



**HAL**  
open science

**GTnum CREM ELN #ELN – Monographie de terrain :  
CE1 – CSP+– Zone urbaine – Nouvelle-Aquitaine -  
Groupes thématiques numériques de la Direction du  
numérique pour l'éducation (Ministère de l'Éducation  
nationale et de la jeunesse) 2020-2022**

Camille Capelle, Karel Soumagnac

► **To cite this version:**

Camille Capelle, Karel Soumagnac. GTnum CREM ELN #ELN – Monographie de terrain : CE1 – CSP+– Zone urbaine – Nouvelle-Aquitaine - Groupes thématiques numériques de la Direction du numérique pour l'éducation (Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse) 2020-2022. 2023. hal-04293177

**HAL Id: hal-04293177**

**<https://hal.science/hal-04293177v1>**

Submitted on 18 Nov 2023

**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.



Open licence - etalab



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction du numérique  
pour l'éducation



CAHIER  
D'EXPÉRIENCE

ENFANCES ET LITTÉRATIES  
NUMÉRIQUES

Monographie

-

CE1

CSP +, Zone urbaine

Nouvelle-Aquitaine

#ELN  
2020-2022



**GTnum**

# MONOGRAPHIE ELN – CE1 CSP+ ZONE URBAINE NOUVELLE AQUITAINE CAHIER D'EXPÉRIENCE

## Les autrices

Camille Capelle, Université de Bordeaux, IMS  
Karel Soumagnac, Université de Bordeaux, IMS


## Projet piloté par

Anne Cordier, Université de Lorraine, CREM  
André Tricot, Université de Montpellier, EPSYLON

Ces travaux sont publiés dans le cadre des groupes thématiques numériques soutenus par la Direction du numérique pour l'éducation.

- Eduscol <https://eduscol.education.fr/2174/enseigner-et-apprendre-avec-la-recherche-les-groupes-thematiques-numeriques-gtnum>
- Carnet Hypothèses « Éducation, numérique et recherche » <https://edunumrech.hypotheses.org/>

Juin 2023

Conditions d'utilisation :  sauf indication contraire, tout le contenu de ce document est disponible sous [Licence Ouverte 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

# SOMMAIRE

---

Sommaire .....	3
----------------	---

---

Avant-propos .....	4
--------------------	---

---

Introduction.....	5
-------------------	---

---

1 /// Un territoire, un terrain .....	6
1. Caractérisations socio-économiques du territoire .....	6
2. Caractérisations socio-économiques et éducatives de l'établissement .....	7
3. Numérique dans la politique d'établissement .....	7

---

2 /// Le numérique dans la classe .....	8
1. Etat des lieux .....	8
2. Pratiques et compétences numériques enseignantes.....	9
3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique .....	9

---

3 /// Les pratiques et compétences numériques des enfants .....	12
1. Compétences numériques des élèves .....	12
2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants .....	13
3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique.....	15

---

Conclusion.....	17
-----------------	----

# AVANT-PROPOS

Comment rendre compte des représentations du numérique et des pratiques pédagogiques exploitant le numérique, comme moyen pour apprendre et/ou comme objet d'apprentissage ?

Comment rendre compte de la dynamique interindividuelle, des interrelations entre les politiques d'établissement, les pratiques mises en œuvre dans la classe, et les sentiments d'expertise des enseignant-es ?

Comment rendre compte des liens entre la projection des usages du numérique hors l'école et des compétences des enfants, et la mise en place de scénarii pédagogiques ?

La monographie nous a semblé une forme de restitution à la fois originale et respectueuse de la singularité des terrains que nous avons investigués au cours du projet GTNum ELN. Car c'est sans juger les acteur-rices, et avec le profond désir de comprendre leurs logiques d'action, leurs choix éducatifs et pédagogiques, que nous avons enquêté auprès d'eux-elles. La monographie restitue une partie des données recueillies sur un territoire ciblé, auprès d'acteur-rices – personnels de direction, enseignant-es et élèves.

Ce que vous allez lire est donc le récit, par un-e chercheur-se, qui a passé du temps sur le terrain des acteur-rices, pour les écouter et les observer, pour leur donner la parole en somme, et faire en sorte que leurs expériences enrichissent aussi la vôtre. Cette monographie leur est donc dédiée.

Anne Cordier

# INTRODUCTION

Notre entrée sur le terrain se fait par l'intermédiaire du Délégué Régional Académique au Numérique Éducatif (DRANE) de la Région Nouvelle Aquitaine. Nous choisissons d'orienter notre demande sur une zone péri-urbaine appartenant à la métropole bordelaise en Nouvelle-Aquitaine. Nous indiquons rechercher un contact avec un.e professeur.e d'une école identifiée comme étant avancée en termes de pratiques numériques pédagogiques. Le DRANE nous met alors en relation par messagerie électronique avec l'IEN en charge du numérique dans le département de la Gironde qui nous indique un contact dans une école primaire par l'intermédiaire de l'IEN de circonscription sur la zone visée. Nous contactons la direction de l'école pour demander d'être mises en relation avec l'enseignant en question. L'accès au terrain se fait dans des délais raisonnables avec l'appui de nos différents interlocuteurs. L'enseignant ainsi que la directrice de l'école répondent favorablement et avec intérêt à notre demande.

<b>Le terrain enquêté</b>	
<b>Territoire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Catégories socio-professionnelles supérieures</li><li>• Zone urbaine, péri-urbaine Métropole</li><li>• Équipement numérique avéré</li></ul>
<b>Classe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• CE1</li><li>• 25 élèves</li></ul>
<b>École</b>	Enseignant : Laurent, 50 ans

# 1 /// UN TERRITOIRE, UN TERRAIN

## 1. Caractérisations socio-économiques du territoire

La commune de l'école se situe en zone péri-urbaine et se compose d'environ 10 000 habitants. Cette commune dispose d'une population de classes socioprofessionnelles moyennes à favorisées. La commune dispose de plusieurs quartiers pavillonnaires. L'environnement tend à devenir de plus en plus familial, des personnes âgées et des familles occupant des maisons individuelles. Quelques logements sociaux augmentent d'année en année, et sont notamment occupés par des gens du voyage qui se sédentarisent. La médiathèque de la commune se situe à quelques centaines de mètres de l'école, la rendant accessible à pied. Il s'agit d'un bâtiment récent au style moderne et adossé à une bâtisse entièrement rénovée aux pierres apparentes qui héberge une école de musique. La médiathèque dispose de nombreux équipements et services relevant de l'inclusion numérique, ainsi qu'encourageant des pratiques culturelles et ludiques notamment avec des consoles et jeux vidéo disponibles dans un salon au mobilier moderne et accueillant. Des équipements sportifs sont également présents dans la commune ainsi qu'un centre équestre qui accueille des particuliers et des scolaires dans la commune voisine. Un café tiers axé sur le partage et le bien-être est installé dans la commune et propose notamment des activités sportives et de détente (yoga, sophrologie, méditation...) pour les adultes et les enfants. Une AMAP est également installée dans la commune et bénéficie d'un local au sein du presbytère. Des bus, ainsi que des vélos et trottinettes en libre accès permettent de se déplacer au sein de la commune ou vers les communes voisines et jusqu'au centre-ville de la Métropole situé à 15km environ. L'école et les familles bénéficient donc d'un cadre de vie agréable et dynamique, tourné vers la nature, la culture et le sport.



Figure 1. Vue aérienne de l'école

## 2. Caractérisations socio-économiques et éducatives de l'établissement

L'école primaire fait partie d'un groupe scolaire. Elle est située au centre de la commune, accessible par les bus de la métropole qui desservent la commune et dispose de plusieurs zones de parking. Elle fait face à l'école maternelle récemment construite ainsi qu'à un espace moderne réservé à l'accueil des enfants sur les temps périscolaires.

Le bâtiment se caractérise par une architecture typée des années 1960, avec une organisation des salles de classes à la fois originale et agréable, en forme de marguerites comprenant des espaces centraux s'ouvrant vers les différentes salles de classe.

L'école est composée de 11 classes avec près de 300 élèves. Il s'agit de l'école la plus importante, en termes d'effectifs, de la commune. Elle accueille 25 enfants du voyage du CP au CM2.

L'équipe enseignante est dynamique avec une moyenne d'âge de 45 ans et stable (établie depuis une dizaine d'années). La directrice de l'école est présente depuis une vingtaine d'années, après avoir elle-même été enseignante dans l'école il y a plus de vingt ans. Depuis 5 ans, l'école accueille des professeurs stagiaires de l'INSPE. Un demi-poste d'enseignant est dédié aux enfants du voyage. La moitié des enseignants sont de la région, et l'autre moitié vient d'ailleurs mais s'est installée dans la région depuis quelques années. Ils habitent principalement sur la commune ou dans une commune limitrophe.

Les professionnels de l'école déclarent avoir de bonnes relations avec les parents d'élèves.

## 3. Numérique dans la politique d'établissement

Chaque salle de classe de l'école est équipée d'un tableau numérique interactif. L'école dispose de 2 chariots informatiques avec 15 tablettes de marque Samsung et 15 ordinateurs portables de marque HP. Ce matériel est un achat de la métropole pour le groupe scolaire ; il est donc mutualisé avec l'école maternelle, bien que celle-ci ne s'en serve pas encore. Une journée par semaine, le matériel est réservé pour l'école maternelle. Le reste du temps, les enseignants de l'école primaire réservent et utilisent le matériel pour leurs cours. Ce recours important aux outils numériques a été permis, d'après la directrice, grâce à l'investissement et aux actions de formation proposées en interne par le professeur de CE1. La directrice nous explique qu'à chaque conseil d'école, elle prépare, avec ce professeur, la rubrique sur le numérique à présenter notamment aux parents. L'établissement porte de l'intérêt à présenter le travail mené avec les outils informatiques à l'école. A l'issue de chaque conseil d'école, un compte rendu est envoyé à toutes les familles. L'école porte également beaucoup d'importance à l'Éducation aux médias et à l'information et à l'Éducation à la citoyenneté, deux "éducation à" que la directrice met en lien avec le numérique. L'école dispose également d'une charte des usages numériques et fait intervenir l'association E-enfance chaque année auprès des élèves. Concernant la formation des enseignants de son école, la directrice déplore n'avoir reçu aucune formation en 10 ans, la dernière formation reçue étant une formation technique et accélérée, en 6h, sur l'usage des TNI.



# 2 /// LE NUMERIQUE DANS LA CLASSE

## 1. Etat des lieux

La classe investiguée est une classe de CE1 de 25 élèves dont 4 enfants du voyage. La salle dédiée à cette classe est relativement spacieuse. Elle dispose d'une sortie directe vers la cour de récréation et de baies vitrées qui laissent entrer la lumière. Les tables sont disposées en îlots de 4 à 6 élèves, le bureau du maître se trouve sur un côté en retrait, et est équipé d'un poste informatique fixe. Tous les élèves ont visuellement accès au TNI, ainsi qu'à un tableau noir. Une petite bibliothèque avec un espace lecture se situe dans le coin opposé. Les enfants du voyage sont positionnés ensemble devant le TBI. Un élève dispose de l'accompagnement d'un AESH et est intégré à l'un des îlots avec les autres élèves.



Figure 2. Positionnement des tableaux dans la classe

Le TBI prend une place importante dans l'espace de la classe. Il se superpose aux autres tableaux d'affichage et dispose d'une fonction permettant de lever ou d'abaisser le tableau lorsque les élèves viennent pour y écrire. Pour le professeur qui témoigne suite à la crise sanitaire, les élèves sont globalement d'un bon niveau : « *Je trouve que justement, par rapport à ce qu'ils ont pu endurer, avec la crise sanitaire (...), je trouve que quand même, dans l'ensemble, ils arrivent à tirer leur épingle du jeu. Maintenant voilà, on reste confronté à des difficultés liées à des dys* ». Ces difficultés que pointe le professeur sont prises en compte dans la classe et de nombreux outils sont à la disposition des élèves pour les aider à les surmonter (fiches signalétique, frises, dictionnaire phonétique...).

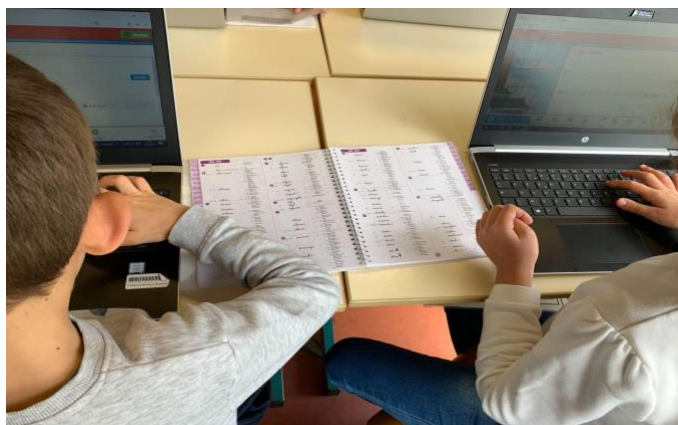


Figure 3. Saisie au clavier à l'aide du dictionnaire phonétique

## 2. Pratiques et compétences numériques enseignantes

La classe est dirigée par Laurent, un professeur des écoles d'une cinquantaine d'années, de formation en sciences physiques. Le professeur de cette classe passe et obtient le concours en 1998. Il obtient par la suite le CAFIPEMF en réalisant un mémoire sur l'utilisation du TNI dans la classe. Il devient ainsi maître-formateur. Il enseigne depuis 15 ans dans l'école. Ayant travaillé sur le TNI pour son mémoire de CAFIPEMF, il s'est naturellement porté volontaire pour former ses collègues au sein de l'école, notamment en ce qui concerne l'utilisation des TNI, de l'ENT et d'applications sur les tablettes. Cet enseignant dispose clairement d'une appétence pour le numérique et y perçoit plusieurs intérêts, à la différence d'autres enseignants : *« Moi, j'ai mis en place l'ENT dans la classe en 2015 (...). C'était le tout début d'Aliénor. A l'école, on avait été pris comme pilote par la circonscription et donc j'avais mis en place ça à ce moment-là. J'avais tout de suite senti un intérêt pour par rapport à ces échanges avec les familles »*. Dans l'école, Laurent souligne qu'ils ne sont que 4 ou 5 enseignants à utiliser l'ENT car : *« Derrière, ça demande du temps, de la réactivité, de la disponibilité et puis, il y a un côté un peu intrusion pour nous parce que du coup y a pas le fait de couper, j'reçois un mail là j'suis en weekend donc là je réponds pas quoi. Et ça, on l'avait pas avant quand ça arrivait du cahier de l'élève on l'avait le lundi matin »*.

## 3. Enseigner et apprendre (avec) le numérique

### DEVELOPPER DES COMPETENCES INFORMATIQUES

Depuis 1 an, Laurent travaille tous les lundis matins avec ses élèves avec le numérique. Les élèves et le professeur nomment ces séances "informatiques". Cet usage limité sur l'espace-temps du lundi matin est critiqué par Laurent : *« L'utilité, elle est pas dans ce sens-là. C'est pas je bloque le créneau du lundi matin et on va faire de la tablette, non ! L'intérêt il est plutôt là : y'a des tablettes au fond de la classe, j'ai terminé une activité je vais chercher un truc dessus. Je suis en phase de faire une recherche je sais pas, j'voudrais répondre à une question sur un animal je vais chercher sur la tablette, je regarde... »*. Les séances nommées

dans l'emploi du temps des élèves "informatiques" traduisent alors cette perception du numérique qui est plutôt celle des politiques publiques « *de faire du numérique pour du numérique* » que Laurent lui-même déplore. En équipant tout un groupe scolaire avec un chariot de 15 tablettes, le numérique ne peut pas être mobilisé dans la pédagogie comme il devrait l'être. Pour l'enseignant, *"Ça devrait être comme un dictionnaire, ça devrait être en fond de classe. Il faut qu'ils puissent s'en servir n'importe quand !"*.

Néanmoins, Laurent prend plaisir et trouve intérêt aux séances qu'il réalise avec les élèves, car « *ils acquièrent des compétences, des façons de travailler avec l'environnement numérique* ». La littératie numérique des élèves est travaillée en interdisciplinarité et à travers plusieurs domaines du cadre de référence des compétences numériques (CRCN). Le but assumé de l'enseignant est tout d'abord de faire pratiquer deux types de dispositifs numériques différents aux élèves : l'ordinateur avec la saisie au clavier et la tablette avec la saisie tactile. Pour cela, la classe est divisée en 2 groupes qui travaillent successivement sur chacun de ces dispositifs.



Figures 4 et 5. Dispositif de travail des élèves sur ordinateur (à gauche) et sur tablette (à droite)

Lorsque les élèves sont au complet, ils travaillent en binôme sur un même équipement, d'abord en raison du manque de matériel. Il s'agit pour les élèves d'être autonomes pour allumer l'ordinateur et la tablette, se connecter et saisir à l'aide du clavier et de la souris ou des fonctionnalités tactiles de la tablette.

## DES HABITUDES DE TRAVAIL AVEC LE NUMERIQUE

Sur l'ordinateur, les élèves lancent le moteur de recherche Qwant pour se rendre sur le site de l'ENT Aliénor conçu par la Région et se connecter. Ils utilisent dans cet environnement numérique la messagerie, la fonction de blog et de commentaires, ainsi que des actualités quotidiennes de type encyclopédiques, et le "journal" qui propose des blagues et des devinettes. Chaque semaine, Laurent envoie une énigme à ses élèves qui ont pour consigne de proposer leur réponse en envoyant un email au professeur à l'aide de la messagerie de l'ENT. La réponse à cette énigme, volontairement difficile à trouver, est un prétexte pour engager une correspondance numérique entre les élèves et le professeur. Cette correspondance peut alors donner lieu pour certains élèves à de nombreux échanges d'email jusqu'à trouver la bonne réponse.

Pendant les vacances, les élèves doivent lire un livre et rédiger un compte-rendu sur le blog de l'ENT à destination des autres élèves de la classe. Au retour des vacances, chaque élève est invité à lire un des compte-rendu et à publier un commentaire. L'ENT est ainsi mobilisé pour faire travailler les élèves en dehors des temps scolaires, pendant les périodes de vacances notamment.

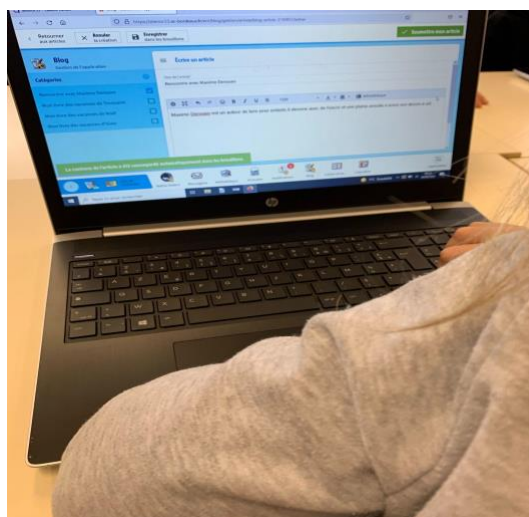


Figure 6. Rédaction sur le blog de l'ENT

### UNE EDUCATION PAR LE NUMERIQUE

Avec la tablette, ce sont davantage des compétences disciplinaires en français, en mathématiques et en anglais qui sont développées, sous une forme ludique, à l'aide de jeux éducatifs reprenant les codes des jeux vidéo de divertissement. Les élèves se challengent collectivement pour trouver la réponse en un temps record au calcul mental, ils plongent dans un décor aquatique avec Octopus la pieuvre qui lance des mots à recopier avec la bonne orthographe afin de faire descendre son personnage le plongeur jusqu'à la caisse aux trésors. Chaque année, le professeur fait participer ses élèves au rallye national de calcul mental sur Calcul@tice, ce qui contribue également à motiver les élèves à s'entraîner.

Pour l'anglais, les élèves travaillent avec l'application Etigloss qui permet de trier des étiquettes de mots, mais aussi, à l'aide de casques audio pour écouter, à répéter des mots avec la bonne prononciation.



Figure 7. Exercice en anglais sur tablette

Ces activités ne sont pas évaluées en tant que telles mais constituent un travail d'entraînement en vue de travaux qui seront évalués par la suite, telle que la dictée plus classique sur le papier.

# 3 /// LES PRATIQUES ET COMPETENCES NUMERIQUES DES ENFANTS

La classe observée comprend 25 élèves dont 4 élèves des gens du voyage. La classe est hétérogène, de milieu socio-professionnel de catégorie CSP inférieure et supérieure. Certains élèves ont des frères et sœurs dans les classes supérieures.

Concernant les observations en classe, les élèves présentent des profils de compétences très différents. Certains ont l'habitude d'utiliser l'ordinateur à la maison pour écrire des mails, travailler sur un traitement de texte ou faire des recherches d'information demandées par l'enseignant ou pour soi. Au cours de la séance, les élèves changent d'outils (de l'ordinateur ils passent à la tablette) qui semble plus correspondre à un usage agile pour eux et adapté à des activités didactiques présentées plus haut. Le côté ludique de la tablette plaît à tous, mais la difficulté de compréhension reste un obstacle parfois à la maîtrise de compétences numériques à développer.

Le travail sur le collage s'est avéré un peu difficile avec les élèves, de par l'accès encore non maîtrisé pour certains élèves de la lecture et de l'écriture. Certains ont choisi plutôt les émoticônes car « c'est plus rigolo », d'autres ont découpé les termes proposés.

Cependant, la dextérité manuelle pour certains élèves (les plus en difficulté scolairement) n'a pas permis d'avoir beaucoup d'informations sur les pratiques et les compétences numériques par rapport au collage. Certains élèves ont eu du mal à expliquer pourquoi ils avaient collé certaines vignettes, le sens associé à l'émoticône n'étant pas connu ou reconnu par l'élève. Les filles ont davantage utilisé le dessin (écriture et illustration) que les garçons pour représenter leurs émotions, les garçons ont plutôt collé les vignettes.

## 1. Compétences numériques des élèves

### DOMAINE CRCN 1 : INFORMATION ET DONNEES → UNE PRATIQUE BANALISEE DE LA RECHERCHE D'INFORMATION

Concernant le travail sur les informations et les données (domaine 1 du CRCN), les élèves sont habitués à mener une recherche d'information à partir d'une question posée par l'enseignant.

### DOMAINE CRCN 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION → DES INTERACTIONS AVEC L'ENSEIGNANT

Le but de la recherche d'information apparaît avant tout manipulateur pour les élèves, qui à travers des logiques de communication et de collaboration interagissent avant tout avec l'enseignant, tout en partageant et publiant des contenus. Le travail de collaboration n'est pas



encore mis en place avec les outils numériques. Les interactions restent pour l'instant centrées sur des relations interpersonnelles et directes entre les élèves et avec le professeur.

### DOMAINE CRCN 3 : CREATION DE CONTENUS → UN ANGLE-MORT ?

La création de contenus n'a pas été abordée dans les séances observées. Le professeur a cependant évoqué les comptes-rendus de lecture de vacances publiés sur le blog de la classe. Dans le cadre des entretiens menés avec les élèves, ceux qui aiment lire nous ont affirmé avoir « *raconté l'histoire du livre* » que l'enseignant leur donne à lire pendant les vacances. Nous constatons que ce travail est réalisé par les élèves au niveau scolaire élevé, qui travaillent avec leurs parents pour l'écriture du compte-rendu dans le cadre de l'espace d'écriture dédié au dépôt des documents

### DOMAINE CRCN 4 : PROTECTION DES DONNEES ET SECURITE → DE L'INTERET DES MOTS DE PASSE

Sur le plan de la protection et de la sécurité numérique, les élèves ont acquis une routine pour se connecter avec leur mot de passe sur l'ordinateur et semblent avoir compris dans l'ensemble l'intérêt de protéger leur compte, notamment à travers le fait d'avoir un mot de passe difficile à trouver et de le garder pour eux. Mais souvent, ils ne se souviennent pas de leur mot de passe, le professeur leur suggère donc de l'inscrire quelque part dans leur carnet de liaison. Il y a également dans cette classe de CE1 des élèves qui révèlent certaines difficultés dans l'écriture et la reconnaissance de certaines lettres de l'alphabet. Le fait d'avoir à côté de soi son nom d'utilisateur et son mot de passe inscrits sur le carnet de correspondance est une aide cognitive pour « rentrer » ses identifiants sur l'ordinateur.

### DOMAINE CRCN 5 : ENVIRONNEMENT NUMERIQUE → DES RITUELS FAVORABLES AU DEVELOPPEMENT DE COMPETENCES

Les élèves apprennent à connaître l'environnement numérique de travail de l'école dès le début de l'année à raison d'une demi-matinée par semaine dans la classe observée. D'une manière générale, les élèves inscrivent les activités de travail sur l'ENT dans une forme de rituel du lundi matin. Ils savent à peu près tous se connecter à l'ordinateur, sauf les élèves issus des gens du voyage qui sont souvent absents et n'ont donc pas pris l'habitude d'aller sur l'ordinateur. Les problèmes techniques sont gérés soit par les élèves soit par l'enseignant qui se déplace d'un élève à un autre (erreur de ponctuation dans les mots de passe, problème de connexion).

## 2. Activités et pratiques numériques non formelles des enfants

Les élèves ont tous des activités numériques non formelles à la maison, même si les enfants ont des pratiques culturelles et sportives variées (Légo, vélo, trottinette, dessins...) qu'ils tiennent à présenter lorsqu'on les interroge sur leurs activités du weekend, comme l'illustre le collage de Nayah.

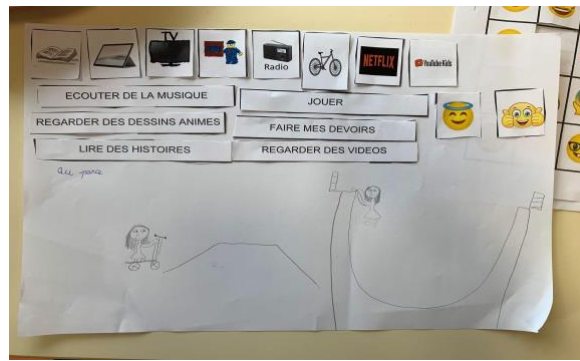


Figure 8. Collage de Nayah

A travers les collages d'activités réalisées pendant le week-end et des entretiens menés, les filles expliquent plus que les garçons leurs pratiques numériques en les mettant en regard des affinités et des activités sociales avec leur famille dans un lien d'amitié ou de filiation.

Les garçons insistent davantage sur des activités axées sur des compétences liées à une performance technique notamment dans le domaine des jeux vidéo. Les pères sont souvent cités comme initiateurs de la pratique voire comme compagnons de jeu. Certains garçons restent attachés toutefois à l'écriture d'histoires (pour soi ou par rapport au travail demandé par l'enseignant) sur l'ordinateur, activité qui permet une connivence avec leur parent dans une relation souvent scolaire.

Nolan nous fait part de pratiques informationnelles très avancées qu'il réalise avec son père ou en autonomie au moyen de sa tablette personnelle. Il nous explique se documenter sur des sujets variés (les bateaux, des jeux vidéo, pourquoi les pays font la guerre...) par l'intermédiaire du site *1 jour 1 actu*, sur des vidéos YouTube, Twitch, Wikipédia ou sur des chaînes documentaires en replay.

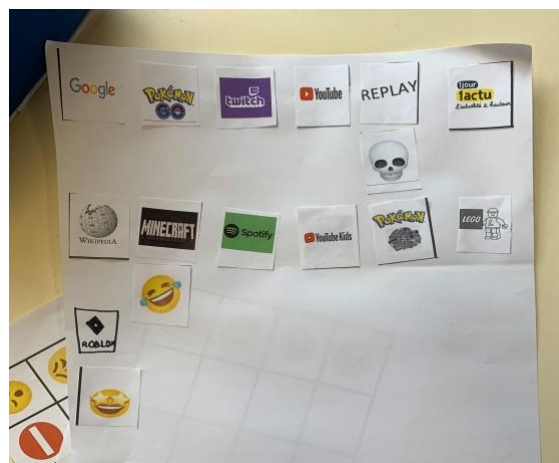


Figure 9. Collage de Nolan

Tous les élèves de la classe regardent des dessins animés, souvent à la télévision en replay ou des séries sur Netflix. Le visionnage des dessins animés ou des films se fait avec la fratrie ou en famille parfois. Les garçons jouant aux jeux vidéo le font le plus souvent seuls, parfois caché des parents alors que d'autres y sont autorisés et même encouragés dans un cadre convivial et de partage lorsque les amis sont invités à la maison, comme nous le raconte Hugo : « *Soit je joue tout seul, soit à quatre avec les copains que j'adore. Je peux jouer quand je veux et j'invite mes copains à la maison* ». La playstation est également utilisée.

Les élèves sont aussi fiers des compétences techniques qu'ils développent sur leur équipement. Ils sont nombreux à insister sur les stratégies qu'ils sont parvenus à mettre en

place pour accéder aux applications qu'ils affectionnent, comme Arthur qui explique : « Si je vais sur Youtube ça marche pas sur ma tablette, j'suis obligé de passer sur Google pour aller sur Youtube ».

### 3. Regards d'enfants sur la parentalité numérique

Laurent nous explique avoir constaté, entre 2015 et 2022, une baisse d'interactions entre les élèves *via* les outils numériques de la classe. Alors qu'il faisait beaucoup de modération au début sur les messages échangés entre les élèves *via* l'ENT et alors que paradoxalement il proposait moins d'activités numériques aux élèves, la génération actuelle interagit selon lui beaucoup plus ponctuellement sur les outils. Il se demande si ce sont « les parents (qui) veulent freiner par rapport au numérique, faire en sorte que (leurs enfants) soient moins sur les écrans ». Du point de vue de l'enseignant, les parents restent pour la plupart réticents aux pratiques numériques de leurs enfants, alors qu'ils apprécient la communication et les échanges plus fluides rendus possibles par le biais de l'ENT avec l'école. Il fait remarquer que cela concerne toutes les familles exceptées celles des enfants du voyage qui ne se connectent jamais à l'ENT.

Du côté des élèves, la plupart d'entre eux se fait le relais des discours parentaux sur les limitations que les parents mettent en place sur leurs pratiques informationnelles et numériques. Nolan explique que lorsqu'il joue en ligne sur Roblox « (sa) maman et (son) papa (l')autorisent pas à discuter avec les autres joueurs ». Hugo nous dit : « J'ai un téléphone avec une enceinte, j'ai pas de jeux, j'ai des musiques, je fais des photos, des vidéos. Je le prends quand je veux mais je l'utilise pas tout le temps parce que sinon ça fait mal aux yeux, ça use de la batterie et il faut recharger tout le temps ».



Figure 10. Collage de Hugo

Les enfants interrogés expliquent que l'usage des supports qu'ils apprécient (comme la *playstation* ou la télévision) est conditionné par le fait qu'ils aient fini leurs devoirs. Le temps passé est aussi un élément important pour les parents qui minutent la présence de leurs enfants devant les écrans. Les enfants consultent les outils numériques le soir et le plus souvent le week-end, et ce rarement seuls. Hugo nous avoue cependant avoir peur de dire à sa maman qu'il joue à un jeu dans lequel « il faut tuer un maximum de zombies ». Il préfère rester « discret » de peur de « se faire gronder ». Il n'y a pas forcément de sanctions à proprement parler de la part des parents. Comme l'a rappelé l'enseignant de la classe, tous les parents n'ont pas forcément les connaissances spécifiques liées aux risques liés à internet notamment pour leurs enfants. Les pratiques en cachette des enfants (un garçon dans l'école utilisait en secret la tablette de sa maman pour jouer la nuit) peuvent poser un problème pour les enseignants dans la mesure où l'élève s'endormait parfois en classe. Ces derniers avaient



alors alerté les parents concernés. Les enfants expliquent que leurs parents leur font finalement confiance dans l'utilisation des écrans, sans doute du fait qu'ils sont encore accompagnés sur le plan de la régulation et du recours aux écrans en raison de leur âge. Enfin le frère ou la sœur aîné qui regardent les films ou les dessins animés ne semblent pas investis de cette autorité régulatrice. Nous constatons aussi que certaines familles investissent les outils de la classe comme la messagerie de l'ENT pour des échanges informels. C'est le cas pour une élève, qui, pendant le cours, répond à un message de sa maman envoyé trois mois plus tôt lui disant « *Je t'aime ma chérie* ». La jeune fille répond à sa maman « *moi aussi* ». Le numérique en classe permet ainsi à certains parents de manifester leur présence à leur enfant, lorsqu'ils sont éloignés dans la journée.

# CONCLUSION

La politique d'équipement numérique de la circonscription ne permet pas de répondre aux besoins pour une éducation au numérique telle que les enseignants la conçoivent.

Les échanges en dehors des temps scolaires avec les familles liés aux pratiques pédagogiques avec l'ENT supposent un investissement que tous les enseignants ne sont pas prêts à assumer.

Les pratiques numériques des élèves à la maison sont fortement encadrées par les parents qui suggèrent des pratiques, surveillent, régulent et posent des règles. Les élèves ont intégré ces règles et les respectent.

Les compétences numériques que développent les élèves dans la pratique de classe couvrent en partie les différents domaines du CRCN. Pour la majorité des élèves, exceptés pour les enfants du voyage, des compétences numériques sont également développées de manière informelle à travers leurs pratiques culturelles à la maison.

**Ce document est rédigé par les équipes de recherche dans le cadre des GTnum du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.**

**La responsabilité des contenus publiés leur appartient.**