilégier des activités à l'extérieur : *« Mon père, il me dit les écrans ça suffit. Va jouer dehors ! »* (Nora) ; *« Mes parents, ils me disent de sortir. Moi, ça va, je sors souvent »* (Maël). Il est possible que la valorisation des activités à l'extérieur du domicile soit liée à la ruralité et au fait que la très grande majorité des logements de B. soient des maisons souvent dotées de jardins. Les limitations de temps d'écran sont parfois contestées par les enfants au nom du manque d'exemplarité des parents : *« En plus que eux [les parents] ne sortent même pas de derrière leur écran »* (Ambre) ; *« Ils [les parents] disent qu'ils veulent pas qu'on y soit. Mon père, il y passe sa journée et sa nuit »* (Maël) ; *« Lui [le père], il n'arrête pas. Il y passe ses journées »* (Nora).

Le pourcentage d'activités surveillées ou accompagnées peut paraître faible (3%). Celles-ci ne s'inscrivent pas dans une optique éducative mais se situent dans le cadre de sociabilités familiales ordinaires. Par exemple l'enfant lit à haute voix pour ses parents des messages issus du compte Whatsapp de la famille (Jade) ou utilise le compte Instagram de la mère pour envoyer des messages à ses cousines (Nora). Nous n'avons pas comptabilisé d'autres formes d'accompagnement déclarées car elles n'ont pas eu lieu durant le week-end analysé. Il paraît néanmoins important de les mentionner car elles ont pu orienter les pratiques numériques enfantines. Des enfants disent avoir entendu un discours teinté de prudence sur les réseaux sociaux numériques (*« Les parents disent, il faut faire attention ! »* Chloé) avec parfois à demi-mot la crainte d'être abordée par des inconnus aux intentions suspectes. Des parents sont aussi susceptibles d'apporter des explications sur des problèmes de la vie en ligne comme le cyberharcèlement ainsi que des moyens explicites de les éviter : *« J'ai une amie qui a Snapchat et il y a quelqu'un qui lui a envoyé des messages avec des gros mots, qui disait qu'elle était méchante et tout. Et du coup, elle a arrêté. Mon père m'avait expliqué que Snapchat, tous les gens pouvaient te trouver avec Snapchat pour t'envoyer des messages alors que Whatsapp non. Tu l'as sur ton téléphone et c'est tout »* (Jade). Le père de Nina lui a installé son ordinateur dans sa chambre, lui a expliqué les procédures techniques et montré comment faire des recherches « sécurisées » avec Qwant Junior. Ce type d'accompagnement n'est pas mentionné par les autres enfants. De manière générale, les parents ne paraissent pas former les enfants ou simplement échanger avec eux sur des questions relatives à la recherche et l'évaluation de l'information, à la protection des données personnelles ou encore sur les possibilités de création de documents numériques. On ne discerne pas non plus de prescriptions ou de conseils à propos de l'intérêt culturel et/ou scolaire de tel site ou de telle chaîne Youtube.

CONCLUSION

Dans un contexte socio-économique et culturel plutôt défavorisé, l'éducation par le numérique et au numérique est présentée comme un atout pour l'école de B. Sa dotation en matériel informatique est le fruit à la fois de politiques de l'État, de la commune et d'un fort engagement du directeur de l'école. Ce dernier paraît considéré comme une figure d'autorité dans le domaine du numérique, ses compétences étant reconnues par la municipalité, l'institution scolaire et ses collègues enseignants. Il a mené une politique volontariste qui l'a conduit à promouvoir la communication par l'outil numérique à l'intention des parents. Le site web de l'établissement et le blog de la classe visent ainsi à diffuser des informations pratiques mais aussi à donner une image positive de l'école et, par là-même, à bâtir une relation de confiance avec les familles. Toutefois, ces outils ne suffisent pas à atteindre celles qui sont les plus en difficulté sociale et les plus éloignées de l'univers scolaire.

Dans la classe de CM2 étudiée, les outils numériques sont régulièrement intégrés dans les pratiques pédagogiques. Les deux pratiques dominantes observées sont la vidéo-projection et le recours à des exercices. Le « tableau écran » de l'enseignant a remplacé le traditionnel tableau noir. Cette évolution de support n'a pas entraîné de changement profond de méthode ou posture pédagogique de la part de l'enseignant, le cours dialogué demeurant la pratique majoritairement employée. On note également une certaine routinisation de l'usage du numérique tant en classe que pour le travail au domicile à travers le recours systématique au cahier de texte de l'ENT par les élèves. L'enseignant a ainsi construit un écosystème d'enseignement/apprentissage partiellement fondé sur le numérique, le cahier papier et le stylo de l'élève conservant un rôle déterminant dans nombre d'activités.

L'éducation au numérique est motivée à la fois par une forte perception des risques liés à l'usage des réseaux sociaux et à la volonté de compenser des insuffisances parentales supposées dans ce domaine. Elle est soit prise en charge par l'enseignant (usage de l'ENT, publication sur le blog), soit déléguée à des organismes extérieurs (gendarmerie et École des parents pour la protection et sécurité sur le web), soit non véritablement réalisée (recherche d'information).

Les régulations parentales de l'usage du numérique au domicile s'avèrent très variables. On note ainsi une forte proportion d'activités enfantines non régulées. D'autres font l'objet d'interdictions ou d'un encadrement plus strict notamment en termes de durée d'utilisation, ce que certains enfants contestent au nom d'un manque d'exemplarité parentale. Si des conseils de prudence sont parfois émis par les

parents, les explications en rapport avec la culture numérique ou l'accompagnement à visée formatrice demeurent très peu répandus.

Les élèves semblent avoir acquis une certaine habilité instrumentale induit par la formation dispensée par l'enseignant et l'usage réitéré de dispositifs informatiques (Ipad, cahier de texte et blog de l'ENT). Les activités d'écriture sur le blog et l'attention portée à la nature des commentaires postés sur celui-ci sont susceptibles d'induire une forme de réflexivité sur l'acte de publication. Néanmoins, nous ne savons pas si celle-ci est transférée et donc à l'œuvre lors de l'usage des réseaux sociaux. De manière plus générale, nous n'avons pas pu discerner de traces des actions d'éducation *au* numérique menées par l'enseignant ni de celle conduites par des organismes extérieurs (gendarmerie, École des parents) dans le discours que les enfants ont sur leurs propres pratiques. En ce sens, il semble exister une certaine étanchéité des pratiques numériques formelles et non formelles. Ces dernières sont dominées par une visée de sociabilité (entre pairs mais aussi familiale) et/ou hédoniste, l'usage du numérique étant fortement associé à des sentiments positifs. Toutefois, elles ne semblent pas conduire - sauf exception - à s'ouvrir à la culture légitime, à approfondir les savoirs scolaires ou même à suivre l'actualité générale.

**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.