**Pour une éducation au numérique ouverte sur les pratiques des jeunes**

MJC de Vire-Tuelle sur le Clain, vendredi soir, 18 heures. Autour de Raphaël, animateur socio-numérique[[1]](#footnote-1), une dizaine d’adolescents, de 11 à 14 ans, discutent vivement entre eux. Crystal saga, le Mmorpg[[2]](#footnote-2) dont Anna vient de vanter le gameplay[[3]](#footnote-3) est-il un jeu de fille, comme vient de l’affirmer Adrien, Minekraft, un jeu de garçon comme viennent de lui renvoyer en cœur Amandine et Emma. « *Pas du tout*, s’indigne Sidonie, *je suis une fille et j’adore Minekraft* ». Raphaël calme le jeu, leur demande d’expliciter ce qu’ils entendent par jeu de filles ou de garçons, fait le tour avec eux des jeux qui s’adressent explicitement aux unes ou aux autres. Comment ressentent-ils cela ? La discussion concerne les questions de genre plus que les questions numériques. « *Un animateur socio-numérique est avant tout un animateur*, sourit Raphaël, *il doit pouvoir aborder avec les jeunes tous les sujets qui les concernent*».

 C’est ensuite le débat « *récurent* », nous précisera Raphael, du caractère chronophage des Mmorpg qui anime le petit groupe. Un débat qui n’est pas clos et reste ouvert mais qui a permis à Anna de déplorer que ces parents aient trouvé un truc pour limiter via leur mailbox le temps qu’elle passe en ligne. Deux heures par jour pour passer un moment sur google +, (elle n’est pas « encore » sur Facebook), pour échanger avec des fans de manga comme elle, gérer ses « communautés RP »[[4]](#footnote-4), regarder les dernières vidéos de ses youtubeurs et youtubeuses préférées, imprimer des dessins qu’elle voudrait reproduire, chater avec les amis, même si elle fait tout en même temps, c’est plus que court.

Et puis le groupe en vient à la question rituelle qui clôt ce moment de discussion hebdomadaire : quoi de marquant cette semaine sur le web. Chacun s’exprime à tour de rôle, le you tubeur qui a fait le buzz, Le « mème [[5]](#footnote-5)» qui vous a le plus plu/déplu, le gif de la semaine, la dispute en ligne qui s’est mal terminée, etc.

« *Ce que j’ai appris avec les ados, c’est à quel point des contenus parfois un peu pauvres pouvaient donner lieu à des discussions passionnées qui soulèvent beaucoup de sujets importants pour eux* », explique Raphaël.

Comment fait-il pour connaître toutes ces pratiques ? « *Ha mais je ne les connais pas toutes*, s’amuse l’animateur. *J’essaie d’assurer une veille mais pour les pratiques des jeunes, ça bouge tellement vite, ce sont eux qui me renseignent le mieux. D’où l’intérêt d’avoir ces échanges avec eux. Quand un usage me pose question, je m’interroge, j’en discute avec d’autres animateurs, je cherche de la documentation. Et je tiens à ce temps rituel de discussion, mais en fait nous parlons d’Internet, des réseaux sociaux, des GAFA[[6]](#footnote-6), des hoax[[7]](#footnote-7), tout au long des séances. Très régulièrement aussi, on regarde ensemble une vidéo ou une infographie qui traite d’une question liée au numérique.* » Ainsi les jeunes ont-ils regardé ensemble des vidéos sur l’histoire d’Internet, son fonctionnement, sur l’e-réputation, etc. Documentaire sérieux ou vidéo de Youtuber, Usul, Norman, tout est bon pour forger l’esprit critique et donner matière à discussion.

On s’attèle ensuite au « grand chantier numérique » du moment. La préparation d’une cartopartie[[8]](#footnote-8) qui se déroulera lors des journées européennes du Patrimoine. Un chantier qui a commencé par la rencontre d’un conservateur du patrimoine du département de la Vienne qui a pu expliquer au groupe la notion de patrimoine, les différences entre patrimoine classé, inscrit et petit patrimoine. Ensuite, c’est Gbull une association de contributeurs bénévoles sur Open street map qui est venue à plusieurs reprises au club pour les initier au fonctionnement de la carte collaborative en ligne. Le 20 et 21 septembre, ils sillonneront les rues de Vire-Tuelle pour répertorier le patrimoine et le cartographier. Enfin, il leur restera à trouver à la mairie, auprès de personnes ressources de la commune, le plus d’informations à reporter sur la carte au sujet de telle statue ou de tel calvaire.

« *Un projet qui a l’intérêt d’être à la fois une initiation numérique et une initiation culturelle,* explique Raphael.  *Si la cartopartie avait porté sur l’accessibilité aux handicapés des commerces et lieux publics de la commune, on aurait ainsi abordé une question plus citoyenne.* »

Les « *grands chantiers numériques »* prennent beaucoup de temps, le Numériclub n’en mène qu’un ou deux par an. Le prochain les sensibilisera aux données ouvertes ou Opendata et permettra peut-être de réutiliser les acquis de la cartographie. Après une initiation à l’open data et à partir des 540 données libérées par la communauté d’agglomération, les jeunes devront réfléchir à l’exploitation de l’une ou l’autre, principalement par la cartographie ou la datavisualisation[[9]](#footnote-9). *« Nous verrons bien sur quoi se porte leur choix,* explique Raphaël, *la cartographie des poubelles à verre, une affiche sur les mariages, pacs et divorces dans la communauté d’agglo ou sur les chiens que leurs propriétaires ne viennent pas récupérer à la fourrière, la cartographie des accidents de la route en 2015, tout est possible*, sourit l’animateur.

« *Au Numériclub, on privilégie les activités et les projets collectifs qui permettent d’explorer un usage innovant du numérique et qui se déroulent surtout hors-ligne. Le reste, ils le font en ligne, ils n’ont pas besoin de moi et pas forcément envie que je m’en mêle même si je tiens à en parler avec eux, pour leur permettre de partager leur ressenti, d’y réfléchir ensemble* ».

Entre deux séances de ces projets au long cours, Raphaël propose cependant des activités créatives et ludiques comme le géocaching[[10]](#footnote-10), la création d’objet sonores ou de manettes de jeux, grâce à Makey-Makey[[11]](#footnote-11), le circuit bending[[12]](#footnote-12), des séances d’initiation à la pensée algorithmique, grâce au logiciel Scratch, de l’informatique déconnectée.[[13]](#footnote-13) Il veille également à initier les enfants qui le souhaitent à l’utilisation de logiciels libre de montage de films ou de sons. *« Sans les y accompagner chaque année, je les encourage à participer à des concours de pocket-films[[14]](#footnote-14), de « films suédés*[[15]](#footnote-15). » Il organise régulièrement de petits tournois de jeux vidéos auxquels se joignent beaucoup d’autres jeunes que la dizaine de ceux qui fréquentent régulièrement le Numériclub.

Cela exige beaucoup de compétences pour un seul animateur, non ? « *Je ne fais pas toutes ces animations tout seul,* répond Raphaël. *On s’est mis en réseau avec d’autres animateurs, qu’ils travaillent en EPN ou comme moi, dans une MJC et on propose des animations en fonction de nos spécialités. A force, on se forme. Avec les jeunes on va également régulièrement au Fablab qui vient d’ouvrir à Ouèbe-les-Chateaux pour l’instant en dehors de tout projet pour voir ce qu’on peut y faire…* »

Open street map est apparu sur les 5 ordinateurs du club, tous équipés de Linux, qui ont été récupérés auprès des familles du canton et réinitialisés lors d’une Install Party. Il est temps de laisser Raphaël poursuivre ses animations.

Ce Numériclub vous intéresse ? On le comprend ! Il est d’autant plus idéal qu’il a été inventé de toutes pièces. On en voudrait pourtant dans nos quartiers ou nos villages, dans les centre sociaux et les MJC, les Foyers ruraux mais évidemment aussi dans les collèges, à la manière des Clubs informatiques des années 80, de telles propositions éducatives autour des usages numériques. Développées dans un esprit positif, ouvertes sur les pratiques des jeunes, elles pourraient leur offrir un accompagnement technique, social et culturel à la mesure des enjeux de la révolution numérique, donner des prolongements à leur pratiques numériques sur leur territoire de vie et replacer la culture numérique au cœur de ses enjeux citoyens et culturels.

Marielle Stinès – DRJSCS Poitou-Charentes - 2013

1. Raphaël est titulaire d’un DUT d’animateur socio-numérique [↑](#footnote-ref-1)
2. Un MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), en français « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur » est un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. [↑](#footnote-ref-2)
3. Le gameplay est un terme caractérisant des éléments d'une « expérience vidéoludique », c'est-à-dire le ressenti du joueur quand il utilise un jeu vidéo. Cet anglicisme a pour équivalent en France ou au Québec le terme « jouabilité ». Le mot gameplay est essentiellement utilisé pour qualifier le jeu; un « bon » gameplay tiendra en éveil l'intérêt du joueur, tandis qu'un « mauvais » gameplay frustrera ou ennuiera le joueur. [↑](#footnote-ref-3)
4. Les RP (RPG) ou Role playing game sont des jeux de rôles. D’après Sidonie : « un RP est une fanfiction (fiction de fan) ou tu joues toi-même un rôle dans la fiction que tu inventes ». Ces fictions s’écrivent collectivement via Google + ou Facebook. [↑](#footnote-ref-4)
5. Un mème internet est un anglicisme utilisé pour décrire un élément ou un phénomène repris et décliné en masse sur internet. [↑](#footnote-ref-5)
6. Google, Apple, Facebook, Amazon qui sont les quatre grandes firmes qui dominent le marché du numérique, parfois également nommées les Big Four. Ce sigle, cependant, tend à être abandonné au profit du sigle GAFAM, le M signifiant Microsoft. [↑](#footnote-ref-6)
7. Hoax est un mot anglais qui désigne un canular créé sur internet notamment à des fins malveillantes [↑](#footnote-ref-7)
8. Une cartopartie est un événement permettant de cartographier en collaboration avec des volontaires, des éléments d’un quartier ou d’une ville, d’un village, etc. Pour se faire, on invite des pratiquants volontaires de tous niveaux à se réunir afin d’arpenter à pied, à vélo, en fauteuil, en poussettes les rues de la localité. [↑](#footnote-ref-8)
9. La datavisualisation est l’étude, la science **ou l’art de représenter des données de façon visuelle.** Cela peut se concrétiser par des graphiques, des camemberts, des diagrammes, des cartographies, des chronologies, des infographies ou même des créations graphiques inédites ou des photos. La présentation sous une forme illustrée rend les données plus lisibles et compréhensibles. [↑](#footnote-ref-9)
10. Le géocaching (ou geocaching) est un loisir qui consiste à utiliser la technique du géopositionnement par satellite (GPS) pour rechercher ou dissimuler un contenant (appelé « cache » ou « géocache ») dans divers endroits à travers le monde. Une géocache typique est constituée d’un petit contenant étanche et résistant comprenant un registre des visites et un ou plusieurs « trésors », généralement des bibelots sans valeur.

En 2013 il existe plus de deux millions de géocaches1, répertoriées dans 222 pays sur les différents sites web communautaires dédiés à ce loisir. [↑](#footnote-ref-10)
11. Makey Makey est une petite interface électronique qui permet de transformer toute surface conductrice d’électricité (de la banane à la boite chaussure) en contrôleur de jeu (manette, volant, joy-stick) ou en musique (son, note, sample…) et de produire un piano-banane, des dessins sonores, une manette de jeux en pâte à modeler, un escalier sonore, etc. [↑](#footnote-ref-11)
12. Le circuit bending désigne l'activité qui consiste à court-circuiter de façon volontaire des instruments de musique électroniques de faible tension électrique, fonctionnant sur piles (jouets pour enfants munis de haut-parleur, effets pour guitare, petits synthétiseurs) de façon à créer de nouveaux générateurs de sons. [↑](#footnote-ref-12)
13. Découverte de l’informatique au travers d’activités simples et amusantes — du codage aux algorithmes par exemple — sans jamais avoir à utiliser un ordinateur ! [↑](#footnote-ref-13)
14. Films réalisés à l’aide d’une caméra de poche, d’un téléphone mobile, d’une tablette, etc. [↑](#footnote-ref-14)
15. Suéder un film est manière atypique de tourner, avec les moyens du bord et souvent sous forme de pastiche un remake de film. La pratique fait référence au Do it yourself et au bricolage. Le terme suéder est basé sur le néologisme anglais to swede, dérivé de Sweden (la Suède), censé désigner de manière humoristique des productions non techniquement maitrisées comparées à celles des studios américains. Il est apparu pour la première fois dans « Be Kind Rewind » (2008) réalisé par Michel Gondry. [↑](#footnote-ref-15)