

**Renouveler les modes
d'accompagnement éducatif
par le numérique**

Recherche formation action

Une recherche action pour quoi faire ?

Définitions

- Déf. Classique :
 - « recherche dans laquelle il y a une action délibérée de transformation de la réalité »
 - « recherche ayant un double objectif : transformer la réalité et produire des connaissances sur ces transformations »
- Déf. Plus « révolutionnaire » :
 - Changement de posture du « chercheur » :
 - qui ne s'inscrit pas dans une discipline où il puise une méthodologie générale, les arguments et les références d'un discours scientifique
 - qui peut aussi être un praticien du social
 - employant une diversité de références et de langages
 - Visée pédagogique et politique assumée

Une recherche action pour quoi faire ?

Identifier une série de problèmes

- Le numérique cristallise un certain nombre de problèmes sociaux et politiques :
 - Il est un « lieu » d'hyperconsommation très intrusif (questions des données privées et du travail gratuit pour de grands groupes industriels).
 - Il est perçu comme le « lieu » qui cristallise les fractures générationnelles.
 - Il est parfois perçu comme une injonction de la part des institutions (numérisation des démarches administratives) et devient une contrainte.
 - L'e-exclusion aggrave les inégalités sociales, culturelles, d'accès à la connaissance... (cf. débat autour des usages : fracture numérique / e-inclusion).

Une recherche action pour quoi faire ?

Des pistes à interroger et à explorer

- Si l'éducation populaire consiste à partir de ce que les gens savent et font, pour leur permettre d'échanger, de renforcer leurs savoirs et de découvrir au travers de leurs pratiques les enjeux de citoyenneté qui gisent dans toutes les activités éducatives et culturelles.
- Alors il paraît plus qu'urgent de :
 - s'intéresser et prendre en compte les nouveaux espaces de sociabilité et d'auto-apprentissage des jeunes.
 - en faire des lieux de rencontre, d'interconnaissance et d'échange plutôt que de fracture générationnelle et/ou communautaire (dans l'acceptation réduite et stéréotypées des communautés).
 - ce qui implique de redéfinir des règles communes d'agir ensemble dans ces espaces.
 - transformer ces espaces en leviers pour renouveler les modes d'accompagnement individuels et collectifs, sans qu'ils soient des objets qui se suffisent à eux-mêmes (sinon on est dans la consommation)
 - réinventer des espaces ouverts de partage d'expérience et de diffusion des pratiques

Et comme dirait Edgar Morin

*« A force de reporter l'essentiel au nom de l'urgent,
on finit par oublier l'urgence de l'essentiel ».*

1ère étape : état des lieux / enquête dans 4 quartiers de l'agglo

- 3 quartiers visités : Europe, Rabaterie, Rabière
- 1 quartier habité : Sanitas
- Elargissement à d'autres quartiers pour s'adapter aux organisations : services jeunesse des Villes de Saint-Pierre des Corps et Joué-lès-Tours, équipes de prévention spécialisée du Conseil Départemental, service des EPN de la Ville de Tours, BIJ.
- Au total : 11 équipes interrogées

Sentiments et représentations

Faire avec... le numérique

- Beaucoup trop présent
- Perturbe et/ou modifie le lien avec les autres
- Méfiance vis-à-vis du caractère magique
- Dangereux par rapport à la question des données personnelles
- Problème de l'abondance d'information et des phénomènes de désinformation qui en découlent
- Cependant, il est là, donc il faut le prendre en compte et faire avec
- Les outils numériques sont des moyens comme les autres, tout dépend de l'usage qu'on en a

Sentiments et représentations

Un vrai potentiel

- Facilite l'accès à certaines ressources
- Permet d'entrer en contact / point commun qui facilite l'échange avec certains jeunes
- Lieu de savoirs non transmis à l'école et de possible valorisation de compétences (ou habiletés) de certains jeunes
- Possibilité d'auto-formation

Sentiments et représentations

Une vision réduite

- Internet / moteurs de recherche
- Réseaux sociaux
- Outils de création multimédias
- Jeux vidéos

Sentiments et représentations

Les usages des jeunes

- Usages limités : réseaux sociaux, youtube, jeux vidéos
- Certains (cas isolés) développent des compétences qui ne sont pas valorisés à l'école
- Rapport problématique aux réseaux sociaux : cas de harcèlement, omniprésence, phénomènes d'isolement, de comportements addictifs, perturbe/modifie le lien avec les autres
- Cependant, c'est l'isolement qui peut conduire à un surinvestissement de ces espaces virtuels et pas le contraire
- Equipement relativement élevé (téléphone, tablette, ordi)
- Cependant, pas tous équipés d'internet sur les téléphones