

Natifs numériques, mais pas experts :

L'importance de renforcer les compétences numériques des jeunes

GÉRALD VANBELLINGEN

Le numérique imprègne tous les aspects de notre vie. Les jeunes, souvent qualifiés de génération digitale, semblent à l'aise avec les outils numériques. Mais cette familiarité ne garantit pas la maîtrise, de même que l'utilisation ne garantit la compréhension. Dans ce dossier d'*Entrées libres*, on met l'accent sur l'importance, pour l'école, de sensibiliser les jeunes au numérique, à son utilisation, à ses dangers, mais aussi à ses opportunités. Comme point de départ, on s'est intéressés à l'enquête #Génération2024 menée par Média Animation ASBL et le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM). Une enquête qui avait pour objet justement : « *les jeunes et les pratiques numériques* ».

La génération Z, ces jeunes nés entre la fin des années 1990 et le début des années 2010, est souvent perçue comme une génération numérique et hyperconnectée. Soit des jeunes presque nés avec un smartphone dans la main et qui ont grandi au milieu de réseaux sociaux et d'applications de plus en plus omniprésents. Et dont on a l'impression qu'ils les maîtrisent sur le bout des doigts, de manière presque innée. Mais cette image est-elle réellement fondée ou tient-elle plus d'un mythe, construit à partir des propres projections des générations antérieures ?

Car si les jeunes semblent bien souvent plus à l'aise avec la technologie que leurs parents ou grands-parents, derrière cette aisance apparente se cachent également de nombreuses lacunes, comme de grosses difficultés à maîtriser – ou à simplement utiliser – des logiciels bureautiques de base comme Word ou Excel. Il en va de même pour l'utilisation des réseaux sociaux. Si beaucoup savent créer des posts attrayants en deux temps trois mouvements, combien savent comment les algorithmes influencent ce qu'ils voient et partagent ?

Afin de mieux comprendre les liens entre les jeunes et le numérique, nous nous sommes penchés sur l'enquête #Génération2024, menée par Média Animation et le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM). Cette étude s'intéresse aux usages numériques des jeunes, avec pour objectif d'observer leurs pratiques et d'en dégager quelques tendances chiffrées et objectives, sans porter de jugement de valeur. Voici un aperçu des principaux enseignements. Dispose d'un menu contextuel

Le GSM au cœur des usages numériques des jeunes

Comme l'avait déjà mis en évidence l'enquête #Génération2020, le téléphone est au cœur des usages numériques des jeunes. Toujours à la première place pour les ados, il devient désormais le 2^e appareil le plus utilisé chez les enfants, juste derrière la télévision. « *La nette différence qu'on constate, c'est que désormais les jeunes ont souvent accès à un smartphone dès la 5^e primaire, contre la 1^{re} secondaire auparavant* », explique Anne-Claire Orban de Xivry, directrice de Média Animation ASBL. « *Toutefois, les primaires n'ont accès à internet que dans 38% des cas, contre 82% en 1^{re} secondaire. L'idée que les enfants n'aient pas accès aux réseaux sociaux avant les secondaires est donc encore bien ancrée.* »

YouTube et TikTok font toutefois office d'exception en la matière puisque 81% et 27% des enfants âgés de 6 à 10 ans y ont accès.

« *La raison principale de l'arrivée plus précoce des smartphones vient principalement des parents. Ils ont ce souci sécuritaire, de savoir où se trouvent leurs enfants, s'ils vont bien, etc.* », ajoute Anne-Claire Orban de Xivry. « *De notre côté, ce résultat souligne surtout l'importance de sensibiliser les jeunes de plus en plus tôt au numérique et à leurs dangers.* »

Les dangers du numérique abordés à l'école

En termes de sensibilisation aux dangers du numérique, il ressort de l'enquête #Génération2024 que si dans la sphère familiale, des règles sont bien souvent mises en place – et acceptées - ces dernières s'envisagent surtout en termes de limites d'utilisation (1 heure maximum par jour, seulement le mercredi, etc.). Le dialogue quant aux risques liés à cette utilisation sont cependant beaucoup plus variables en fonction de l'âge, du milieu social ou du genre.

« *Le numérique semble bien plus abordé sous l'angle des dangers, ce qui est positif* », continue Anne-Claire Orban de Xivry. « *Car cela permet aux jeunes comme aux ados d'aborder les thématiques comme le harcèlement en ligne, la cybersécurité, la vie privée en ligne, etc. Cependant, on voit qu'il y a encore des progrès à faire en tenant compte des intérêts des jeunes. La thématique des jeux vidéo ou des influenceurs est, par exemple, très peu abordée à l'école ou en famille alors que c'est la première pratique numérique des ados et parmi les premières chez les enfants. On voit donc qu'il y a un réel enjeu pour l'école (et la famille) à combler ce décalage entre les pratiques réelles des enfants/ados et les accompagnements mis en place.* »

Le paradoxe de l'accès aux informations

Parmi les pratiques numériques les plus répandues des élèves âgés de 14 à 18 ans, figure notamment la volonté de s'informer sur l'actualité. Si celles-ci sont disponibles partout via les médias traditionnels, la télévision, les réseaux sociaux, les applications et autres, le mode de consommation des informations par les jeunes révèle un paradoxe.

Car si 78% des ados identifient les réseaux sociaux comme des sources capables de véhiculer des fake news, ce sont via ces mêmes réseaux sociaux qu'ils s'informent le plus largement. Les jeunes ont conscience que les médias traditionnels sont plus fiables mais ne s'y rendent plus car ils ne les jugent pas attrayants. « *Cette prise de conscience par rapport aux fausses informations que véhiculent les réseaux sociaux est positive. Mais on voit également qu'ils acceptent de consulter des sources potentiellement fausses et ça c'est interpellant. Même si ce comportement touche toute la société en général.* »

Si nous n'avons fait que survoler quelques-unes des nombreuses tendances observées par l'enquête #Génération2024, cette dernière met notamment en évidence l'importance d'un accompagnement numérique dans les écoles afin de mieux préparer leurs élèves aux réalités du monde de plus en plus digitalisé. ■



© Lukas

Prenez part à une nouvelle enquête !

Comment les jeunes consomment-ils ? Confrontés à un univers médiatique riche en appels à la consommation (influenceurs, jeux vidéo, monnaies virtuelles, placements de produits...), comment se repèrent-ils ? Perçoivent-ils les enjeux économiques des plateformes ? Qu'est-ce qui fait sens, pour eux, en termes d'achats en ligne ?

Ces questions vous intéressent ?

Alors, Média Animation ASBL vous invite à prendre part à une nouvelle enquête : #Génération2024 : Les jeunes et la consommation en ligne avec vos élèves (entre la 3^e et la 6^e secondaire ; tous réseaux confondus).

Informations et inscriptions :

bit.ly/MediaAnim-enquete

info@generation2024.be



© Ron Lach

Les jeunes se perçoivent comme très compétents

Point très intéressant de l'enquête #Génération2024, la perception des jeunes sur leurs propres compétences numériques. 56% des ados estiment ainsi « *pouvoir être capables de faire tout ce qu'ils veulent avec leurs appareils* ». Et quand on leur demande de se comparer à leurs parents, les résultats sont nets : 69% s'estiment nettement plus compétents que leurs aînés.

Une auto-perception très positive des jeunes qui soulève toutefois quelques questions. Cette vision de leurs propres compétences est-elle justifiée ? Et puis, comment dans cette optique, faire accepter à ces jeunes d'être sensibilisés aux dangers, risques et opportunités des outils numériques par des aînés (leurs profs ou leurs parents) qu'ils perçoivent comme moins compétents ?

L'ensemble des résultats de cette enquête sont accessibles via
bit.ly/MediaAnimation-Enquete2024



Parcours E-référent

Pour soutenir des pratiques pédagogiques numériques de qualité

GÉRALD VANBELLINGEN

Promouvoir des pratiques numériques de qualité dans les écoles et accompagner les collègues qui le désirent à mettre en place ces pratiques innovantes. Telle est la mission des E-référents dans nos écoles secondaires. Une fonction née en 2019 et pour laquelle un parcours de formation « E-référent » est depuis proposé aux enseignants. Étala sur deux années, ce parcours permet aux enseignants de revêtir un rôle de technopédagogue en école.



©Julia M Cameron

Si il est important de sensibiliser les jeunes aux outils numériques, il est tout aussi important que cette sensibilisation soit réalisée par des enseignants qui sont à l'aise avec ces mêmes outils. Dans le secondaire, depuis 2019, un parcours de formation « E-référent » est proposé par l'Institut de formation de l'enseignement catholique (IFEC). Chaque année, plus d'une centaine d'inscrits bénéficient de formations préparées par Evelyne De Commer (à l'origine du projet), responsable de la Cellule pédagogique (secondaire) à l'IFEC, Loïc Sartieaux et Mélissa Johnen, formateurs technopédagogiques.

« Le projet E-référent est né d'un voyage d'étude Erasmus+ interne au SeGEC et baptisé : "Des pratiques aux PractICES pédagogiques efficaces". Un projet mené avec des écoles ainsi que cinq de ce qui était encore des Fédérations de l'Enseignement du SeGEC (les ancêtres des Directions actuelles, NDLR). Un projet pour lequel on s'est rendu en Slovénie, en Tchéquie et en Norvège », se souvient Evelyne De Commer. « Et j'étais dans l'un de ces voyages quand l'idée d'E-référent m'est venue car il m'est apparu qu'il manquait un acteur clé au sein des écoles en général. Quelqu'un qui s'intéresse au numérique pédagogique, qui connaît les équipes pédagogiques au sein des écoles et qui pourrait donc être un soutien à la mise en place de pratiques pédagogiques numériques de qualité. Avant de se lancer, on a alors mis en place un focus group avec des CSA, des enseignants et des directions. L'idée était d'élaborer un parcours de formation qui soit au plus proche des besoins du terrain, avec des thématiques basées sur les axes prioritaires de la formation secondaire. »

Exploiter les opportunités pédagogiques numériques

Nous voilà en novembre 2019. L'idée de base du parcours « E-référent » était née : « promouvoir et soutenir des pratiques pédagogiques numériques de qualité dans nos écoles grâce à un nouvel acteur interne aux écoles, les "E-référents". »

Depuis, si le parcours de formation « E-référent » s'est continuellement mis à jour en termes de contenus, son organisation générale est restée assez similaire. « Le parcours s'étale sur deux années », précise Loïc Sartieaux. « Pendant la première année, on se concentre surtout sur l'aspect pédagogie numérique au cours de cinq jours de formation. Avec de la découverte et de la manipulation d'outils numériques, toujours dans l'optique, non pas de maîtriser un outil, mais de savoir en quoi il peut être intéressant d'un point de vue pédagogique. La seconde année est, elle, dédiée à l'approfondissement de thématiques au choix au cours de minimum quatre journées de formation. »

Parmi ces thématiques, on retrouvait cette année, par exemple, la robotique, l'évaluation, l'IA, les aménagements raisonnables, la gamification, le podcast pédagogique ou encore la différenciation.

« Pour la différenciation, par exemple, les participants à la formation peuvent découvrir comment différencier à l'aide du numérique avec des ateliers pratiques autour de Genially ou de Typebot », conclut Loïc Sartieaux. « L'idée est de mettre la main dans le cambouis pour créer des séquences de cours. Avec cette idée de les construire, de les tester et de les amener à réfléchir sur le "comment je peux transférer ça à mes collègues en tant qu'E-référent." » ■

Intéressé(e) par les pratiques technopédagogiques et l'accompagnement aux collègues ?
Le parcours « E-référent » devrait vous intéresser !
Plus d'infos : bit.ly/ERef2425



UCLouvain :

Vers une solution d'aide à l'étude grâce à un outil d'IA générative éthique, gratuit et accessible à tous

GÉRALD VANBELLINGEN

L'intelligence artificielle se retrouve partout dans notre société. Au sein du monde de l'enseignement supérieur, elle est même devenue indispensable pour de nombreux étudiants en période de blocus. Pourtant, l'utilisation de ChatGPT ou d'autres IA génératives n'est pas sans risques, notamment au niveau pédagogique. Pour pallier ces risques, l'UCLouvain réfléchit à rendre accessible un tel outil à tous ses étudiants et enseignants. Un outil éthique, respectueux des droits d'auteurs, des sources et de la vie privée.

Il y a deux ans maintenant, en mars 2023, votre magazine *Entrées libres* dédiait déjà un dossier au numérique à travers l'émergence de l'intelligence artificielle au sein du monde de l'éducation. Avec en point de mire le robot conversationnel qui attirait alors tous les regards : ChatGPT.

Deux ans plus tard, l'IA a confirmé son développement tous azimuts. Au sein du monde de l'enseignement supérieur, elle est même en passe de révolutionner le blocus de nombreux étudiants. Synthèses de cours, fiches de révision, questionnaires auto-générés, les fonctionnalités d'aides à l'étude ont été largement utilisées par les étudiants pour préparer les examens de janvier.

Utiliser l'IA de manière critique, prudente et réfléchie

« On est bien évidemment au courant de cette utilisation de l'IA générative mais dans les conditions actuelles, on ne peut, en tant qu'université, décemment pas encourager les étudiants à utiliser ChatGPT (ou d'autres IA similaires) pour réviser », explique Yves Deville, professeur à l'UCLouvain, conseiller du recteur pour l'Université numérique et chargé de mission IA. « La question de l'exactitude des informations, de leurs sources, de la sécurité et de la diffusion des données, de l'éthique, de l'impact écologique ou encore de la version payante du logiciel - et donc le fait qu'il ne soit pas accessible à tous - posent toujours question. Ce qui s'oppose à l'attitude que l'on veut inculquer à nos étudiants par rapport à l'IA en général. Soit une utilisation réfléchie, prudente et critique de ces outils. »

L'UCLouvain réfléchit à plusieurs solutions à mettre en place en matière d'aide à l'étude des étudiants. Il ne s'agit évidemment pas pour l'UCLouvain de créer un concurrent à

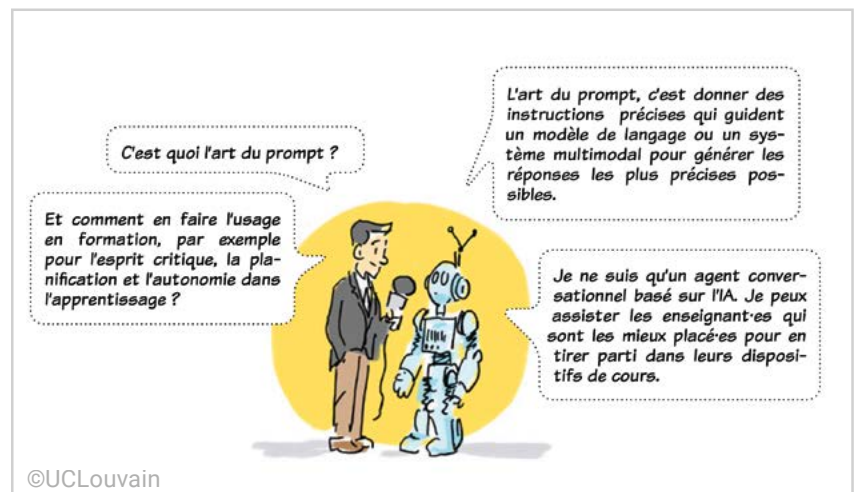
ChatGPT, une tâche impossible à l'échelle universitaire, mais bien de définir une IA générative qui servira de base à l'outil numérique imaginé.

Un outil auquel les enseignants auraient accès

« Sur le fond, il est trop tôt pour se prononcer. Mais sur la forme, l'outil devra être gratuit et accessible à tous les étudiants, éthique, respectueuse des droits d'auteurs, des droits de diffusion, etc. », continue Yves Deville. « Avec un point qui me semble fondamental également : le fait que les enseignants eux-mêmes puissent y accéder. Dans l'idéal, ce serait les enseignants eux-mêmes qui iraient poster leurs cours, leurs notes ou syllabus. Pour que les étudiants puissent ensuite utiliser ce qui a été posté par les enseignants. »

Un accès des enseignants à l'outil résoudrait d'un coup les problèmes liés aux sources ou à la véracité des informations. « Cette réflexion est envisagée dans le cadre d'un groupe de travail sur l'intelligence artificielle générative mis en place voici un an. L'idée générale de ce groupe de travail consiste à travailler à une bonne utilisation de l'IA générative en incluant tous les acteurs du monde universitaire : les étudiants, mais aussi les enseignants, le personnel administratif et les chercheurs. »

Précision importante d'Yves Deville, l'intérêt principal de l'UCLouvain ne consiste pas à faire gagner du temps aux étudiants en période de blocus. « Qu'ils gagnent un jour de blocus en laissant l'IA générative réaliser leurs synthèses de cours ce n'est pas ça qui importe », conclut Yves Deville. « Ils peuvent gagner un jour et quand même rater leurs examens. Mais qu'ils puissent gagner du temps dans des tâches liées à l'aide à l'étude pour en tirer des bénéfices sur le plan pédagogique, là c'est très intéressant. » ■



Virage Numérique : 1 machine, 1 élève

GÉRALD VANBELLINGEN

L'ordinateur et le numérique en général sont porteurs d'énormément d'atouts du point de vue pédagogique. Encore faut-il qu'ils soient correctement utilisés et balisés. Pour accompagner les écoles du secondaire qui le souhaitent dans cette démarche, il existe le projet du Virage Numérique. Un dispositif pédagogique d'une durée de deux ans, qui repose sur l'implémentation du modèle 1 pour 1, soit un ordinateur par élève.

Accompagner les écoles du secondaire (ordinaire, CEFA ou du spécialisé forme 3 et 4) pour leur permettre d'intégrer le numérique dans leur quotidien, de manière transversale et en guise de soutien aux apprentissages. C'est la mission portée par le projet du Virage Numérique. Un projet qui vise et repose sur l'implémentation du modèle 1 pour 1 – soit un ordinateur par élève – que ce dernier pourra utiliser en classe, mais aussi ramener à la maison.

« L'idée du Virage Numérique, c'est que l'ordinateur peut apporter une plus-value aux cours dits plus classiques. Il ne vient en aucun cas remplacer le bic et le papier, mais apporter ses propres atouts, propices à des tâches pédagogiques et variées », explique Josette-Marie Houben, responsable de ce projet et coordinatrice des conseillers technopédagogues de la Direction de l'enseignement secondaire au SeGEC. « Mais pour que ce modèle soit possible et efficace sur le terrain, ce projet doit s'envisager dans toute sa globalité. En pensant au réseau qu'il faut mettre en place, au matériel nécessaire, à l'implication de l'école ou encore à la formation des enseignants. C'est un vrai projet transversal. »

Le dispositif se matérialise sur le terrain par un accompagnement sur mesure d'une durée de deux ans et comprend deux grandes phases (préparation et mise en œuvre) découpées en 7 étapes. Déployé à l'heure actuelle au sein de 70 établissements, ce dispositif nécessite toutefois certaines conditions pour qu'il soit développé de manière pérenne dans les écoles. ■

Toutes les infos sur le projet :
<https://bit.ly/Vir-Num>



(Ré)Écoutez le podcast de L'Heure de Fouche
dédié au projet du Virage Numérique :
<https://spoti.fi/42xsVV>



3^e édition le 24 mars à Wavre

La 3^e édition de la journée du Virage Numérique se tiendra le lundi 24 mars prochain à la Sucrierie à Wavre. L'idée consiste à donner des repères et de proposer des outils aux écoles qui se sont déjà engagées dans le projet, mais aussi à toutes celles qui voudraient se joindre à l'aventure du Virage Numérique.

Au programme de cette journée, des conférences, des ateliers pratiques, des stands, des tables rondes, la présence de partenaires clés – internes ou externes au SeGEC. Pour une journée d'échanges et de découvertes autour de l'IA, des technologies de réalité augmentée, du numérique durable, de la robotique, etc. Enfin, des activités très concrètes et à mettre en place en classe vous seront proposées, toutes branches confondues, dont la FMTTN : Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique.

Il est à noter que cette journée labellisée IFEC peut être intégrée dans votre plan de formation. Emmenez votre portable ou votre tablette pour une journée riche en découvertes et en apprentissages ! ■

Inscriptions : bit.ly/Vir-Num-Inscription

La Centrale de Marchés : 26 500 PC fournis depuis 2023

Depuis plus de quatre ans, la Centrale de marchés de l'enseignement catholique met à disposition des écoles un marché de matériel informatique. Deux filières ont été prévues pour répondre aux besoins des écoles mais aussi des familles. Pour la filière « écoles », le matériel concerné comporte du matériel administratif, du matériel pour équiper l'école de manière générale ainsi que des laptops et Chromebooks. Pour la filière famille, seul le volet laptops et Chromebooks est accessible. Dans les deux cas, ces achats d'ordinateurs par les écoles et/ou par les familles se feront dans le cadre des circulaires 7919 et 8366 et revendus/mis à disposition des élèves. À savoir qu'un subside de 150 euros par élève est accordé dans ce cadre.

Pour acquérir le matériel, les écoles sont invitées à passer commande via la plateforme de la Centrale de marchés du SeGEC. Pour les familles, une plateforme propre à chaque école leur permettra de passer commande. Les technopédagogues du secondaire et du fondamental se tiennent à disposition des écoles pour les orienter au mieux. ■

Plus d'informations via : extranet.segec.be/contenu/cdm/1744

Des solutions pour équiper les écoles en numérique

GÉRALD VANBELLINGEN

Que les élèves soient de vrais cracks en matière d'informatique ou non, encore faut-il qu'ils puissent avoir accès à des ordinateurs ou à d'autres outils numériques à l'école ! Ce qui n'est pas toujours ni facile ni possible. Si la Centrale de marchés du SeGEC est une solution (voir page 10), d'autres pistes existent également. Des solutions qui ont le mérite d'être financièrement avantageuses, voire gratuites.

Parmi les solutions qui existent, on pointera l'ASBL Centre Zénobe Gramme, dont le SeGEC est partenaire. Une ASBL qui a fêté ses 20 ans d'existence en 2022 et dont les services ont bénéficié depuis toutes ces années à 337 écoles de l'enseignement qualifiant et spécialisé en Fédération Wallonie-Bruxelles. Sa mission ? Aussi simple que précieuse. L'ASBL récolte des dons matériels venus le plus souvent d'entreprises, d'institutions, d'associations ou encore de particuliers. L'équipement récupéré est ensuite redistribué aux différents établissements d'enseignement qualifiant et spécialisé qui en font la demande, lors de différentes périodes d'attribution. Le tout de manière entièrement gratuite.

« L'idée, c'est vraiment de récolter du matériel susceptible d'être utilisé dans tous les secteurs que couvrent le qualifiant », explique Simone Fafchamps, employée administrative de l'ASBL. « On récolte donc des ordinateurs et autre matériel informatique – qui sont testés et vérifiés – mais aussi du matériel destiné à l'industrie, à l'agriculture, à l'hôtellerie, du mobilier, etc. Ou parfois un peu plus original, comme des fausses plaies, par exemple qui ont servi aux écoles qui proposent une option Service aux personnes. »

De quoi fournir un soutien pédagogique aux écoles et leur permettre d'investir ailleurs que dans ce matériel. « Généralement, trois périodes d'attribution sont proposées chaque année scolaire », conclut Simone Fafchamps. « Pour la suivante, les écoles intéressées pourront formuler des demandes sur notre catalogue



©DR

en ligne du 14 au 25 avril prochains. Et le matériel pourra être récupéré le 19 mai. Je précise au passage qu'il n'y a pas d'ordre d'arrivée. Le matériel disponible est alloué en fonction des besoins et surtout des options proposées dans chaque école. »

En 2023, 110 établissements scolaires avaient pu bénéficier de 202 donations au cours de trois différentes phases d'attribution. Depuis 2002, et la création de l'ASBL, ce sont 337 écoles qui ont pu bénéficier des 2641 donations récoltées. Il est à noter que le Centre Zénobe Gramme est financée par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

25.000 ordinateurs portables redistribués aux écoles

« Comblent la fracture numérique et aider tous les enfants et jeunes de 6 à 25 ans à la dépasser ». Telle est la mission que s'est fixée Digital for Youth depuis sa création en 2019. Et pour y arriver, l'ASBL créée par DNS Belgium et Close The Gap, s'est donné pour objectif de collecter autant d'ordinateurs portables que possible pour ensuite les redistribuer aux écoles ainsi qu'à des organisations sociales et éducatives à destination de la jeunesse.

Une redistribution qui fait suite au reconditionnement complet des ordinateurs. De quoi faire d'une pierre deux coups en offrant à la fois une seconde – voire une troisième – vie à ces ordinateurs tout en soutenant activement le développement des compétences numériques chez les jeunes.

Depuis sa création, l'ASBL a ainsi redonné vie à 25.000 ordinateurs portables. Des chiffres impressionnants, avec l'année 2020 en point d'orgue. En pleine crise du covid, 13.261 ordinateurs portables avaient été distribués aux écoles en Flandre, à Bruxelles ou en Wallonie. En 2023, sur les 5679 ordinateurs récoltés, l'ASBL avait réussi à en remettre 2045 à neuf, au profit de 96 organisations et écoles.

Précisons encore que si les dons d'ordinateurs venus de privés ne sont pas acceptés par Digital for Youth – pour rendre le reconditionnement plus efficace – les dons financiers sont évidemment les bienvenus. ■

Plus d'infos sur l'ASBL Centre Zénobe Gramme :
zenobegramme.be/



Pour demander des ordinateurs portables en tant qu'école,
les modalités sont expliquées sur le site internet de l'ASBL :
digitalforyouth.be/fr/

