

NUMÉRIQUE ET ÉDUCATION ENCORE UN COUP DE « TABLETTE MAGIQUE » ?

Pascal Plantard

Association Française des Acteurs de l'Éducation | « Administration & Éducation »

2015/2 N° 146 | pages 63 à 67

ISSN 0222-674X

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-administration-et-education-2015-2-page-63.htm>

Pour citer cet article :

Pascal Plantard, « Numérique et éducation encore un coup de « tablette magique » ?
», *Administration & Éducation* 2015/2 (N° 146), p. 63-67.

Distribution électronique Cairn.info pour Association Française des Acteurs de l'Éducation.

© Association Française des Acteurs de l'Éducation. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Numérique et éducation : encore un coup de « tablette magique » ?

Pascal PLANTARD

Face aux enjeux du numérique pour l'École, les pouvoirs publics répondent par de grands plans d'équipements. Ils font fausse route, ignorant que les vraies inégalités résident dans les usages et que les meilleures réponses sont territoriales et pédagogiques.

Quelles sont les pratiques numériques des adolescents dans leurs contextes socio-éducatifs ? Les travaux en anthropologie des usages révèlent de profondes inégalités sociales, éducatives et numériques, qui questionnent les plans d'équipement massifs (ordinateurs et internet hier, tablettes aujourd'hui). Ne faudrait-il pas, au contraire, miser sur la construction patiente d'une véritable éducation au numérique, avec des politiques publiques stables, des équipes enseignantes motivées et des parents mobilisés ? Et, au fond, s'interroger : quelle pensée politique pour le numérique dans l'éducation ? Quelle stratégie de mise en œuvre ?

Le mirage du technocentrisme

Le numérique est considéré comme le mode contemporain dominant de traitement de l'information. Sur le plan strictement technologique, la numérisation (échantillonnage, quantification, codage) remonte à 1960. Mais au niveau du langage courant, l'usage du terme « numérique » est très récent. Les années 1980 étaient celles de l'« informatique ». Dès 1992, c'est le vocable « internet » qui envahit le langage. Les années 2000 sont marquées par l'acronyme « TIC » (technologies de l'information et de la communication). Ce n'est que très récemment que l'adjectif se transforme en substantif : « le » numérique. La langue française présente la particularité de substantiver « le » numérique (comme on l'a fait de l'internet) en occultant le fait que « digital » et « numérique » peuvent traduire deux visions du monde contemporain, souvent irréductibles : l'une anthropocentrée (le doigt : *digitus*), l'autre technocentrée (le nombre : *numerus*).

Ce particularisme français, porté par les médias, la technostructure étatique, l'industrie technologique et les grandes écoles, n'aide pas à envisager sereinement les rapports entre école et numérique. La vision technocentrée masque la dimension des usages et les questions de socialisation, de capital culturel, de territoire, d'accompagnement – et donc d'éducation – en se réfugiant dans des techno-imaginaires qui expliquent, pour une grande part, l'échec des différents plans informatique, internet puis numérique à l'école. Mais peut-on rester muet lorsque, trente ans après la distribution d'ordinateurs Thomson dans le cadre du plan « informatique pour tous » de 1985, on s'apprête à doter massivement les collégiens de tablettes tactiles ?

Les familles populaires, tout aussi équipées

Le projet INEDUC (2012-2015) financé par l'Agence nationale de la recherche croise les parcours scolaires avec les pratiques numériques et de loisirs des adolescents¹. Il vise à identifier les inégalités éducatives liées aux contextes et aux espaces de vie des jeunes de 13 à 15 ans (la période du collège). Pour les analyses liées au numérique, nous adoptons le point de vue de l'anthropologie des usages².

L'équipement technologique apparaît socialement contrasté sur deux plans : les terminaux mobiles et les espaces d'accès (l'espace familial de la maison ou l'espace personnel de la chambre). En effet, si les collégiens d'origine sociale défavorisée (selon la catégorie socio-professionnelle du père) sont autant dotés en ordinateurs fixes que ceux d'origine sociale très favorisée, ils se révèlent moins dotés en terminaux mobiles lorsque l'on considère l'équipement familial. En revanche, dans leur chambre, les jeunes de milieu défavorisé sont plus fortement équipés en ordinateurs fixes (15 % contre 12 % des adolescents issus des catégories très favorisées) et en ordinateurs portables (47 % contre 35 %). De surcroît, les disparités se creusent significativement quant à l'équipement en téléphone portable. Près de 4 adolescents sur 5 (76 %) issus de milieu défavorisé possèdent un téléphone portable, contre 2 adolescents sur 3 (68 %) d'origine sociale favorisée. On constate un investissement inégal des familles dans le rapport au numérique, qui se retrouve dans le type et le lieu d'accès à l'équipement. L'équipement en téléphone portable est aussi différencié au niveau spatial. 76 % des élèves scolarisés en milieu urbain en sont équipés, contre 67 % en

1. Une équipe pluridisciplinaire issue de trois universités (Rennes, Caen, Angers) et du Centre d'études et de recherches sur les qualifications de Caen a mené une enquête quantitative sur 38 collèges publics et privés et une autre, qualitative, sur neuf sites.
2. Nous définissons les usages comme des ensembles de pratiques socialisées qui fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Parler de pratiques « socialisées » renvoie donc à des questions de constructions collectives et à l'étude des processus d'appropriation des normes culturelles. Les processus d'appropriation du numérique traversent les imaginaires, les représentations et les pratiques pour se stabiliser, pour un temps, en normes d'usages que les adolescents apprennent les uns des autres. Un apprentissage complexe, mêlant à la fois la prise en main technique, le capital culturel, ainsi que le développement identitaire de l'adolescent.

milieu rural et en aire périurbaine. Si les inégalités éducatives liées aux usages du numérique sont importantes, elles ne dépendent quasiment plus de l'équipement mais elles sont encore dépendantes de la connexion, particulièrement en zone rurale.

Numérique et classe sociale

L'analyse qualitative des sites périurbains démontre une forte interdépendance entre la socialisation parentale et la posture éducative vis-à-vis du numérique. Ces différences s'ancrent dans les territoires à l'échelle du quartier (voire du bloc d'immeubles ou du lotissement). On relève des retraits éducatifs importants dans les familles populaires, en particulier en termes d'aliénation consumériste à la possession de produits technologiques (les smartphones ou les consoles de jeu) associés à un discours assez paradoxal de confiance dans la mission de l'École vis-à-vis de l'éducation au numérique. Les parents de milieu défavorisé s'en remettent davantage aux choix et aux volontés de l'adolescent. En exagérant un peu le trait, on peut présenter ainsi ces processus éducatifs : quasiment tous les préadolescents arrivent au collège en réclamant un téléphone portable. Dans les quartiers d'habitat social, les parents entretiennent des rapports distants avec l'institution scolaire et échangent peu entre eux sur la scolarité et les loisirs des adolescents. Le « métier » de parent s'exerce alors dans la sphère intra-familiale, ce qui donne du poids à l'argument : « Tous les élèves de ma classe ont un téléphone portable », même si ce n'est pas la réalité. L'insistance du préadolescent est telle que, comme pour la nouvelle console de jeu au Noël précédent, ou pour la régulation de la télévision, les parents finissent par céder. De l'autre côté du boulevard, dans le quartier résidentiel, la socialisation parentale passe par des échanges réguliers autour de la scolarité, des loisirs et de la santé des enfants. Les parents fréquentant le même collège, les mêmes équipements sportifs ou culturels, finissent par tisser des liens de proximité. La question du téléphone portable s'évoque naturellement entre eux et ils finissent par définir une norme : pas de téléphone portable avant la 4^e. Cette norme est peu remise en cause par les adolescents dès lors qu'elle est partagée par des familles qui possèdent le même capital culturel.

Pour des solutions territoriales

Depuis la rentrée 2013, nous avons mené une autre recherche qualitative, où nous avons étudié la dynamique des collèges connectés. La compensation des inégalités n'y est plus institutionnelle (par l'éducation nationale, l'éducation populaire, l'animation ou le travail social), mais territoriale, les inégalités éducatives liées aux usages du numérique, importantes chez les adolescents, dépendant beaucoup du territoire dans lequel ils vivent. Bien que rarement conscientisés par les acteurs, ces processus de compensation sont clairement observables. Prenons quatre exemples.

Les établissements situés en zone rurale proposent plus de voyages scolaires, particulièrement à l'étranger, que les autres établissements. On assiste ainsi à une compensation territoriale d'une inégalité d'accès aux voyages, un projet de voyage scolaire s'organise avec une communauté

comprenant les enseignants, les parents et les collectivités territoriales. Ces voyages peuvent aussi être l'occasion d'un développement important des usages des technologies numériques, en particulier des réseaux sociaux, pour garder le contact avec les familles.

L'inégalité d'accès à internet peut aussi faire l'objet d'une compensation territoriale : plusieurs collèges ruraux fournissent des clés 3G aux collégiens, le financement provenant des collectivités territoriales.

Autour des projets des collèges connectés se créent des réseaux de partenaires (parents d'élèves, associations socioculturelles, sociales ou numériques, collectivités territoriales, services déconcentrés de l'État, rectorat) qui développent des projets en commun à la fois numériques et éducatifs sur le territoire (comme le mouvement des Fab Lab³). La compensation des inégalités territoriales s'appuie ici sur un brassage des populations autour du projet « techno ».

Enfin, les « flottilles » de tablettes mobiles des collèges connectés (financées par les collectivités territoriales, comme le wifi et le très haut débit) sortent régulièrement des collèges pour des animations éducatives.

Le « plan pour le numérique à l'École », un miroir aux tablettes

Après le programme « collèges connectés », le « grand plan numérique pour l'École de la République » annoncé par les pouvoirs publics risque de rompre avec la stratégie choisie en début de mandat pour « faire entrer l'École dans l'ère du numérique ». Dans un cadre participatif, la « refondation » engagée par Vincent Peillon avait en effet remobilisé de nombreux acteurs (élus, chefs d'établissement, enseignants, animateurs, chercheurs...) en proposant une mise en réseau dynamique coordonnée par la Direction du numérique pour l'éducation. Répondre aux enjeux de la « grande conversion numérique⁴ » en distribuant des tablettes tactiles aux élèves risque de ralentir ce mouvement et d'apparaître comme un non-sens pédagogique, culturel, politique et citoyen.

Un non-sens pédagogique

L'institution scolaire doit répondre à trois questions fondamentales : comment utiliser le numérique pour mieux apprendre ? Comment apprendre le numérique (le code, l'informatique) ? Comment prendre en compte la société numérique comme nouveau contexte des apprentissages ? Ces questions renvoient à des organisations pédagogiques et des pratiques enseignantes très différentes.

3. Un **fablab** (contraction de l'anglais **f**abrication **l**aboratory, « **laboratoire de fabrication** ») est un lieu ouvert au public où sont mises à sa disposition toutes sortes d'outils, notamment numériques comme les imprimantes 3D, pour la conception et la réalisation d'objets.

4. Titre d'un ouvrage de l'historien Milad Doueïhi (Seuil, 2008).

Un non-sens culturel

Même dans les familles populaires, les élèves sont équipés de matériels performants, mobiles et connectés qu'ils apportent ou pourraient apporter à l'école et qu'ils utilisent en dehors. L'équipement personnel n'est pas le principal facteur des inégalités d'usages, les enquêtes le démontrent. Un plan numérique peut-il l'ignorer ?

Un non-sens politique

Quel est l'objectif de ce plan ? Faire, encore une fois, de l'éducation nationale le client privilégié de l'industrie française ? Refonder l'École de la République sur des contenus (les programmes) et des pratiques (la pédagogie) du XXI^e siècle ? La distribution d'ordinateurs portables ou de tablettes ne transforme pas l'École !

Un non-sens citoyen

Il faut éviter une nouvelle distribution d'équipements et de manuels numérisés, sans modification des formats et des contenus, expérimentés et rejetés par les enseignants, les parents et les élèves des établissements déjà connectés. Rappelons les conseils de la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale qui, en 2007, proposait que sur 4 euros investis par l'État sur le numérique, un euro soit mis dans la formation des formateurs, un euro en services (d'accompagnement dans les établissements), un euro dans les contenus (logiciels éducatifs) et un euro seulement dans les équipements.

Pour les « zones sensibles », la plupart du temps périurbaines, comment redonner de l'espoir, de la réussite scolaire et du pouvoir d'agir aux jeunes en déshérence ? De nombreuses initiatives territoriales démontrent la pertinence des cultures numériques dans des processus d'*empowerment* des personnes et des territoires en difficulté (telles l'école inversée, la ludification⁵ des apprentissages, Transapi, les cartes subjectives, les *Fablabs* solidaires, les chantiers-écoles multimédia...). Ce n'est pas d'un petit plan tablette mais d'un grand plan pour l'éducation prioritaire dont nous avons besoin. Un plan numérique où les écoles, les collèges et les lycées connectés de la République se situeraient prioritairement en zone urbaine sensible.

Pascal PLANTARD

*Anthropologue des usages des technologies numériques
Professeur de Sciences de l'Éducation, université Rennes 2
Membre du Centre de recherche sur l'éducation les apprentissages
et la didactique (CREAD)
Membre du GIS M@rsouin*

5. Ludification : du latin *ludus*, le jeu (« *gamification* », en anglais). Application des mécanismes du jeu à des contextes scolaires ou professionnels, afin d'agir sur l'envie, la motivation et les comportements, pour rendre un effort ou une contrainte plus agréables, plus faciles à accepter.