



HAL
open science

Numérique et inégalités éducatives: du coup de "tablette magique" à l'e-education

Pascal Plantard

► **To cite this version:**

Pascal Plantard. Numérique et inégalités éducatives: du coup de "tablette magique" à l'e-education. 2016. hal-01739664

HAL Id: hal-01739664

<https://hal.science/hal-01739664>

Submitted on 5 Nov 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Numérique et inégalités éducatives : du coup de « tablette magique » à l'e.éducation

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 15 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 ordinateur fixes (15 % contre 12 % des adolescents issus des catégories très favorisées) et

en ordinateurs portables (47 % contre 55 %). 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 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



Pascal PLANTARD

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

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.



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 2015, nous avons mené une autre recherche qualitative, où nous avons étudié la dynamique des collèves 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 collèves ruraux fournissent des clés 3G aux collégiens, le financement provenant des collectivités territoriales.

Autour des projets des collèves 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 Lab*). La compensation des inégalités territoriales s'appuie ici sur un brassage des populations autour du projet « techno ».

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

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

Après le programme « collèves connectés », le « grand plan numérique pour l'École de la République » annoncé par les pouvoirs publics risque de rompre avec la stratégie choi-

sie 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, parents d'élèves, chercheurs...) en proposant une mise en réseau dynamique coordonnée par la direction du numérique pour l'éducation. Répondre aux enjeux de la « grande conversion numérique⁵ » en distribuant des tablettes tactiles aux élèves risque de ralentir ce mouvement et d'apparaître comme un non-sens pédagogique, culturel, politique et citoyen. Rappelons les conseils de la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR) 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 ludification** des apprentissages, Transapi, les cartes subjectives, les Fab Labs 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. ●



*Fab Lab :

Un fab lab (contraction de l'anglais fabrication laboratory, « laboratoire de fabrication ») est un lieu ouvert au public où est mis à sa disposition toutes sortes d'outils, notamment numériques comme les imprimantes 3D, pour la conception et la réalisation d'objets.

**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.