

Une nouvelle manière d'être au monde de l'individu scolarisé, **au prisme du numérique.**

Jean-François Céci
Université de Pau et des Pays de l'Adour





Introduction méthodologique



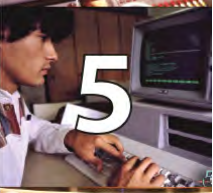
Portrait : Une nouvelle jeunesse à l'ère numérique



Le rapport au temps



Un rapport réflexif au Numérique



Le Numérique pour apprendre



Le Numérique est-il social ?

P

L

A

N



Etude « Sociologie du numérique dans le système scolaire Palois »

- Période : année scolaire **2016-2017**
- Terrain : 2 collèges, 2 lycées et l'UPPA à **Pau (France)**
- **12** niveaux scolaires de la **6^e à M2**
- Pluralisme méthodologique (Becker, 2013 ; Bernard & Joule, 2005)



Quali : Entretiens

- **41** entretiens semi-directifs / **30h** de transcriptions

Quanti : Questionnaire élève

- En classe complète, sur tablettes
- **792/979** répondants (**81%** → Quasi exhaustivité)
- **99** questions et Taux de remplissage : **96,8%**

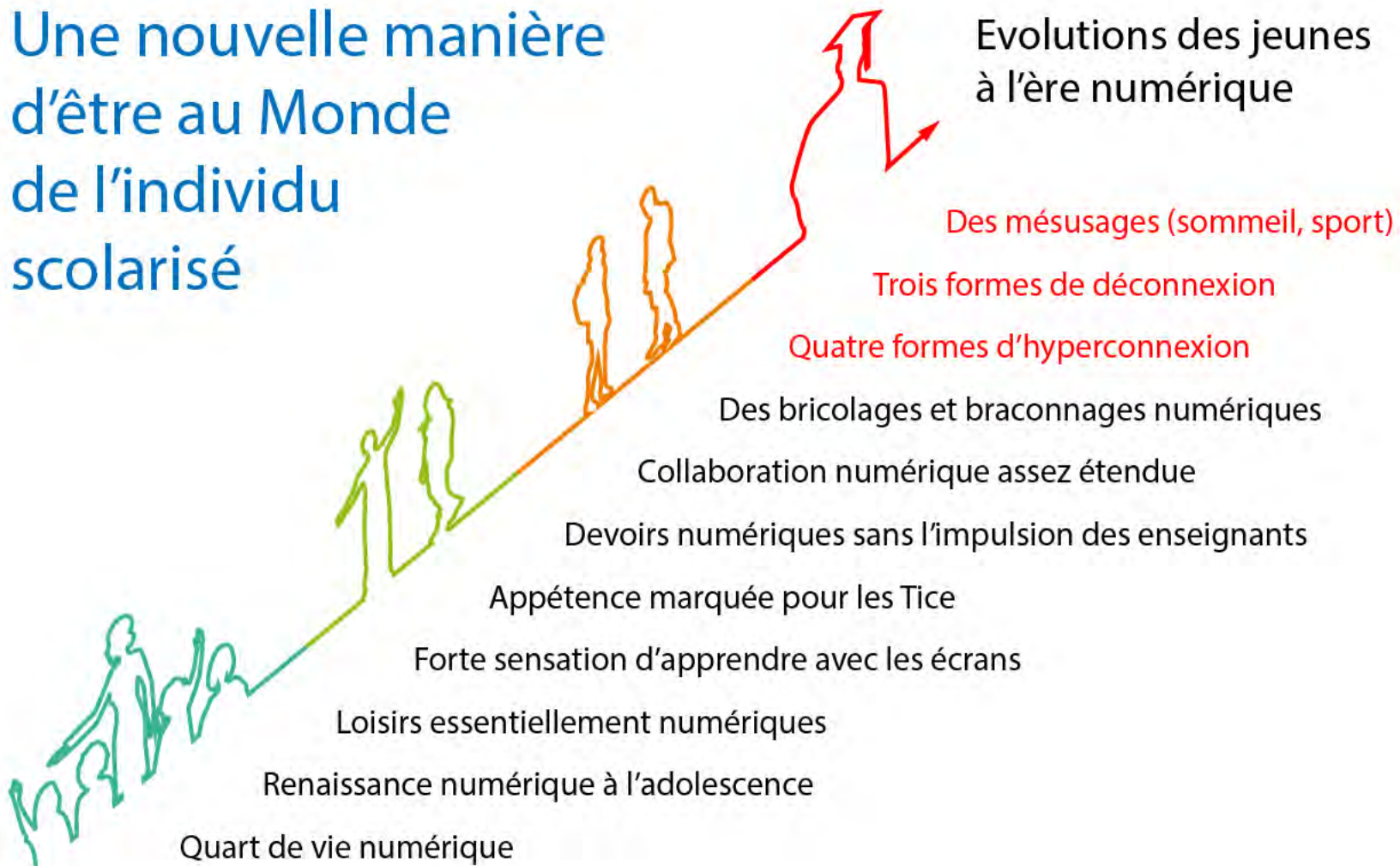
Quanti : Questionnaire enseignant

- **152/315** répondants (**48%**)
- **44** questions et Taux de remplissage : **88,5%**





Une nouvelle manière d'être au Monde de l'individu scolarisé



Le rapport au « temps numérique » des jeunes



5 h 40/j.



$$T(\text{écrans}) = 2 \times T(\text{école})$$

Apprentissage



Socialisation
&
Construction
identitaire

VOLUME HORAIRE ANNUEL MOYEN

Autres :
2 800 h

Ecrans :
2 000 h

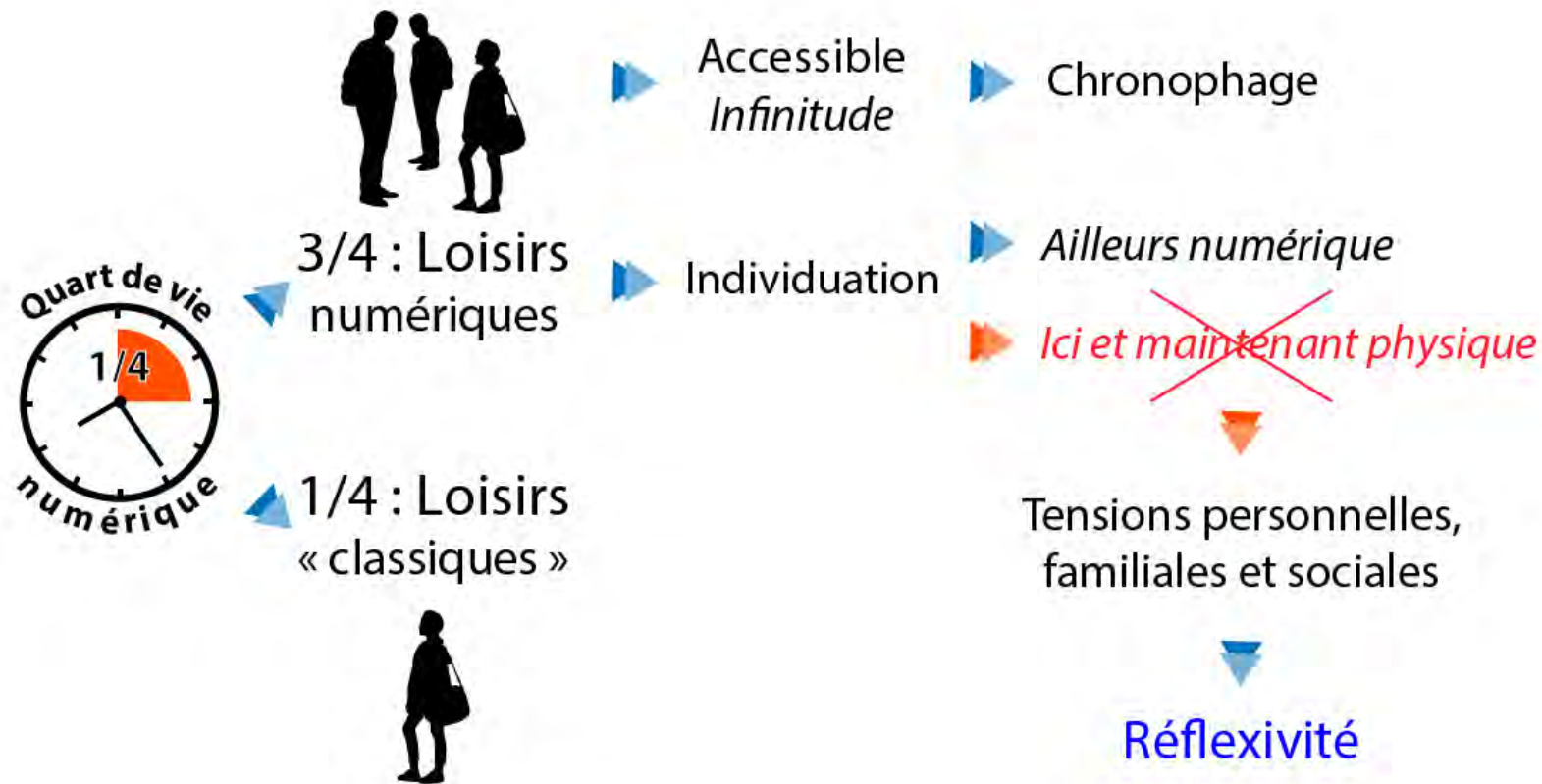
Ecole :
1 000 h

Sommeil :
2 900 h



DIGITAL BIRTH : Deuxième naissance à l'adolescence par le Numérique

Les loisirs Numériques : infinitude et individuation



Pratiques numériques personnelles et réflexivité

- Trop connecté à un *ailleurs numérique* (1/3) → non lié à l'intensité de la pratique
- Déconnexion temporaire difficile → *nomophobie* (6/10)
- Plus l'individu est connecté (en volume horaire), plus il souffre d'une déconnexion
- Sur-sollicitations ou infobésité (1/4) → non lié à l'intensité de la pratique
 - déconnexion **volontaire** (1/2) : - par choix
 - par obligation morale ou sociale
 - par obligation physique
- 4 niveaux d'hyperconnexion : - réflexive (1/2)
 - pathologique (1/5)
 - de cercle social (1/3)
 - normée (1/4).

Les jeunes sont parés et volontaires pour le numérique éducatif

1 - Quotidien instrumenté : les apprenants utilisent massivement le Numérique dans tous les aspects de leur vie courante

+ forte sensation d'apprendre via les écrans (2/3)

2 - Evolution de la posture d'apprenant vers celle d'apprenant numérique :

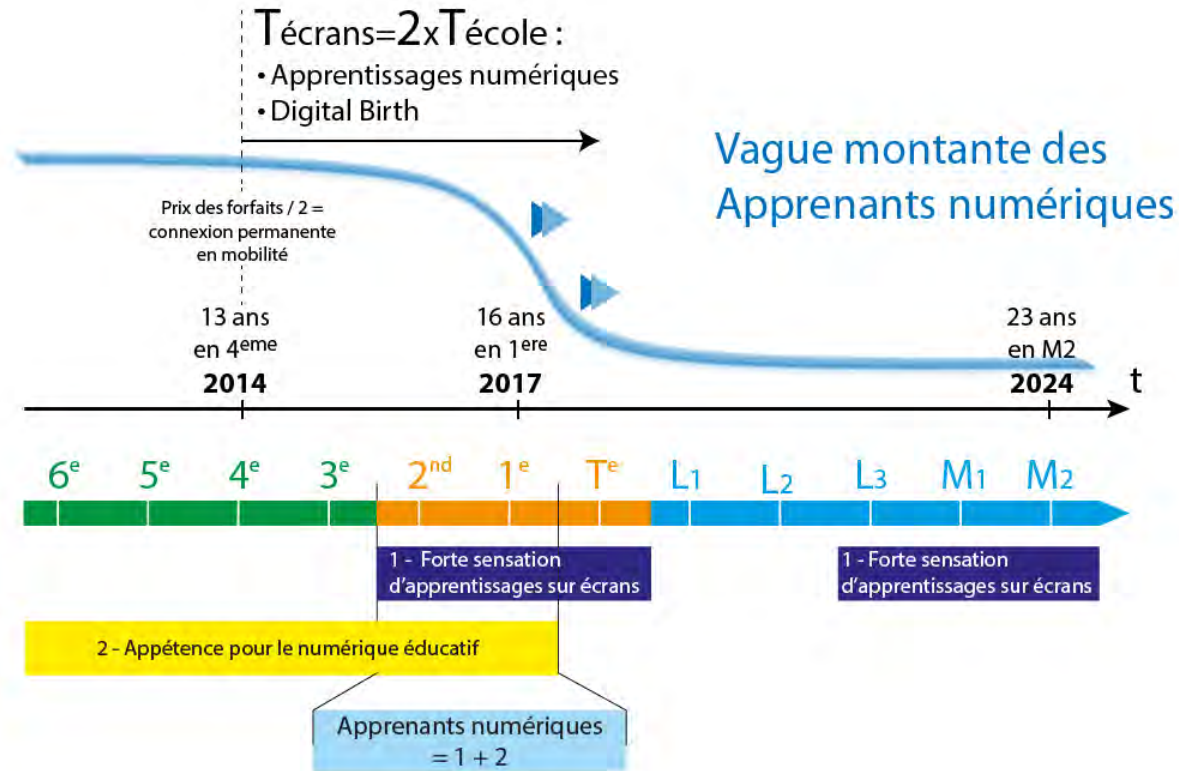
- indépendant des résultats scolaires
- un garçon (à 60 %)
- lycéen en 2^{nde} et 1^{ère} (2017)
- Hyperconnecté
- se déconnecte rarement
- Nomophobie
- collabore en ligne

3 - Apprentissages : porosité des usages et autogestion du Numérique

4 - Tensions entre vécu et représentation de la forme scolaire à l'ère numérique

Les jeunes sont parés et volontaires pour le numérique éducatif

2 - Evolution de la posture d'apprenant vers celle d'apprenant numérique :



3 - Apprentissages : porosité des usages et autogestion du Numérique

4 - Tensions entre vécu et représentation de la forme scolaire à l'ère numérique



Les jeunes sont parés et volontaires pour le numérique éducatif

3 - Apprentissages : porosité des usages et autogestion du Numérique

→ 2 indices de porosité de la **sphère privée vers la sphère scolaire**.

Porosité 1 : pratique numérique personnelle → appétence pour le Numérique éducatif

1 h / 2 de devoir sur écrans **en auto-prescription**

Collaboration numérique (1/4) **en auto-prescription**

Porosité 2 : bricolages et braconnages pour une **continuité des usages numérique**

L'apprentissage avec le Numérique se réalise majoritairement hors contexte scolaire

4 - Tensions entre vécu et représentation de la forme scolaire à l'ère numérique

Les *apprenants numériques* = public paré et volontaire pour les Tice → **tension entre forme scolaire traditionnelle et expériences personnelles intenses d'apprentissage avec le Numérique** → représentation **dissonante** de l'« École à l'ère numérique ».



Le numérique est il social ?

- Ecosystème d'activité principale, dont les loisirs numériques.
- Nouveau vecteur de socialisation secondaire et de construction identitaire.
- Nouveau vecteur d'accès à la connaissance : le Numérique socialise la connaissance, tout en la déscolarisant.
- Réflexivité marquée sur sa pratique numérique = ancrage dans la durée, adaptation à ce nouvel écosystème numérique.

« *L'homme est un animal social* » (Socrate)

Le numérique : intrinsèquement social sans les humains ? Non mais il est le terrain et l'outil principal de cette nouvelle socialité.

→ **Le Numérique reconfigure le social.**

Discussion



Je vous remercie de votre écoute et me tiens à votre disposition pour répondre à vos questions...

