

# Les droits de l'enfant à l'ère digitale : Faut-il protéger les enfants des écrans ?

*Actes du 11<sup>e</sup> Colloque printanier du Centre interfacultaire en droits de l'enfant (CIDE) de l'Université de Genève et de l'Institut international des droits de l'enfant (IDE).*

*11-12 mai 2021*



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

CENTRE INTERFACULTAIRE  
EN DROITS DE L'ENFANT



# *De l'école à la maison, (mes)usages du numérique, une réalité ?*

Myriam BOUVERAT

Technopédagogue, Haute école pédagogique du Valais

## **Introduction**

A l'instar de nombreux pays, la Suisse cherche à développer la culture numérique<sup>1</sup> de ses futur·es citoyen·nes ; pour atteindre cet objectif, le rôle de l'institution scolaire est primordial.

Malgré l'introduction formelle dans les curricula (PER, 2010 ; L21, 2014) d'objectifs relatifs aux usages des médias et technologies numériques, l'institution scolaire est confrontée aux pratiques personnelles des élèves qui s'inscrivent dans le processus de construction de soi et d'autonomisation de leurs communications.

Force est de constater que la culture numérique des enfants et des jeunes se construit, avec ses outils et son langage, en dehors de l'espace classe, souvent sur le chemin de l'école. Cet état de fait pose à l'institution scolaire la question des complémentarités qui peuvent exister entre la culture numérique personnelle des élèves et celle, distincte, construite ou encore à construire dans l'institution scolaire.

Peut-on affirmer de manière arbitraire qu'hors les murs de l'école, il n'y a que des usages risqués d'outils numériques, perçus comme des mésusages, et que l'institution scolaire est la seule garante de la construction d'une culture numérique basée sur des construits scientifiques qui, soit dit en passant, reste à définir en vue de réunir les pro et les anti numériques ?

Notre intention n'est pas de répondre à cette question mais de présenter quelques observations de pratiques numériques d'enfants et réflexions pour la formation des enseignant·es, à l'aube de la mise en œuvre du Plan d'action en faveur de l'Éducation numérique de la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP, 2018).

## **L'importance des usages personnels**

Nous constatons depuis plus de vingt ans que les usages scolaires des outils numériques contrastent fortement avec les usages personnels des élèves. Ces usages personnels sont la cible de nombreuses actions de prévention des excès de consommation (cyberaddiction) et de détournement d'utilisation (cyberharcèlement) mais ils sont aussi le lieu de nombreux apprentissages positifs que nous tenons à relever. C'est une véritable culture numérique qui se construit hors des murs de l'école et hors du contrôle des adultes (parents ou enseignants). Ces pratiques numériques émancipatrices contribuent au devenir d'enfants et adolescents plus centrés sur eux-mêmes et en même temps plus tournés vers les autres, dans un autre rapport au

---

<sup>1</sup> Ensemble de valeurs, de connaissances et de pratiques qui impliquent l'usage d'outils informatisés, mais aussi des pratiques de consommation médiatique et culturelle, de communication et d'expression de soi (Proulx, 2002)

monde que celui des adultes qui les observent. Leur manière d'apprendre s'en trouve également modifiée et se développe à partir de l'exploration, la découverte et la coopération.

Si beaucoup d'adultes, et donc également les enseignant-es, sont « largué-es », dans le sens qu'ils ou elles ne sont pas aculturé-es, comment dès lors intégrer une éducation numérique qui fasse sens aux enfants ?

### **L'apprenance - l'éducation informelle**

Les enfants et les jeunes n'acquièrent pas toutes leurs compétences techniques et personnelles à l'école. Ces apprentissages informels sont encore peu pris en compte par l'institution scolaire et la recherche peu présente pour les étudier.

L'apprenance avec ses dimensions cognitive, affective et conative, que Philippe Carré (2005) définit comme un « ensemble de dispositions favorables à l'acte d'apprendre dans toutes les situations, qu'elles soient formelles ou non, expérientielles ou didactiques, autodirigées ou dirigées, intentionnelles ou fortuites » s'applique très bien aux apprentissages numériques personnels des enfants et des jeunes qui vont chercher le savoir dans leur environnement, leur entourage en fonction de leurs besoins et des opportunités qui se présentent.

### **Sur le chemin de l'école, les tiers-lieux**

Nous avons observé les apprentissages numériques qui se passent sur le chemin de l'école, dans les gares, les trains, les bus et les abribus que nous qualifions de tiers-lieux bien qu'ils n'en portent pas toutes les caractéristiques identifiées par (Oldenburg, 1980). Ces lieux intermédiaires se distinguent du premier lieu, la maison et du deuxième lieu, l'école

Espaces d'échanges informels, de vie et d'apprentissages, ils favorisent la construction de compétences sociales, l'apprentissage coopératif dans l'atteinte d'un objectif commun ou personnel.

Les grands montrent aux petits, à ceux qui n'ont pas de smartphones ; certains discutent stratégie de jeu, d'autres négocient du temps de jeu, d'utilisation de réseaux sociaux ou encore écoutent, regardent, apprennent. Autant de savoirs qui ne sont pas pris en compte dans le contexte scolaire mais pourraient l'être.

Entre ces pôles antagonistes que sont l'école et les tiers-lieux ou les élèves et les apprenant-es, prenons le temps de regarder, dans le tableau ci-dessous, les mots qui proposent de les éclairer pour indiquer leurs complémentarités.

École	rencontre, articulation, influence, démarcation, émulation,...	Tiers-lieu
Élève	observation, discussion, imitation, ajustement, négociation,...	Apprenant-e/ Acteur-trice

Nous soutenons que les lieux formels et informels peuvent être mis sur un pied d'égalité et reconnus comme des systèmes d'apprentissage complémentaires pour créer des réseaux de l'éducation.

- **Un autre rapport au temps dans les tiers-lieux**

Si l'on admet le principe que la familiarité accélère le temps, la maison est un lieu où le temps passe vite. A l'opposé, l'école est un lieu de ralentissement puisque, plus l'enfant est exposé à de nouvelles informations, plus le temps s'écoule lentement.

Qu'en est-il des tiers-lieux du chemin de l'école ? Nous observons que, bien souvent, les apprentissages y sont efficaces et efficaces dans la mesure où le temps de déplacement est connu, relativement court et donc exploité au maximum.

### **Dualisme numérique**

Dans le monde scolaire, et souvent chez les enseignant·es, la distinction entre virtuel et réel est encore bien présente. D'une part le « virtuel » représente le numérique en ligne sur écran et, d'autre part, le « réel » c'est la présence physique déconnectée, hors écran. Pourtant, comme le dit Stéphane Vial (2013) la distinction réel - virtuel est un obstacle épistémologique. En effet, « le numérique et le non-numérique se co-construisent en permanence » par de nouvelles interactions « numériquement centrées et fondamentalement hybrides à la fois en ligne et hors ligne sur écran et hors écran et qui forment un seul et même monde ».

Les enfants et les jeunes considèrent simplement que le monde virtuel fait partie de la réalité, comme un reflet du monde réel, ceci dit avec des mots d'adulte. Nous basant sur nos observations, nous pouvons dire qu'ils et elles sont lucides et aptes à gérer ces interactions et imbrications continues contrairement à beaucoup d'adultes qui les entourent.

### **Être dans sa bulle, un droit de l'enfant ?**

Les adultes disent souvent d'un enfant ou d'un jeune utilisant un outil numérique avec une attention maximale « il ou elle est dans sa bulle ». J'emprunte à Stéphane Vial (2016) l'idée de bulle et le fait que « chaque génération apprend à percevoir le monde dans sa bulle phénoménologique en négociant son rapport perceptif au réel à l'aide des dispositifs techniques dont elle dispose ».

A la maison ou parfois dans des tiers-lieux, un enfant actif sur un réseau social ou impliqué dans un jeu vidéo peut être observé « dans sa bulle ». C'est son droit d'avoir sa bulle et d'y passer du temps. C'est une manière de neutraliser l'espace-temps de la maison trop rapide ou d'un tiers-lieu qui devient envahissant.

L'enfant est titulaire de droits (art.31 CIDE) et ne doit pas être vu uniquement comme une victime potentielle à protéger (art. 34,35,36 CIDE).

- **Le milieu, la bulle et l'environnement**

D'un point de vue écologique, « le milieu est la partie du monde avec laquelle un organisme vivant est en contact et qui en détermine les réactions, les adaptations physiologiques et parfois même morphologiques ; celle qui est, en retour, modifiée, transformée, façonnée par ce contact avec le vivant »<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Cesare Sachi (1994) in Dictionnaire de la pensée écologique (2015)

La bulle formée lors de l'interaction d'un être humain avec une interface numérique est un milieu artificiel qui ne va pas être transformé mais qui transforme l'activité qui s'y passe. Cette activité, bien qu'isolée par une « bulle » de l'environnement proche, peut cependant être complètement ouverte et mondialisée. L'environnement entoure les milieux - les bulles, et nous savons que tous les organismes modifient l'environnement où ils vivent ; ce qui est perturbant c'est d'accepter que cela se passe à une autre échelle que locale, imperceptible; ce qui peut donc inquiéter.

Comment laisser ces bulles se créer aussi dans un environnement scolaire, utiliser ce qui en ressort et rendre visible certaines transformations qui s'y opèrent ? Autrement dit, comment rendre la bulle perméable pour renforcer les usages numériques et transformer les mésusages en usages raisonnés.

### **Face à l'écran et/ou face à face pédagogique**

Pour l'école, les enseignant·es et les apprenant·es, le « face à l'écran » est en jeu pour réaliser une « expérience instrumentée » qui donne sens aux apprentissages. Commençons par identifier clairement quelles formes d'expériences le « face à l'écran » développent et lesquelles sont profitables à l'apprentissage visé. Que ce soit une déambulation sur une page internet en 2D, dans un environnement de serious game ou dans un monde de jeu, chaque face à l'écran est une forme d'expériences unique qu'il serait utile de discuter de partager. Il ne s'agit donc pas que d'une question d'exposition aux écrans mais de multiples facteurs interdépendants et concomitants inscrits dans des environnements et supports spécifiques. Les effets positifs et négatifs des usages numériques dépendent donc aussi bien du projet, pédagogique ou personnel, que de l'expérience vécue. Il serait intéressant également de comparer les formes d'expérience de « face à face pédagogique » et de « face à l'écran » en termes qualitatifs.

### **Le numérique permet-il d'apprendre et d'enseigner mieux ?**

Entre le numérique ludique ou communicationnel et le numérique de travail scolaire, les liens, transferts restent compliqués aussi bien pour les enseignant·es que pour les élèves. À côté d'effets positifs du numérique, on observe certains « mésusages » des technologies numériques.

Coté élèves, voici une petite liste d'actions observées en classe. Sont-elles toutes à considérer comme des mésusages du numérique ?

- Suivre les JO avec sous-titrage en allemand pendant un cours d'allemand
- Utiliser sa tablette comme miroir (pour se coiffer) ou comme un rétroviseur pour interagir avec une personne assise derrière soi
- Monter une vidéo tout en prenant des notes pendant un cours de maths
- Photographier les autres / se photographier
- Live streaming entre classes ou avec l'extérieur
- Communication sur les réseaux sociaux
- Enregistrement audio du cours

- Jouer à un jeu vidéo sur smartphone pendant un cours
- Visiter des plateformes de shopping
- Lire sur sa tablette mais prendre des notes manuscrites.

Coté enseignant-es, si les technologies ne servent qu'à se substituer au papier ou qu'elles entravent la communication plutôt que la faciliter (multiplication des canaux de communication), nous parlons d'adaptation, de bricolage face aux injonctions et contexte numérique, plutôt que d'une remise en question fondamentale des pratiques habituelles d'enseignement et de l'obsolescence de la forme scolaire.

Enseignant-es comme apprenant-es peuvent se dire « Mes usages du numérique, peuvent, suivant le contexte, être perçus comme des mésusages plutôt que d'être valorisés ».

Lors d'une table-ronde en France en 2014, Eric Brulliard nous rappelait que « les technologies sont utilisées par les jeunes pour des raisons générationnelles, des constructions identitaires personnelles et collectives dans un rapport de consommation et d'immédiateté, le contraire des visées de l'école ». Et François Bocquet, analysant la question des mésusages, disait qu'ils « sont le résultat de problèmes éducatifs » et que la question est « de savoir si l'on apprend mieux avec le numérique ou si l'on doit organiser des dispositifs d'apprentissage dans une société qui est de plus en plus numérique ».

Aujourd'hui, en Suisse romande, ce ne sont pas encore les dispositifs d'apprentissage que l'on modifie mais le curriculum de l'éducation numérique.<sup>3</sup>

## **Enjeux pour la formation des enseignant-es**

Avec la numérisation des savoirs en constante augmentation, nos étudiant-es, quel que soit leur niveau d'études, se demandent de plus en plus souvent : faut-il encore apprendre ? ou que vaut-il encore la peine d'apprendre ? Il devient difficile de mettre les jeunes, y compris les enseignant-es en formation dans le questionnement, l'analyse et la critique argumentée.

Par rapport à des enjeux de société tels que l'utilisation des données, l'innovation technologique, la sécurité informationnelle et juridique, l'identité numérique, l'enseignement à distance ou du moins hybride, la pensée computationnelle, l'intégration scolaire des apprentissages informels, etc. qui sont a priori loin d'être captivants, les enjeux de formation sont importants et dépassent de loin la simple utilisation d'outils ludiques comme le robot Thymio.

Le programme pour l'éducation numérique (CIIP, 2018) est ambitieux :

**LA SCIENCE INFORMATIQUE** : l'informatique en tant que matière d'un apprentissage disciplinaire, progressivement structuré et évalué au fil de la scolarité, qui porte sur la « science et technique du traitement de l'information ».

---

<sup>3</sup> <https://www.plandetudes.ch/web/guest/en/cg/>

**L'USAGE DU NUMERIQUE** : le numérique en tant que composante et instrument omniprésents dans la vie quotidienne et sociale comme dans la vie des apprenants de tout âge, et en tant qu'outil performant de la gestion scolaire - pour l'administration des données - et pédagogique - pour la médiation des savoirs et le soutien aux apprentissages, ainsi que comme technologie d'aide face à des besoins éducatifs ou des troubles particuliers.

**L'EDUCATION AUX MEDIAS** : les médias, traditionnels et numériques, en tant qu'objet transversal de la formation générale, qui prépare à leur usage efficace, critique, esthétique, sécurisé et respectueux de la protection des données, de la personnalité et du droit d'auteur.

En Suisse romande, 40'000 enseignant-es doivent être formés et 300 formateurs de formateurs doivent être engagés (après avoir été formés) pour le faire. Pour y parvenir, il faudra probablement faire appel à des associations ou au secteur privé qui reste toujours à l'affût de cette part de marché.

Des voix s'élèvent contre la mise en œuvre du Plan d'action en faveur de l'Éducation numérique, mentionné au début; des parents d'élèves, des associations d'enseignants et une certaine presse de gauche comme en témoigne le titre d'un dossier du journal d'écologie politique Moins ! « L'école : vers un enfermement dans le numérique ».

L'école a-t-elle d'autre choix que d'aller de l'avant et de se transformer ?

## Bibliographie

- Bocquet F., Bruillard E., Cornu B., Guignolet J., Moatti D. Véran J-P. (2014). Le numérique à l'école : évolution ou révolution pédagogique ? Revue internationale d'éducation de Sèvres [En ligne], 67.
- Bourg, D., Papaux, A. (2015). Dictionnaire de la Pensée Écologique. Paris : PUF
- Carré P. (2005). L'apprenance : vers un nouveau rapport au savoir, Paris Dunod
- CIIP (2010, 2016, 2020). PER (Plan d'Études Romand. Repéré à <https://www.plandetudes.ch/>
- Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP). (2018). Décision de l'AP de la CIIP du 22 novembre 2018, relative à l'éducation numérique. CIIP.
- Nations Unies (1989). Convention internationale relative aux droits de l'enfant, New York.
- Oldenburg R. (1999), The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community, Cambridge (Mass.), Marlowe
- Proulx S. (2002). Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société de savoir. Annales des télécommunications, n° 3-4, p. 180-189
- Vial, S. (2013). L'être et l'écran : comment le numérique change la perception, Paris, PUF, hors collection



