

Convention professionnelle
ados - jeunesse
Juin 2025

LES ACTES



Médias, IA &

Réseaux sociaux

Le rôle de l'éducation populaire et des jeunes pour une
société numérique citoyenne et engagée



Sommaire

Edito : IA, numérique et société : l'éducation populaire en première ligne	p.03
La convention ados - jeunesse en quelques chiffres et infos	p.04
I. Réseaux sociaux, médias, IA, ECN : de quoi parle-t-on ?	p.06
01. État des lieux des pratiques des jeunes et des enjeux	p.07
a. Le numérique est présent partout	p.07
b. Et les défis sont immenses	p.09
02. Focus sur : l'IA et l'éducation	p.11
a. Qu'est-ce que l'IA ?	p.11
b. L'IA dans le champ éducatif : opportunités et risques	p.11
03. L'éducation à la citoyenneté numérique (ECN)	p.15
a. Une définition active et participative	p.15
b. Éduquer va de pair avec réguler - le cadre légal	p.16
c. Le rôle de la CNIL	p.18
II. Place aux pratiques ! Postures, outils et pépites	p.19
01. Les projets de médiation numérique	p.20
a. Posture	p.20
b. Outils	p.27
c. Pépite	p.30
02. Le numérique comme support pédagogique	p.30
a. Posture	p.31
b. Outils	p.33
c. Pépite	p.35
Conclusion : Ne pas subir l'avenir numérique, mais le construire	p.37



ÉDITO

IA, numérique et société : l'éducation populaire en première ligne

La convention professionnelle 2025 ne manquait pas d'ambitions : aborder rien de moins que les impacts du numérique et de l'intelligence artificielle sur l'éducation, et plus largement sur la société, au prisme des valeurs, des pratiques et des objectifs de l'éducation populaire.



Internet, médias en ligne, réseaux sociaux, IA générative... Qu'elles attirent ou fassent peur, ces technologies n'en finissent plus de révolutionner nos façons de vivre, d'apprendre, de s'informer, d'échanger et de vivre ensemble. Fidèle à son ADN, la Fédération Léo Lagrange s'attache à comprendre les risques liés à ces innovations, mais aussi à révéler les opportunités qu'elles font naître pour les jeunes et pour les animateurs et animatrices.

Il était présomptueux de faire le tour de sujets aussi vastes en deux jours. L'objectif de la convention professionnelle était de proposer un cadre et des éléments de compréhension pour accueillir la parole – et les professionnel·les avaient beaucoup de choses à dire -, formuler des questions, faire émerger des enjeux. Ce temps d'échanges annuel, plébiscité par les professionnel·les, lors duquel ils et elles peuvent se ressourcer et échanger sur leurs pratiques, visait aussi à faire connaître des alliances éducatives pertinentes, ainsi que les formations et les outils utiles pour enrichir les pratiques pédagogiques.

Au terme de ce programme très dense, on peut retenir que l'éducation populaire s'ancre dans les pratiques quotidiennes sur les territoires, a toute sa place au cœur de cette révolution. Parce que le numérique réactive les combats de toujours de Léo : accompagner vers l'autonomie, lutter contre les nouvelles inégalités d'accès et d'usages, recréer des espaces de débat, de rencontres et de partage, faire émerger de nouvelles compétences et savoir-faire. L'éducation populaire est un chemin pour guider les jeunes vers une citoyenneté numérique active. Si nos postures et nos outils conservent tout leur sens, on peut désormais les hybrider à d'autres contenus technologiques, tout en étant lucides et vigilants sur les impacts. Un espace de créativité s'ouvre pour les animateurs et les animatrices !

Pour faire suite à cette convention, la Fédération Léo Lagrange prend l'engagement de continuer à enrichir l'expertise, la compréhension et les positionnements sur ces sujets, de continuer à nourrir les alliances éducatives à travers des échanges et des projets concrets, et d'approfondir l'outillage et la formation pour les professionnel·les ados-jeunesses.



LA CONVENTION EN QUELQUES INFOS ET CHIFFRES



**LES 26 & 27
JUIN 2025**



**À LA MAISON
POUR TOUS DU
PETIT CHARRAN,
À VALENCE (26)**



**11
INTERVE-
-NANT.ES**



**80
PARTICIPANT.ES**

directeur.ices et
coordinateur.ices de structure,
accompagnateur.ices de
projets, animateur.ices...



**7
FABLABS**



**6
"ATELIERS
DU RÉEL"**



**1
"AGORA DES
SAVOIRS"**



**4
"ATELIERS DES
VOLONTÉS"**

Le programme de la convention

JEUDI 26 JUIN		VENDREDI 27 JUIN
Temps d'accueil		13H30 - 14H
Ouverture de la convention	14H - 14H30	
Agora des Savoirs : comprendre, questionner, inventer !	14H30 - 16H	
Pause	16H - 16H30	
Fablab : les communautés du faire	16H30 - 18H30	
Installation à l'hôtel	18H30 - 19H30	
Apéro, repas et soirée conviviale !	Soirée	
		9H - 9H45 Accueil café
		9H45 - 11H Les ateliers du réel - session 1
		11H - 11H15 Pause
		11H15 - 12H30 Les ateliers du réel - session 2
		12H30 - 14H Repas
		14H - 15H30 L'atelier des volontés : du plaidoyer jeunesse au projet éducatif Léo Lagrange
		15H30 - 16H Bilan et conclusion de la convention



Les intervenant.es

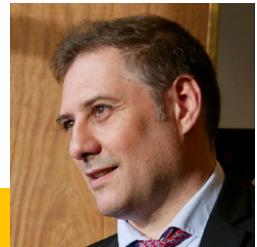
À "L'AGORA DES SAVOIRS"



Dorie Bruyas
Directrice de l'association Fréquence Écoles,
Présidente de la MedNUM (société coopérative nationale des acteurs de l'inclusion et la médiation numérique)



Bastien Masse
Délégué général de l'association Class Code,
Coordinateur de la chaire UNESCO RELIA, Université de Nantes

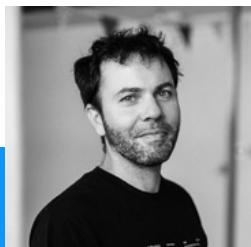


Xavier Delporte
Directeur des relations avec les publics – CNIL (Commission Nationale Informatiques et Libertés)



Mehdi Cherfaoui,
Coordinateur Pôle Citoyenneté Numérique des Hauts-de-France – Léo Lagrange Animation

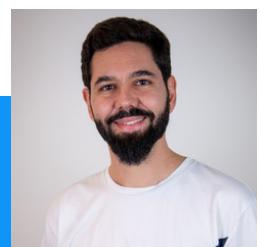
AUX FABLABS ET ATELIERS DU RÉEL



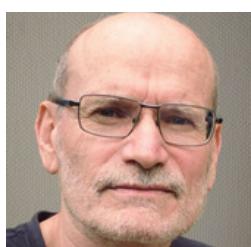
Julien Chassignieux
Directeur adjoint, en charge du développement et des partenariats - Association Fréquence Ecoles



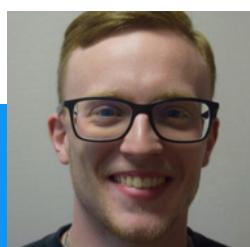
Lisa Le Calvez
Cheffe de projet Formation et Animation de communauté – Association Latitudes



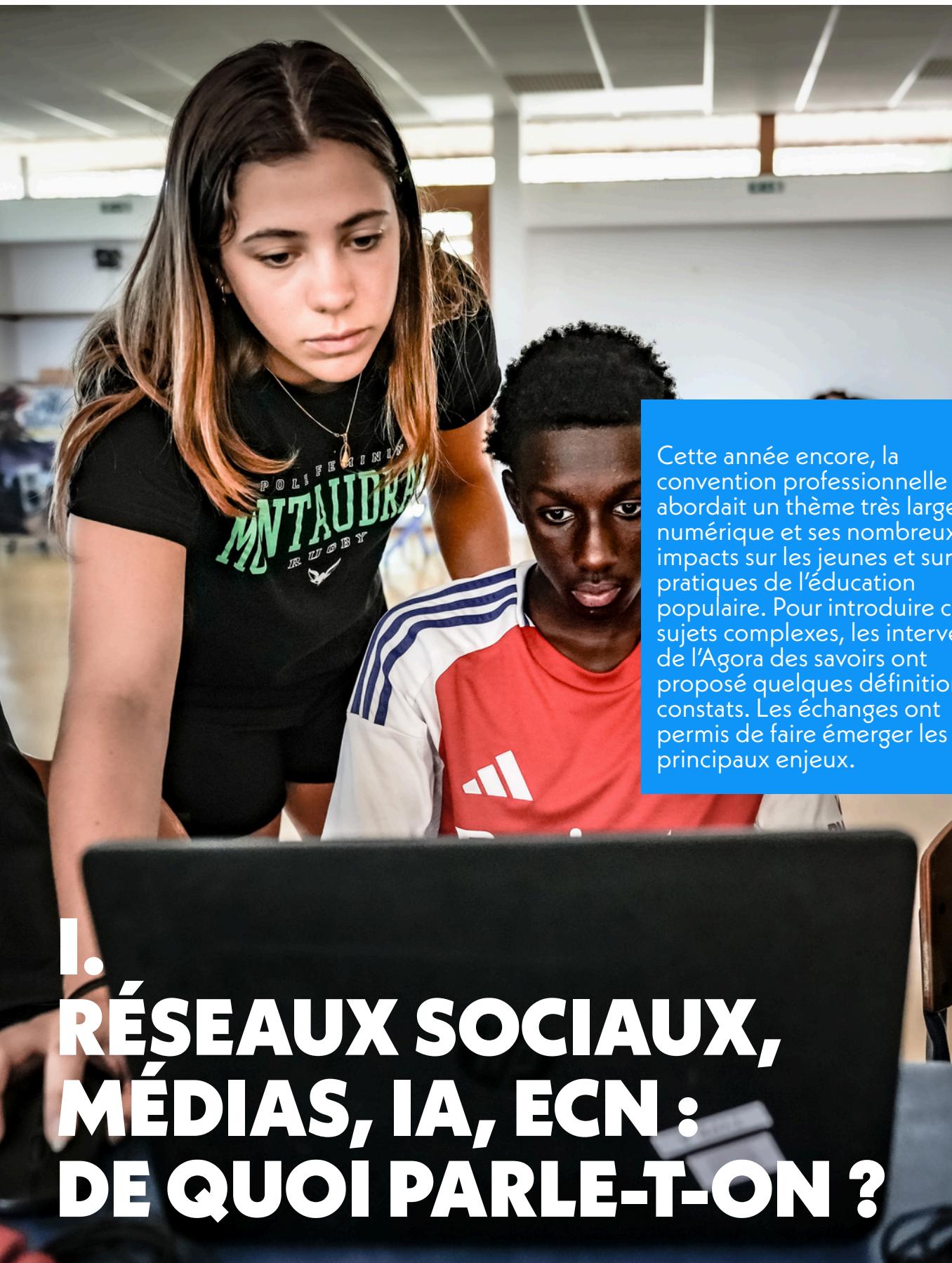
Jean Baptiste Lusignan
Responsable Prévention Santé – Centre Régional d'Information et de Prévention Santé (CRIPS) Ile-de-France



Gonzague Portier & Yannick Wallerjean
Pôle Citoyenneté Numérique des Hauts-de-France – Léo Lagrange Animation



Solène Porcheron & Cécilia Malet
Pôle Engagement et Citoyenneté Ouest – Léo Lagrange Animation



Cette année encore, la convention professionnelle abordait un thème très large : le numérique et ses nombreux impacts sur les jeunes et sur les pratiques de l'éducation populaire. Pour introduire ces sujets complexes, les intervenants de l'Agora des savoirs ont proposé quelques définitions et constats. Les échanges ont permis de faire émerger les principaux enjeux.

I. **RÉSEAUX SOCIAUX, MÉDIAS, IA, ECN : DE QUOI PARLE-T-ON ?**



01. État des lieux des pratiques des jeunes et des enjeux

Le numérique est présent partout...

■ LES JEUNES QUI FRÉQUENTENT NOS DISPOSITIFS ADO-JEUNESSES GRANDISSENT DANS UN MONDE FAÇONNÉ PAR LE NUMÉRIQUE

On les appelle parfois les « digital natives ». Internet, les réseaux sociaux et l'IA remodèlent la façon dont ils échangent, s'informent, étudient ou encore se divertissent, et ce, dès le plus jeune âge. Quelques chiffres permettent de l'illustrer :

- **1/3** des enfants reçoivent leur premier smartphone vers l'âge de 10 ans¹ ;
- **62%** des 18-25 ans s'informent via les réseaux sociaux² ;
- **8 ans et demi** : c'est l'âge moyen de la première inscription à un réseau social (bien que ce soit légalement interdit)³ ;
- **4 heures par jour** : c'est le temps d'écran en moyenne pour les 6-17 ans⁴ ;
- **79%** des 16-25 ans ont déjà utilisé un outil d'IA pour leurs études ou leur orientation⁵.

“

« Les jeunes échangent sur les réseaux sociaux, mais ils sont incapables d'effectuer des démarches en ligne, observe Alexandre, animateur jeunesse à Angers. C'est un vrai problème d'accès aux droits. »

■ POURTANT, DE FORTES INÉGALITÉS EXISTENT, AVEC DES CONSÉQUENCES CONCRÈTES DANS L'ÉGALITÉ AUX DROITS ET AUX OPPORTUNITÉS

Dorie Bruyas, directrice de Fréquence Écoles, rappelle que la transformation numérique, comme toute évolution technologique, accroît et accélère les inégalités. Deux facteurs sont particulièrement discriminants dans l'accès à ses usages : l'âge, de façon assez intuitive, mais pas seulement : le capital social et culturel, et plus largement le niveau d'études, jouent également. Les jeunes les plus défavorisés, déjà en retard à l'école, subissent en plus les effets de la fracture numérique, qui accentuent leurs difficultés à accéder à leurs droits et aux opportunités professionnelles.

“

Animatrice jeunesse à Brest, Perrine confirme : « Je constate tous les jours la fracture numérique dans le QPV où j'interviens. Des jeunes qui ont besoin d'un ordinateur pour accéder à leurs droits, et surtout d'apprendre comment faire des démarches, des recherches. Celles et ceux que j'accompagne passent leur journée sur les réseaux sociaux, mais ils ne savent pas envoyer un mail, ou faire un CV sur Canva. Cela les désavantage énormément car ils n'ont pas le même accès aux services publics, aux offres d'emploi, à l'orientation... C'est vraiment un sujet d'égalité des chances. »



■ SELON LEURS ORIGINES SOCIALES ET LEUR NIVEAU SCOLAIRE, LES JEUNES NE MOBILISENT PAS LES MÊMES RESSOURCES POUR FAIRE FACE AUX FLUX DE CONTENUS AUXQUELS ILS ET ELLES SONT EXPOSÉ·ES.

Près d'un jeune (11-18 ans) sur deux affirme être déjà tombé sur des contenus choquants via les réseaux sociaux (48%)⁶. Pour Océane, animatrice à Angers, cette surexposition à la violence via les réseaux sociaux est une réalité, qui a des conséquences sur la gestion des émotions et les interactions entre pairs :

“

« Des jeunes filles de ma structure se sont abonnées sur Telegram à des fils de contenus tous plus violents les uns que les autres. Elles les regardent pour se divertir. À force, cela entraîne une mise à distance et une banalisation des faits violents...y compris quand ça se passe dans la vraie vie. Un jeune de notre structure est mort l'année dernière, quand ils ont appris la nouvelle, ses camarades n'avaient pas l'air plus émus que ça, comme si ce n'était pas vraiment réel. »

Dorie Bruyas cite l'étude⁷ de deux chercheurs qui ont analysé les comportements de 3 groupes exposés à des contenus violents :



- **Le groupe 1, composé de jeunes favorisés, en réussite scolaire ;**
- **Le groupe 2, composé de jeunes en études mais moins insérés ;**
- **Le groupe 3, composé de jeunes défavorisés placés sous main de justice.**

Les chercheurs ont distingué 4 réactions possibles :



4 réactions face à l'image violente

L'ADHÉSION À L'IMAGE

Sans aucune distance - c'est le cas du groupe 3, qui y adhère à 100%

L'INDIFFÉRENCE

L'ÉVITEMENT

L'AUTONOMIE

C'est à dire la capacité à se mettre à distance de l'image, qui concerne 100% des jeunes du groupe 1 et une majorité des jeunes du groupe 2

Les résultats de l'étude montrent que les jeunes du groupe 3 consomment régulièrement des images violentes, et qu'ils et elles n'ont pas de recul par rapport à ces contenus. Les jeunes des groupes 1 et 2, en revanche, savent s'en protéger en les mettant à distance ; mais ils et elles mobilisent pour ce faire des ressources différentes :

- **Le groupe 2 mobilise les émotions et l'empathie** (« c'est horrible ce qu'on lui a fait ») ;
- **Le groupe 1 mobilise la raison pour déconstruire les processus par lesquels l'image a été produite et est parvenue jusqu'à eux.**



La rationalité s'avère être la ressource la plus efficace pour se protéger des contenus violents. Or, comme le note **Dorie Bruyas**, « *cette rationalité est étroitement corrélée au fait d'être doué à l'école... La question qui se pose est : comment accompagner les jeunes défavorisés pour qu'eux aussi puissent accéder à cette capacité à rationaliser ?* »

Le deuxième enseignement de l'étude est que, contrairement à ce qu'on pourrait penser, les émotions ont un rôle à jouer dans l'éducation aux images ; c'est grâce à elles que les jeunes du groupe 2 parviennent à mettre à distance les contenus violents. « *Les émotions ne sont pas à écarter, ce sont des ressources à travailler – l'empathie notamment - pour aider les jeunes à se protéger des réseaux sociaux* », indique Dorie Bruyas.

... Et les défis sont immenses

■ POUR LES PROFESSIONNEL·LES ADO-JEUNESSES, L'OMNIPRÉSENCE DU NUMÉRIQUE POSE DES DÉFIS CONSIDÉRABLES.

Le sondage réalisé en amont de la convention montre à quel point les animateurs et animatrices sont conscient.es de ces enjeux. En première ligne pour constater les « dégâts » d'une utilisation excessive ou mal maîtrisée chez les jeunes, ils et elles citent spontanément les risques, mais aussi les opportunités liées au numérique :

LES RISQUES ÉVOQUÉS

manipulation de l'information (fake news), dépendance aux écrans, isolement social, désinformation, harcèlement en ligne, algorithmes renforçant les bulles cognitives⁸.

Dans tous les cas, leur posture éducative, ne serait-ce que leur capacité à capter l'attention de leurs publics, est interrogée.

« *Les jeunes que j'accompagne ont beaucoup de mal à décrocher de leur téléphone. Dès qu'ils ont une notification, tu les perds* », indique Perrine, de Brest.

LES OPPORTUNITÉS PERÇUES

possibilité de créer, de s'exprimer, d'accéder à des contenus diversifiés d'acquérir des compétences utiles pour l'avenir (communication, veille, créativité).

Comment accompagner des jeunes dont le rapport au corps, à leur propre identité, aux autres et au monde est modifié par le numérique ?

Comment réagir quand on est confronté à « *des jeunes filles de 13 ans, 14 ans, qui font des tentatives de suicide après des diffusions de nudes sur les réseaux sociaux* », comme l'indique Alexandre, d'Angers ?

Comment accompagner les jeunes créateurs de contenus, qui y voient une source d'expression et de créativité, mais manquent souvent de cadre et de connaissances de leurs droits pour pouvoir le faire en toute sécurité ?

Face à ces situations, les professionnel·les expriment le besoin d'être outillés :

- Pour accompagner les pratiques des jeunes, afin de les aider à avoir une approche éclairée, critique et autonome de leurs usages, à travers l'éducation à l'information et aux médias (EMI) et l'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) ;
- Pour utiliser eux-mêmes le numérique comme support pédagogique, de façon pertinente et en prenant en compte ses enjeux éthiques et environnementaux, afin de disposer d'un nouvel outil pour capter l'attention de leurs publics, développer de nouvelles compétences, etc.

Face aux évolutions rapides de ces technologies, ils et elles expriment leur besoin de formations spécifiques et régulières. « *La rapidité d'évolution est telle qu'il faudrait se former tout le temps, on a le sentiment d'être dépassé* », exprime un participant pendant la table ronde.



AU-DELÀ DE LEUR PROPRE RÔLE, LES ANIMATEURS ET ANIMATRICES PERÇOIVENT LE NUMÉRIQUE COMME UN ENJEU DE SOCIÉTÉ.

Le numérique est un phénomène incontournable, transversal à tous les sujets, traversé par des mutations ultra-rapides, nécessitant une montée en compétences permanente.

NOS RÉFLEXIONS PROSPECTIVES



De nombreux.ses professionnel.les font part de leurs préoccupations pour l'avenir et expriment, au-delà d'un besoin d'outillage, une attente de positionnement de la Fédération sur des questions fondamentales :

- Comment soutenir les jeunes dans leurs pratiques numériques tout en garantissant un cadre sécurisé, à la fois pour eux et pour les autres ?
- Comment ne pas créer de nouvelles fractures et renforcer les inégalités existantes ?
- Comment adapter nos approches pour répondre à la diversité des réalités d'accès, de compétences et de cultures numériques ?
- Comment redonner du sens à l'expérience, à la rencontre, aux échanges « dans la vie réelle » quand de nombreuses expériences se dématérialisent et deviennent virtuelles, entraînant parfois une mise à distance émotionnelle ?
- Comment aider les jeunes à cultiver un doute nécessaire concernant les contenus et informations qui leur parviennent, tout en générant la confiance – dans les institutions, dans les autres – qui est le socle de la vie démocratique ?
- Quel temps de l'éducatif face à l'accélération permanente du numérique ?
- Faut-il seulement éduquer à des usages responsables, ou est-il également nécessaire de créer des espaces et/ou des moments d'interdiction, de limitation ou de déconnexion ?
- Où placer la limite entre accompagnement des pratiques et adhésion implicite à des modèles portés par les grandes plateformes numériques ?
- Au-delà de la compétence, quelle éthique du numérique revendiquons nous ?
- Face aux conséquences éthiques et écologiques, faut-il utiliser l'IA pour soi-même et encourager son adoption par les jeunes ? Existe-t-il un usage frugal et éthique possible de l'IA ?
- Quel sera l'impact de l'IA sur l'éducation, sur le développement des compétences (perte de certaines compétences faute d'être exercées, émergence de nouvelles compétences dans la complémentarité avec la machine), sur la relation éducative, sur l'individualisation des savoirs/des expériences vs. la dynamique collective d'apprentissage ?
- Quel sera l'impact de l'IA sur la démocratie ?



02. Focus sur : l'IA et l'éducation

Qu'est-ce que l'IA ?

Parmi toutes les évolutions liées au numérique, l'intelligence artificielle (IA) est sans doute celle qui provoque les plus grands bouleversements.

Le Parlement Européen donne de l'IA la définition suivante : « **un outil utilisé par une machine afin de reproduire des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité** ». L'IA est déjà présente partout : agents conversationnels, assistant vocal, jeux interactifs, reconnaissance faciale, domotique...

Bastien Masse, délégué général de Class'Code, rappelle qu'il y a plusieurs formes d'IA, et que celles-ci sont toujours spécialisées : elles ont un objectif clair, et sont entraînées dans ce but. « *L'enjeu majeur autour de l'IA est de pouvoir réguler les architectures, et pour cela, il est nécessaire de bien comprendre comment elles sont conçues, à chaque fois en fonction d'un objectif précis.* »

L'attention se focalise surtout sur les IA génératives, qui ciblent les compétences liées à la créativité pour générer des contenus : textes, musiques, images, etc.

L'IA dans le champ éducatif : opportunités et risques

LES OPPORTUNITÉS

L'IA peut être perçue comme un levier d'innovation dans les pratiques d'éducation et d'apprentissage, permettant notamment de :

- Produire des contenus pédagogiques ludiques et variés – activités, jeux, quizz, exercices... – et faciliter leur correction ;
- Personnaliser les apprentissages selon les besoins de chaque élève ;
- Réduire les tâches répétitives des enseignant.es et donc libérer du temps pour qu'ils et elles puissent se recentrer sur leurs missions éducatives ;
- Faciliter le suivi des apprentissages en offrant une synthèse des résultats des élèves d'une classe, ou des jeunes d'un groupe ;
- Préparer les jeunes à intégrer un monde façonné par l'IA et leur permettre de développer les compétences du XXI^e siècle.

“

« Une intelligence toute puissante pour résoudre des problèmes complexe...c'est le début d'un truc incroyable. Ça ouvre grand le champ des possibles, ça va permettre plein d'innovations. »

Un participant pendant l'atelier #4
"Future of IA et projets d'intérêt général"

LES RISQUES

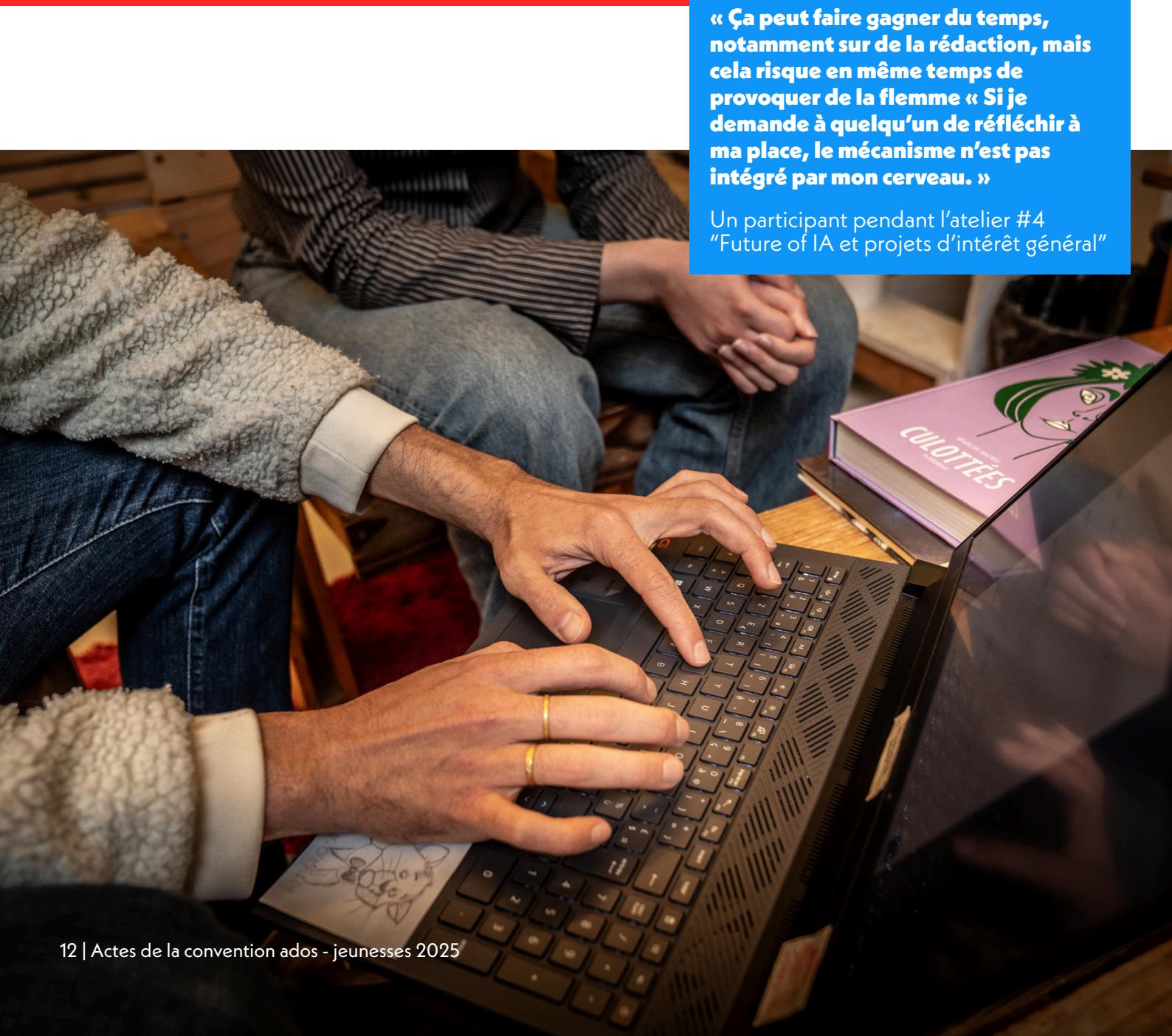
L'usage de l'IA comme support éducatif pose néanmoins de nombreuses questions :

- Les inégalités, entre celles et ceux qui ont accès à l'outil et à la maîtrise du langage, et celles et ceux qui n'y ont pas accès ;
- La perte d'engagement : « pourquoi apprendre ça si une machine peut le faire en 2 secondes ? » ;



LES RISQUES

- Le risque de fuite de données privées et leur utilisation à des fins commerciales ;
- L'exposition aux contenus faux ou orientés : fake news, deep fakes... ;
- L'identité, modifiée par le rapport homme-machine : comment me distinguer en tant qu'individu face à une machine aussi performante et efficace que moi ?
- Des champs d'expérimentation séparés entre éducateur.rices et jeunes, qui conduisent à un manque d'espaces de rencontres ;
- L'accès et les compétences : à quel âge autoriser l'accès à l'IA ? Avec quels outils ? Quelles compétences accepte-t-on de déléguer à la machine, quelles sont celles qu'on doit conserver, et les nouvelles à développer ?
- L'évaluation : comment détecter la triche, et jusqu'où autoriser le recours à l'outil pour les devoirs à la maison, productions écrites, recherches et exposés ?



“

« Ça peut faire gagner du temps, notamment sur de la rédaction, mais cela risque en même temps de provoquer de la flemme « Si je demande à quelqu'un de réfléchir à ma place, le mécanisme n'est pas intégré par mon cerveau. »

Un participant pendant l'atelier #4
"Future of IA et projets d'intérêt général"



Une étude du Média Lab du MIT montre que l'utilisation de l'IA modifie le fonctionnement du cerveau⁹.

Publiée en juin 2025, l'étude a modélisé l'activité cérébrale de 54 personnes, âgées de 18 à 39 ans, pendant qu'elles réalisaient des dissertations de vingt minutes sur des sujets ouverts, pendant 3 sessions. Ces personnes étaient divisées en trois groupes :

- Un groupe avait le droit d'utiliser ChatGPT ;
- Un autre groupe utilisait un moteur de recherche (Google) ;
- Un dernier groupe n'utilisait rien d'autre que sa propre réflexion.

Les résultats montrent que les sujets utilisant ChatGPT « obtiennent systématiquement des résultats inférieurs sur les plans neuronal, linguistique et comportemental » et ont un niveau d'engagement cérébral le plus faible. C'est notamment sur le plan de l'attention, de la planification et de la mémoire que les résultats sont les moins bons. Les dissertations réalisées avec l'aide de Chat GPT étaient par ailleurs jugées lisses et stéréotypées.

Pauline Reboul, responsable R&D de Fréquence écoles, analyse les résultats : « **Cette étude, qui n'a pas encore été évaluée par ses pairs, montre que notre cerveau ne fonctionne pas de la même manière selon le type d'outils qu'on mobilise pour appuyer nos recherches. Mais finalement, on peut penser que de plus en plus, nos démarches intellectuelles hybrideront ces trois types d'outils : l'IA générative, les moteurs de recherches, et notre propre réflexion.**»

Bastien Masse note que l'utilisation de l'IA dans le champ éducatif conduit à un paradoxe, celui d'opérer un glissement qui met l'IA en situation de pédagogue, alors même qu'elle est un « assistant » qu'on doit entraîner, en l'alimentant en données. En effet, pour que l'IA soit en capacité de générer un contenu pertinent, il faut notamment lui fournir :

Des informations

identifier des ressources,
fournir des références

Le contexte

décrire une situation, exprimer
des besoins, définir les
objectifs attendus

Un feed back

lire, comprendre et évaluer
la proposition de contenu.

Être capable d'alimenter l'IA en données pertinentes afin de générer le contenu attendu est une compétence en soi. Bastien Masse identifie 3 savoirs fondamentaux pour maîtriser l'outil :

Maîtriser le langage

afin de formuler un prompt pertinent.

Maîtriser le sujet,

pour pouvoir évaluer la pertinence de la réponse fournie par l'IA

Savoir faire émerger le doute

une compétence nécessaire tant l'IA n'est pas exempte de bugs ou autres « hallucinations ». Une « hallucination », dans le domaine de l'IA, est une réponse erronée générée par la machine.



Pour faire un usage pertinent de l'outil, les professionnels de l'éducation, de l'animation et de l'insertion ont plus que jamais besoin :

- **De formation** : pour comprendre les concepts fondamentaux, distinguer les types d'IA, savoir choisir ses outils, comprendre les capacités et les limites, ainsi que les risques ;
- **D'outils adaptés** : respect du RGPD, des IA ouvertes, frugales et souveraines, des outils conçus pour l'éducation ; des architectures solides.

NOS RÉFLEXIONS PROSPECTIVES



L'IA pourra-t-elle un jour remplacer un.e enseignant.e ou un.e éducateur.ice ?

Selon Bastien Masse, la réponse à cette question dépend de la définition de l'éducation que l'on retient. Il indique : « **Si enseigner signifie : se contenter d'être le détenteur du savoir ; viser des compétences automatisables ; se concentrer sur les savoirs formels ; fournir du contenu d'apprentissage générique standardisé [...], alors oui, la machine risque d'être plus efficace que l'enseignant.** »

Bastien Masse rappelle l'importance de bien définir les critères et les objectifs que l'on poursuit en matière éducative : « **Pour vous, professionnels, l'enjeu me semble être de défendre une définition de l'éducation populaire et des critères qui la distinguent de ce qui est automatisable et peut être remplacé par une machine. Si nos objectifs ne sont pas les bons, on risque d'avoir des machines qui sont plus efficaces que des enseignants.** »

L'IA nous invite donc à réaffirmer l'éducation populaire comme une relation de transmission et d'accompagnement qui va bien au-delà de la simple délivrance de savoirs.



03. L'éducation à la citoyenneté numérique (ECN), une réponse à ces défis

Définition et enjeux

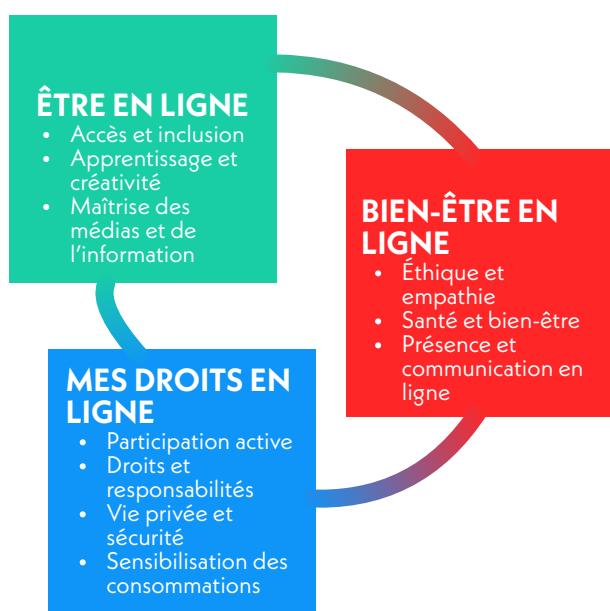
■ L'ECN REPOSE SUR UNE DÉFINITION ACTIVE ET PARTICIPATIVE DU « CITOYEN NUMÉRIQUE », QUI INCLUT LA NOTION DE COMPÉTENCE.

Le CRAJEP Hauts-de France, à l'origine d'une recherche action sur le sujet (voir plus bas), définit le citoyen numérique ainsi : « **Quelqu'un qui est capable de participer au débat public, de porter un engagement par et pour les outils et technologies du cyberspace. Qu'ils militent pour la pleine application de leurs droits au respect de la vie privée, pour l'utilisation de logiciels libres, pour un accès à l'information ou qu'ils cherchent à diffuser un plaidoyer en faveur des droits de l'homme sur les réseaux sociaux : tous ces profils sont des citoyens numériques.** Éduquer à la citoyenneté numérique c'est donc permettre aux individus d'exercer la plénitude des droits qui leur revient sur Internet mais également de questionner les responsabilités auxquelles ils sont soumis.¹⁰ »

Selon le Conseil de l'Europe, très engagé sur ce sujet, la citoyenneté numérique est « **la capacité à participer de manière active, continue et responsable à des communautés en ligne et hors ligne, grâce à un engagement compétent et positif avec les technologies numériques (en créant, travaillant, partageant, socialisant, enquêtant, jouant, communiquant et apprenant)** ».¹¹ »

L'éducation à la citoyenneté numérique consiste alors à « **donner aux apprenants de tous âges, par l'éducation ou l'acquisition de compétences pour l'apprentissage et la participation active dans une société numérique, les moyens d'exercer et de défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne, et de promouvoir et protéger les droits humains, la démocratie et l'État de droit dans le cyberspace** ».

Le Conseil de l'Europe identifie 10 compétences en matière de citoyenneté numérique, réparties en trois catégories¹² :



- **Être en ligne**, comprend des domaines liés aux compétences nécessaires pour accéder à la société numérique, s'exprimer librement et utiliser les outils numériques de manière créative et avec un esprit critique.
- **Bien-être en ligne**, comprend des domaines liés aux compétences nécessaires pour s'engager positivement dans la société numérique et développer une relation saine avec la technologie.
- **Droits en ligne**, comprend des domaines qui se rapportent aux compétences liées aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et diverses dans un contexte numérique où la vie privée est protégée et où la participation active est encouragée.



Éduquer va de pair avec réguler - le cadre légal

■ LES OBLIGATIONS DES ORGANISATIONS EN MATIÈRE DE PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET D'IA

Le RGPD¹³ :

Le règlement général de protection des données (RGPD) est un texte réglementaire européen qui encadre le traitement des données. Entré en application le 25 mai 2018, il vise trois objectifs :

- Renforcer les droits des personnes ;
- Responsabiliser les acteurs traitant des données ;
- Crédibiliser la régulation grâce à une coopération renforcée entre les autorités de protection des données.

L'article 8.1 du RGPD porte spécifiquement sur la collecte des données personnelles des mineurs, traités différemment selon leur âge.

Le règlement européen sur l'IA (AI Act)¹⁴ :

Adopté par l'Union Européenne, l'AI Act est la première législation exhaustive au monde sur l'intelligence artificielle. Il vise à encadrer le développement, la mise sur le marché et l'utilisation de systèmes d'IA qui peuvent poser des risques pour la santé, la sécurité ou les droits fondamentaux.

L'AI Act catégorise les systèmes d'IA en quatre niveaux de risques :

- **Risque inacceptable** - Ces systèmes d'IA sont strictement interdits : notation sociale, exploitation de la vulnérabilité des personnes, identification biométrique à distance en temps réel dans des espaces publics, etc.
- **Risque élevé** – Il s'agit des systèmes d'IA ayant un impact significatif sur la santé, la sécurité ou les droits fondamentaux : par exemple, dans les domaines de l'éducation, de l'emploi, de la justice ou de la biométrie. Leur développement est donc encadré par des exigences renforcées.
- **Risque limité** - Ces systèmes doivent informer les utilisateurs qu'ils interagissent avec une IA, comme pour les chatbots. Les IA génératives doivent indiquer que le contenu est artificiel.
- **Risque minimal** - Les systèmes présentant peu ou pas de risques.

À l'instar du RGPD, l'AI Act a d'importantes implications sur les entreprises et les organisations, qui vont devoir se mettre progressivement en conformité avec ses dispositions.

Le calendrier d'application :

- 1^{er} août 2024 : Entrée en vigueur du règlement.
- 2 février 2025 : Interdiction des systèmes d'IA présentant des risques jugés inacceptables.
- 2 août 2025 : Mise en place des règles pour les modèles d'IA à usage général et désignation des autorités compétentes dans chaque État membre.
- 2 août 2026 : Application complète aux systèmes d'IA à haut risque déjà identifiés, tels que ceux utilisés dans la biométrie, les infrastructures critiques, l'éducation, l'emploi ou la justice.
- 2 août 2027 : Application aux systèmes d'IA à haut risque incorporés dans certains produits réglementés, comme les jouets, les dispositifs médicaux, les machines.

“

« Les technologies ne sont pas neutres. Éduquer ne suffit pas. Il est important de développer des capacités de régulation, de contrôle et de sanction. C'est un rapport de force, mais il est moins déséquilibré en Europe que dans le reste du monde, indique Xavier Delporte. Les sanctions européennes vis-à-vis des géants du numérique ont déjà permis de changer les pratiques : ainsi en Europe, on peut déjà s'opposer à ce que Méta utilise nos données pour entraîner ses IA. »



■ LES DROITS NUMÉRIQUES DES MINEURS

CRÉATION D'UN COMPTE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX¹⁵

- DE 13 ANS
interdiction d'ouvrir un compte.

13-14 ANS
Le consentement des parents est requis conjointement à celui du mineur selon la loi sur la majorité numérique, adoptée à l'été 2023.

15 ANS ET PLUS :
les mineurs peuvent consentir seuls à la création de leurs comptes sur les réseaux sociaux.

Cette loi n'est toutefois jamais entrée en application, faute de conformité au droit européen. La Commission met en avant le fait qu'il est difficile de trouver des solutions techniques pour faire vérifier l'âge tout en protégeant les données et le respect de la vie privée.

DROIT À L'OUBLI SPÉCIFIQUE POUR LES MINEURS¹⁶

Un internaute âgé de moins de 18 ans au moment de la publication ou de la création d'un compte en ligne peut directement demander au site l'effacement des données le concernant et ce, dans les meilleurs délais.

Interdire les réseaux aux moins de 15 ans ? Le 10 juin 2025, Emmanuel Macron a affirmé que la France interdira les réseaux sociaux aux enfants de moins de 15 ans d'ici à « quelques mois ».¹⁷



Le rôle de la CNIL

La Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) est l'autorité administrative indépendante chargée de réguler les données personnelles dans le monde numérique. Elle accompagne les professionnels dans leur mise en conformité et aide les particuliers à maîtriser leurs données personnelles et à exercer leurs droits. La CNIL promeut une vision intégrée des règles applicables, tant par le RGPD que par l'*AI Act*¹⁸.

Il est donc naturel qu'elle prenne en charge l'éducation à la citoyenneté numérique, d'autant que l'article 57 1 B° du RGPD indique que les autorités de protection des données doivent favoriser « la sensibilisation du public et sa compréhension des risques, des règles, des garanties et des droits ».

La CNIL participe à la formation des professionnels de l'éducation, à travers des MOOCs, des espaces de ressources, des FAQs, etc. En collaboration avec ses partenaires éducatifs, parmi lesquels la Fédération Léo Lagrange, elle produit des contenus pédagogiques adaptés à chaque public. En juin 2025, elle a publié un manga, conçu avec l'Agence Privacy, pour aborder avec les jeunes les risques numériques qui les concernent : piratage, cyberharcèlement, usurpation d'identité...

“

« En 1978, en pleine émergence de l'informatique, la loi qui fondait la CNIL posait des grands principes de droits. En 2001 déjà, nous produisions un rapport sur les jeunes et Internet. En 2018, le RGPD s'inscrit dans un contexte différent mais les principes sont les mêmes, quelle que soit l'évolution de la technologie », indique Xavier Delporte, directeur des relations avec les publics de la CNIL.

Au titre de ses missions, la CNIL dispose également de pouvoirs de contrôle et de sanctions auprès des organismes qui collectent des données personnelles. En cas de manquement aux dispositions relatives au RGPD, la CNIL peut avertir et mettre en demeure les organismes, puis engager une procédure de sanction, ordinaire ou simplifiée.

■ 2025, ANNÉE EUROPÉENNE DE L'ECN

Le Conseil de l'Europe a décidé de faire de 2025 l'année de l'éducation à la citoyenneté numérique, afin de sensibiliser les citoyens et les responsables politiques à ce sujet.

Après une conférence de lancement à Strasbourg en janvier 2025, le programme de l'année est rythmé par des événements internationaux et nationaux, des webinaires, des campagnes d'information en ligne, en vue de construire une feuille de route 2027-2031 pour renforcer l'ECN en Europe.



POUR
EN SAVOIR PLUS



Comme chaque année, la convention a laissé une large place aux échanges autour des pratiques professionnelles. Les animateurs et animatrices, ainsi que les intervenant.es, ont pu partager conseils, outils et exemples innovants pour développer des projets d'éducation autour du numérique.

II. **PLACE AUX PRATIQUES ! POSTURE, OUTILS ET PÉPITES PÉDAGOGIQUES**



“

« Le numérique, c'est un sujet que je suis contente d'aborder en convention professionnelle car c'est transversal à tout ce que l'on fait. Je trouve super qu'on sorte des discours anxiogènes et moralisateurs. J'en ai marre de toujours entendre parler du temps d'écran ! Ça fait du bien d'avoir des approches plus positives, car je suis convaincue que si on est bien outillés sur l'éducation à la citoyenneté numérique, on est capables de réagir de la bonne façon quand on est confrontés à des situations difficiles. »

Tara, accompagnatrice de projets à Feyzin



01. Les projets de médiation numérique

Ce premier axe concerne toutes les actions à travers lesquelles les professionnel.les accompagnent les jeunes dans l'acquisition d'une « culture du numérique », incluant les connaissances et les compétences nécessaires pour retrouver de la souveraineté dans leurs choix et dans leurs usages du numérique.

Définition et enjeux

NOTRE APPROCHE LÉO

Dans le sondage réalisé en amont de la convention, les professionnel.les se reconnaissent comme des acteur.ices clés de l'éducation au numérique. S'appuyant sur les fondamentaux de l'éducation populaire, ils et elles estiment que leur rôle consiste à être :

- **Médiateur.ice** : créer du lien entre les jeunes et les ressources numériques, faire le pont entre les générations.
- **Éveilleur.euse de conscience** : accompagner les jeunes dans une prise de recul sur leurs usages, susciter la réflexion critique.
- **Facilitateur.rice** : proposer des espaces de parole, de création et d'expérimentation autour du numérique.
- **Gardien.ne de l'éthique** : veiller à ce que les pratiques numériques respectent les valeurs de respect, inclusion, bienveillance.
- **Formateur indirect** : incarner une posture d'exemplarité, rester curieux et ouvert tout en posant un cadre.





■ NUMÉRIQUE OU « DÉBRANCHÉ », UNE MÊME APPROCHE : CELLE DE L'ÉDUCATION POPULAIRE



Le projet « Des Mots d'Elles », mené par le TriptiC, à Nantes, est une bonne illustration du fait que les principes de l'éducation populaire trouvent à s'appliquer exactement de la même façon, que l'activité proposée inclut ou pas une composante numérique : partir de la personne, renforcer le pouvoir d'agir, ouvrir le champ des possibles, etc.

Depuis deux ans, le TriptiC co-construit un magazine en non mixité avec des jeunes femmes de 16 à 25 ans habitant le quartier. Le projet est initié par l'association Ekhos, en particulier par Mathilde Chevré (journaliste de profession et spécialisée en éducation aux médias) ainsi que Roxane Pongerard (illustratrice). Le TriptiC a accueilli des temps collectifs avec les jeunes femmes : des plateaux radios, des temps de réflexion concernant les sujets du magazine et des temps de travail pour sa rédaction y ont eu lieu. Le premier magazine *Des Mots d'Elles* a été imprimé et largement diffusé aux acteurs du quartier, ainsi qu'aux jeunes fréquentant leurs espaces. Il constitue un support accessible et rédigé par des pairs pour parler de sujets de société touchant les jeunesse nantaises.

ACCUEILLIR LA PAROLE SANS JUGEMENT MORAL :

Depuis 3 ans, le CRAJEP Hauts-de-France développe une recherche-action sur l'éducation à la citoyenneté numérique. Une centaine d'entretiens a été menée avec des jeunes, des parents, des professionnel.les, pour comprendre les pratiques et concevoir des outils pédagogiques. Un premier rapport de recherche a été publié au printemps 2023. Mehdi Cherfaoui, coordinateur de ce projet, partage sa conviction que **le point de départ de la réflexion doit être « l'individu et ses pratiques », plutôt que les représentations que l'on s'en fait**. L'important, pour lui, est de libérer la parole et de créer de la discussion sur le numérique.

Aborder ces questions sans jugement ni idées préconçues est indispensable, selon Dorie Bruyas, à l'heure où les discours sur le numérique sont souvent empreints de « panique morale » et de logiques « réactionnaires ». Ce phénomène s'observe à chaque fois qu'émergent de nouvelles pratiques liées à une technologie, surtout quand celles-ci touchent les femmes et les enfants.

Or, le dialogue n'est pas possible quand on porte un jugement moral. Océane, animatrice jeunesse à Angers, le confirme :

« Je ne suis jamais dans une posture de jugement. Si une jeune me parle d'une influenceuse, je ne critique pas, au contraire je m'intéresse, je la questionne et je l'amène à se poser des questions. Quand on discute avec les jeunes pour déconstruire ces phénomènes, ils sont capables de conscientiser les choses, de faire preuve d'empathie. Mais cela nécessite toujours d'en passer par la discussion avec l'animateur. »

“

« Notre démarche, c'est de l'éduc pop ! Une approche active et positive, qui part de l'individu, l'interroge, le fait parler, pour l'amener à se poser lui-même les bonnes questions sur ses pratiques. Sans stigmatiser, sans diaboliser, toujours dans la bienveillance. »

Mehdi Cherfaoui





« Depuis 20 ans que je fais de la médiation numérique, j'ai vu évoluer les technologies comme les discours. En 2004, nous menions des actions pour lutter contre la fracture numérique ; 20 ans après, on parle davantage "d'illectronisme", et on a développé de nouveaux ateliers autour du temps d'écran, de l'IA, etc. Les technologies évoluent très rapidement et amènent à chaque fois de nouveaux défis, mais le socle de notre intervention reste le même : rendre acteur, émanciper. On fait de l'éducation populaire ! »

Gonzague Portier, coordinateur numérique, Pays du Clermontois

« J'ai raté Snapchat, j'ai raté TikTok... En tant que professionnels, on sera toujours à la traîne des pratiques des jeunes : c'est une question de génération ! Mais finalement, ce n'est pas le plus important. Le plus important, c'est de s'intéresser, de poser des questions, de toujours maintenir la discussion avec les jeunes. »

Un animateur pendant la table ronde

ÊTRE ATTENTIF À NE PAS AVOIR UN DISCOURS TROP ANXIOGÈNE, QUI PEUT ÊTRE CONTRE-PRODUCTIF :

Le numérique est souvent présenté comme une jungle, un espace dangereux au sein duquel les jeunes doivent impérativement se protéger. Sans surprise, les filles sont davantage soumises à ces injonctions.

Dorie Bruyas indique que 47% de filles disent devoir faire attention à ce qu'elles publient sur Internet, contre 32% de garçons : 15 points d'écart, c'est beaucoup ! Les garçons aiment jouer en réseau sur Internet, ils utilisent le numérique comme un espace de jeu et de socialisation. Les filles n'y ont pas la même liberté car elles sont plus ciblées par les discours de surveillance et de protection. En conséquence, elles intérieurisent la nécessité de s'autocontrôler et développent des usages tournés vers l'intime. « *Dans l'espace numérique, on reproduit les mêmes discours que dans l'espace public* : « *t'es une fille, tu dois faire attention* ». Il faut interroger ce discours de la protection car il perpétue des inégalités genrées et entrave la liberté des filles », indique Dorie Bruyas.

Aussi, plutôt que d'avoir un discours alarmiste ou de faire des recommandations sur le « bon usage » du numérique, les intervenant.es appellent plutôt à développer la conscience et l'esprit critique des jeunes, pour qu'ils et elles puissent développer des pratiques qui leur correspondent, en toute connaissance de cause.

Pauline Reboul, responsable de la recherche de Fréquence Ecole, abonde dans ce sens : « *Notre démarche n'est pas d'arriver avec des conseils, mais de redonner aux familles et aux jeunes la capacité de construire leur propre ligne de conduite, en ayant conscience de ce qui se joue. Le discours de la menace, de la protection, est déjà très présent et il contribue à renforcer l'impression qu'on est dépassés et impuissants. Il ne favorise pas le pouvoir d'agir.* »

DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE, L'AUTONOMIE ET LE POUVOIR D'AGIR

Développer l'esprit critique est le meilleur chemin pour exercer une citoyenneté numérique active. Questionner pour prendre de la distance et apporter du contexte aux contenus que l'on reçoit ; être conscient des implications réelles des interactions virtuelles pour adapter les contenus que l'on partage.



■ APPRENDRE À SE DÉFENDRE CONTRE LES FAKE NEWS

La lutte contre la désinformation consiste-t-elle uniquement à distinguer ce qui est vrai de ce qui est faux ? Les intervenant·es recommandent de ne pas aborder ces questions dans une logique binaire, mais d'élargir la focale, pour amener les jeunes à s'interroger sur le contexte, les rapports de force et les techniques qui sous-tendent la manipulation de l'information en ligne. Pour **Xavier Delporte**, « *il faut d'abord se demander d'où vient l'information, qui la publie, vers quelle cible elle est adressée, et dans quel but.* »

Pauline Reboul, responsable R&D de Fréquence écoles, invite à se méfier d'une approche de la lutte contre les fake news où « *une institution aurait le pouvoir d'énoncer "voilà ce qui est vrai, voilà ce qui est faux", alors même que les tensions politiques existent et que les jeunes ont de moins en moins confiance dans les institutions.* »

D'autres approches sont possibles selon elle, en partant de la façon dont ces informations sont reçues par les jeunes : « *On peut interroger les adolescents sur ce qui les attache à certains types d'informations, pourquoi est-ce qu'ils aiment ces informations là ? Est-ce que ça leur fait peur ? Est-ce que ça les fait rire, et pour autant ils ne sont pas dupes ? Ensuite, ensemble, en partant de leurs émotions, on peut construire de la rationalité.* »

Elle invite aussi à casser la solitude dans le rapport aux informations. « *On le voit autour de ce qui se passe à Gaza ; c'est très difficile pour tout un chacun de savoir ce qui est juste et ce qui est faux, car c'est un sujet qui est très compliqué, qui renvoie à des questions de point de vue, de positionnement. Il est nécessaire d'ouvrir des espaces de débat, où on peut mettre en discussion une information, pour qu'on soit capables de s'y retrouver.* »

■ « JE N'AI RIEN À CACHER » : QUAND L'ANALOGIE AVEC LE MONDE RÉEL AIDE À PRENDRE CONSCIENCE DES RISQUES DANS LE MONDE VIRTUEL

“

« "Je n'ai rien à cacher", c'est quelque chose qu'on entend énormément, explique Xavier Delporte. C'était même le titre du rapport annuel de la CNIL 2023. Mais en dessous, on avait ajouté : ce n'est pas pour ça que vous avez à tout savoir sur moi ! »

En matière de protection des données personnelles, la question n'est pas de savoir si l'on a « quelque chose à cacher », car ce que l'on montre de soi va être interprété par d'autres agents qui vont en tirer des conclusions, ou l'utiliser à des fins que l'on n'a pas approuvées, indique Xavier Delporte. Il prend l'exemple de la vidéosurveillance sur la voie publique : une image peut être interprétée de bien des façons, selon le contexte, la personne qui regarde (un pompier, un policier), ce qu'elle y cherche, ses propres biais, etc.

Pauline Reboul explique qu'il est difficile pour les jeunes de prendre la mesure de ce qu'ils exposent sur les réseaux. Elle prend l'exemple de la fenêtre :

« *Quand on se déshabille devant une fenêtre ouverte, on a conscience d'exposer quelque chose de soi d'intime. C'est moins le cas sur Internet, où cette conscience de l'exposition est beaucoup moins tangible.* »

Selon elle, il faut réussir à « *construire des situations pédagogiques qui permettent de développer cette perception, qui n'a rien de naturelle à la base. On essaye d'amener des adolescents à réfléchir à des situations très concrètes qui mettent en jeu cette question de la vie privée et de l'utilisation des données personnelles, de créer des expériences d'apprentissage qui jouent sur l'analogie avec les portes et les fenêtres par exemple.* »



FORMER À LA COMPRÉHENSION TECHNIQUE, TECHNOLOGIQUE ET SYSTÉMIQUE

Retrouver du « pouvoir d’agir » sur les technologies numériques implique de comprendre comment les systèmes sont conçus et agissent. Sans être un expert, il s’agit d’avoir des points de repère, une compréhension globale du fonctionnement de la machine : une vulgarisation scientifique et technique est donc nécessaire.

Les intervenant.es de la convention ont tenu à rappeler que l’IA reposait avant tout sur « des formules mathématiques », des « probabilités statistiques », et qu’on pouvait assimiler Chat GPT à « une grosse calculatrice ». Tous les modules de formation et de sensibilisation qu’ils et elles proposent au sein de leurs associations incluent cette transmission de connaissances et de savoirs techniques.

Cette acculturation technique est importante pour plusieurs raisons :

- Elle permet de « désacraliser » l’intelligence artificielle et de la ramener à son statut de machine, incapable d’émotions, alors que de nombreux jeunes – et adultes – tendent à converser avec les agents conversationnels types Chat GPT comme ils et elles le feraient avec un compagnon bienveillant. « *J’ai des problèmes de santé mentale*, indique une jeune fille en service civique, pendant un atelier. *Quand je fais une crise d’angoisse, plutôt que d’embêter mes proches avec ça, je parle avec Chat GPT. Il est toujours calme et bienveillant, cela m’apaise.* »
- Connaître les conditions de production des contenus permet aussi de mieux comprendre l’ensemble des biais et discriminations possibles dans les réponses fournies par la machine. Basées sur des probabilités statistiques, les IA génératives font des suggestions en fonction de ce qui est le plus probable, et de ce fait tendent à renforcer les opinions, les choix et pratiques majoritaires.

Bastien Masse indique que l’éducation aux données est un sujet complexe encore peu traité, pourtant un véritable levier de l’éducation aux médias et à l’information : quelle place occupent les données dans notre rapport à l’information ? De quelles manières sont-elles produites, collectées et traitées ? Comment adopter un regard critique face aux données que nous consommons et produisons ?





INTERDIRE, RÉGULER, INCITER ? DANS TOUS LES CAS, ACCOMPAGNER !

Les débats autour de la déconnexion sont très présents au sein de la Fédération, au point d'avoir donné lieu à une orientation adoptée lors du Congrès de 2024 : « *Créer des plages horaires de déconnexion volontaire au sein de nos espaces accueillants des jeunes (ou d'autres lieux). Ces "temps libérés du numérique" seraient de véritables îlots de tranquillité, permettant une vie plus lente (slow life) et la découverte d'activités jusque-là inexplorées* ».

Plusieurs questions se posent alors : pour aider les jeunes à « décrocher » de leur téléphone, faut-il imposer, suggérer, inciter, proposer des activités alternatives, plus attractives ? Si on laisse de côté son smartphone, faut-il obligatoirement être occupé à autre chose ?

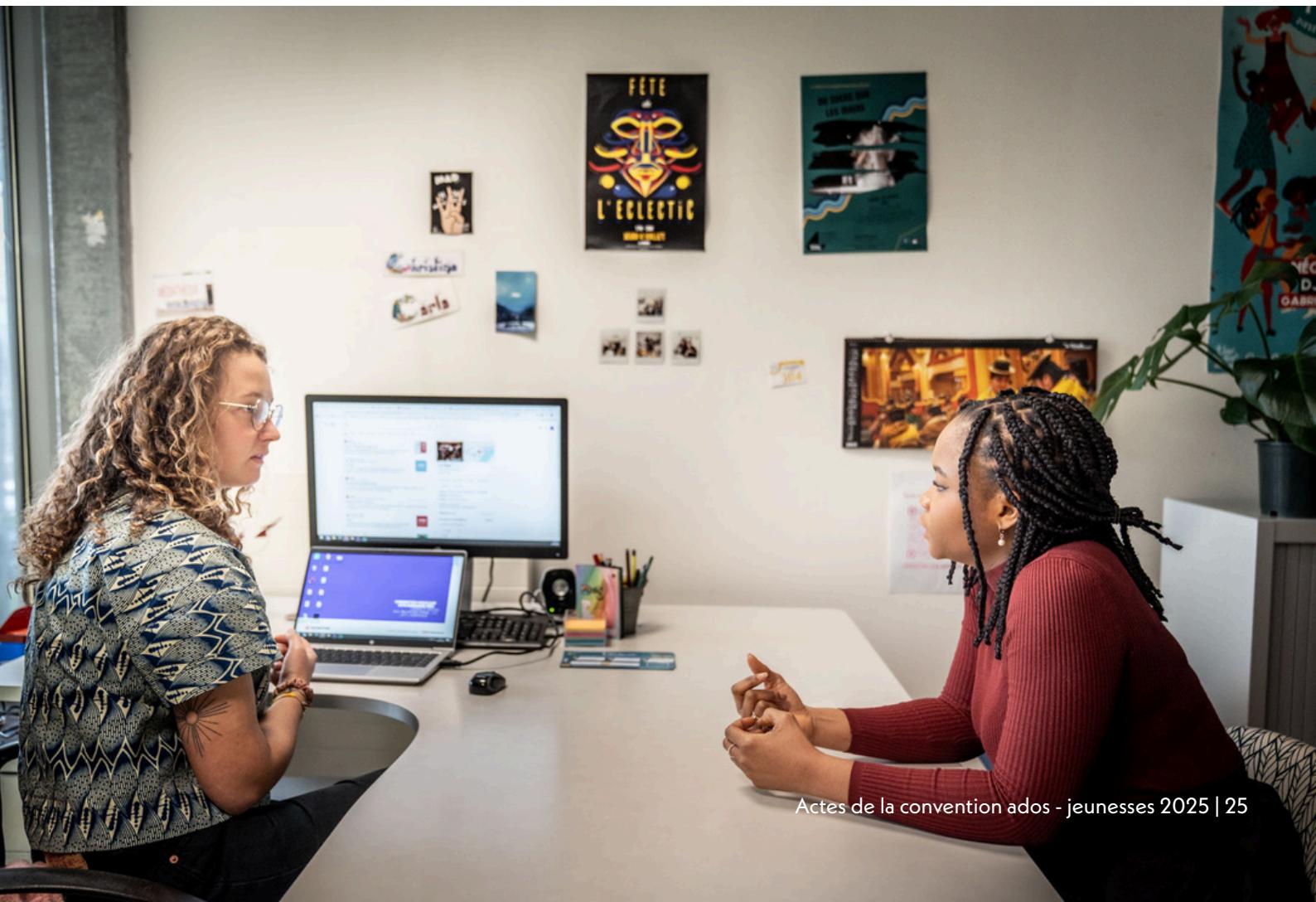
DÉCONNEXION ET ENNUI

Selon **Dorie Bruyas**, le numérique doit inciter les parents et les éducateur.ices à construire des « propositions de valeur » qui donnent envie aux jeunes de poser leur téléphone.

Lors des ateliers, plusieurs participant.es vont dans ce sens : « *Je crois que ça dépend aussi de l'activité qui va leur être proposée. Les jeunes sont souvent sur leur téléphone parce qu'ils s'ennuent.* »

« Nous avons construit une activité intergénérationnelle autour des jeux de société avec des personnes âgées. On n'a même pas eu besoin de demander aux jeunes de poser leur téléphone pour y participer, ils l'ont fait d'eux-mêmes, parce qu'ils étaient vraiment intéressés par l'activité et immersés dans les échanges. On ne l'aurait pas cru, mais c'était bien le cas ! »

Un participant pendant la table ronde





Contrer le numérique en donnant plus de valeur à la vraie vie... Mais quid de l'ennui ? Faut-il absolument chercher à le combler ? N'est-ce pas le risque d'entretenir un système où les jeunes sont continuellement sur-sollicités, quand ce n'est pas par leurs notifications de leur smartphone, par les multiples activités dont certains parents remplissent leur emploi du temps ? Comment gérer ce rapport à l'ennui dans nos structures, à l'heure du numérique ?

Si une participante déplore que « *l'on cherche par tous les moyens à éradiquer l'ennui, alors qu'il est propice au développement de l'imagination* », et qu'un autre relève que « *dans notre structure, on a des canapés où les jeunes sont libres de se poser et de ne rien faire* », un participant témoigne de la crainte de laisser les jeunes dans l'ennui : « *Dès qu'un groupe de jeunes s'ennuie, on essaie immédiatement de trouver un truc à faire pour qu'il ne s'ennuie pas, parce qu'on estime qu'il vient ici pour s'amuser, pour apprendre, pour échanger, mais pas pour s'ennuyer. Des fois ça peut donner lieu à une course à l'activité !* »

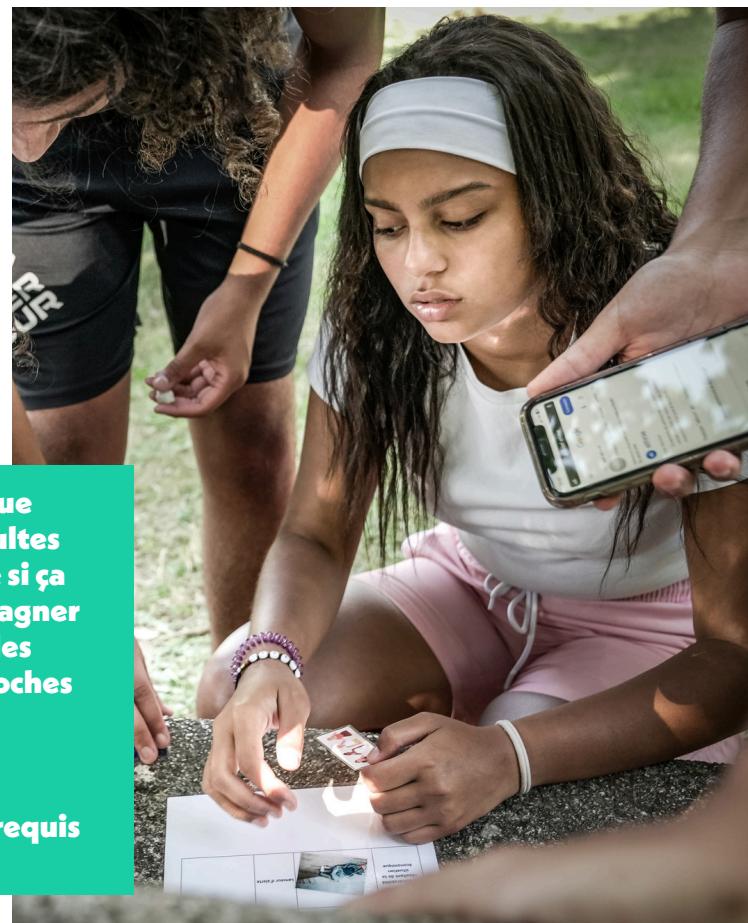
Prenant l'exemple d'un séjour collectif, une participante relève que le smartphone a parfois une fonction nécessaire pour un jeune, celle de se « mettre dans sa bulle » pour se ressourcer à l'écart du groupe, au milieu d'une journée remplie d'activités. Un autre participant propose des solutions alternatives aux écrans pour remplir la même fonction : casques anti-bruit, jeux anti-stress... etc.

INTERDIRE POUR PROTÉGER ?

Un participant note que la structure jeunesse, en imposant des horaires de déconnexion, peut avoir le mérite d'offrir un « espace de protection » par rapport à la sur-sollicitation à laquelle ils sont exposés, un endroit « où ils ont une excuse pour ne pas répondre à leur téléphone ».

Pauline Reboul pointe néanmoins un risque dans le discours de l'interdiction qui prend de plus en plus d'importance parmi les pouvoirs publics et certains parents :

« Ce discours très alarmiste autour du numérique pourrait être contre-productif. Beaucoup d'adultes vont choisir d'interdire et donc de faire comme si ça n'existant pas, avec le risque de ne plus accompagner les usages, et in fine de marquer un recul dans les progrès que l'on a pu obtenir en termes d'approches éducatives. Il faut faire attention à ce que la régulation ne s'accompagne pas d'un recul de l'accompagnement, du développement des compétences et d'une réflexion sur les savoirs requis par ce monde-là. »



À l'heure où la « parentalité numérique » est sur toutes les lèvres, **Dorie Bruyas** rappelle qu'il est important ne pas faire supporter toute la charge du contrôle sur les familles, alors même que l'éducation au numérique n'est pas encore un projet développé, structuré et encadré par la société : « *L'éducation à la citoyenneté numérique est nécessairement une responsabilité collective qui doit être portée par toute la communauté éducative. On ne peut pas laisser les parents seuls face à cette responsabilité.* »



Les outils

RESSOURCES

Les 3 associations citées ci-dessous sont partenaires de la Fédération Léo Lagrange et ont une expertise reconnue dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique. Il ne faut donc pas hésiter à s'appuyer sur elles et sur leurs outils, à solliciter leurs intervenant·es, et/ou à co-construire des projets avec elles.

- **Class'Code** : engagée dans l'éducation à la pensée informatique et à la culture numérique, l'association Class'Code produit et diffuse des formations et des ressources éducatives libres et gratuites pour le plus grand nombre, depuis 2015. L'association accompagne les enseignant·es, animateur·ices, mais plus largement les citoyen·nes sur ces sujets. Elle s'appuie sur une pédagogie active et créative qui fait le pari de la curiosité de l'apprenant et de l'intelligence collective. Basée à Villeurbanne, elle a déjà produit une dizaine de MOOCs et formé plus de 130 000 enseignant·es, en diffusant ses ressources sur l'ensemble du territoire. Class'Code, via la Compagnie du Code, forme notamment les animateur·ices de la Fédération Léo Lagrange à animer des « Coding goûters », ateliers transgénérationnels d'initiation au numérique et à la programmation à destination des enfants dès 6 ans et de leur famille.
- **Fréquence écoles** : depuis 1991, Fréquence écoles soutient l'émancipation numérique de la jeunesse en accompagnant les professionnel·les et les parents à l'éducation au numérique. L'association organise des conférences, des événements, des formations. Elle vend et loue des dispositifs pédagogiques innovants, et dispose d'un département de recherche intégré. Avec la Fédération Léo Lagrange, Fréquence écoles a contribué à la réalisation de l'outil #EducOnum, un programme d'activités autour des usages du numérique pendant les activités périscolaires, et l'intervention « Décodons les Médias » dans le cadre du programme Démocratie & Courage.
- **Latitudes** : l'association regroupe une communauté d'acteurs et d'actrices du numérique qui agissent pour créer une technologie plus engagée et responsable. Elle accompagne des projets citoyens autour du numérique, comme par exemple de la data science pour faciliter le travail des Restos du Cœur, une plateforme hors-ligne pour apprendre à coder en prison, ou une application mobile pour le ré-emploi des déchets du bâtiment. Plus de 400 autres projets ont déjà été accompagnés. Latitudes conçoit aussi des ateliers d'éducation aux impacts du numérique pour les lycées et les collèges, mais aussi les accueils de loisirs, espaces jeunes, etc.

Class'Code



FRÉQUENCE
ÉCOLES



Latitudes



ZOOM SUR QUELQUES OUTILS PRÉSENTÉS PENDANT LA CONVENTION :

■ « FUTURE OF IA », DE LATITUDES

Latitudes a développé deux jeux collaboratifs qu'elle propose dans le cadre d'ateliers de deux heures, dans les collèges et lycées : « **Future of Tech** » et « **Future of IA** ». La particularité de ces outils de médiation numérique est qu'ils sont... déconnectés.

« Latitudes a fait le choix de développer des outils sans écran. Ludiques et pédagogiques, ils sont très simples d'utilisation : pas besoin d'ordinateur ni de vidéoprojecteur. Nous nous déplaçons dans les structures pour les animer, mais les professionnels peuvent également être formés à leur utilisation. » **Lisa Le Calvez**, cheffe de projet Formation et Animation de communautés à Latitudes



Avec « Future of IA », l'objectif pour chaque équipe est de construire un projet autour de l'IA qui maximise les impacts positifs et minimise les impacts négatifs de cette technologie. Le jeu se structure en différentes étapes :

- « Mission » : imaginer le projet ;
- « Fonctionnalités » : acquérir des connaissances techniques (architectures, algorithmes, etc.) ;
- « Équipe » : découvrir les compétences nécessaires et les métiers concernés ;
- « Formation » : comprendre les impacts de l'IA en termes de biais, de fiabilité de l'information, d'émissions de co2.

« Avec ce format collaboratif qui favorise la coopération et l'intelligence collective, notre objectif est d'amener les jeunes à se poser les bonnes questions, et de leur donner des connaissances factuelles, y compris techniques, mais sans leur asséner des vérités. »

Lisa Le Calvez, cheffe de projet Formation et Animation de communautés à Latitudes

Ces ateliers sont gratuits et peuvent être animés par des équipes de bénévoles formés. Les professionnel·les de l'animation peuvent également se former gratuitement à l'animation de ces ateliers, via des modules de formation en ligne :

RESSOURCES



Je me forme gratuitement à Future of Tech

Je me forme gratuitement à Future of IA



Retrouvez tous les autres outils développés par Latitudes :
<https://www.latitudes.cc/nos-programmes>



■ LES OUTILS DU CRAJEP HAUTS-DE-FRANCE

Dans le cadre de la recherche-action sur l'ECN menée depuis 2021, le CRAJEP a créé des modules de formation sur son territoire, ainsi qu'une trentaine d'outils pédagogiques qui visent à libérer la parole autour des pratiques numériques et à partager les savoirs. Sans écran, ces outils reprennent et déclinent des jeux pédagogiques bien connus des professionnel·les de l'éducation populaire. On peut citer notamment :

- **E dixio**, adaptation du célèbre jeu du loup garou sur la modération du contenu ;
- **Nume.OS**, adaptation du jeu timeline qui permet de positionner les grandes innovations liées au numérique sur une ligne du temps ;
- **Situ.OS**, jeu de carte qui vise à définir et illustrer les concepts clés du numérique ;
- **Cyber-Game**, escape game qui permet d'aborder de façon immersive la thématique du cyberharcèlement.
- Etc.

RESSOURCES



Hauts-de-France



Ces outils sont accessibles gratuitement sur cette page :



RESSOURCES

D'autres ressources accessibles en ligne :

- **Les bases du numérique d'intérêt général**, une plateforme développée par l'ANCT, concentre de nombreuses ressources, outils, supports pédagogiques, articles, cas d'usages, documentations diverses...autour des sujets liés au numérique.
- **La ressourcerie.cool**, développée par Fréquence écoles, propose des outils dont un « kit IA » avec 3 activités à réaliser en séquence ou en solo, pour tous les âges dès la petite enfance.
- **Le Super Média** créé dans le cadre de l'événement Super Demain organisé par Fréquence écoles, vise à informer les parents, de façon ludique mais documentée, sur divers aspects liés au numérique, et leur proposer des conseils pour faire face à diverses situations concrètes (« Demandes répétées d'achat de jeux vidéo : comment diminuer les sollicitations ? », ou encore « Jeux vidéo inadaptés : comment limiter les mauvaises expériences ? »)

FRÉQUENCE
ÉCOLES





La pépite : le « Cal numérique » du Pays-du-Clermontois

Dès 2017, une stratégie numérique a été mise en place par le Pays du Clermontois afin d'accompagner les habitants de la communauté de communes dans la transition numérique. La Fédération Léo Lagrange coordonne ces actions, qui se structurent en deux axes :

- Des modules de sensibilisation et de médiation numérique, portant sur plusieurs axes – cyberharcèlement, décrypter l'info, maîtriser son image sur les réseaux sociaux, sobriété numérique –, dispensés dans les structures de l'intercommunalité : lycées, collèges, médiathèques, CCAS, services enfance et jeunesse...
- Un Fablab, au sein duquel les habitants se côtoient pour créer ensemble, dans la convivialité, à travers des clubs de pratique, de l'accompagnement de projets, des accès libres et Openlabs. L'espace est équipé d'imprimantes 3D, d'appareils de domotique, mais aussi d'outils de menuiserie, d'une presse à chaud et d'une découpeuse polystyrène. Le Fablab est un formidable outil de rencontre intergénérationnelle : « *Ici, des jeunes qui sortent de bac pro côtoient des retraités passionnés de ferroviaire ou de météo. Les savoirs et les expériences circulent, on hybride les actions numériques et physiques dans le but de "faire ensemble"* », indique **Yannick Wallerjean**, animateur multimédia

“

« Notre posture n'est pas de diaboliser. Les réseaux sociaux peuvent participer à la construction de soi. Mais c'est un peu comme pour la voiture : pour que tout se passe bien, il faut un âge minimum, un permis – acquérir des connaissances et des compétences -, respecter des règles communes. C'est à ça que sert l'éducation à la citoyenneté numérique. »

Gonzague Portier, coordinateur numérique

02. Le numérique comme support pédagogique

Dans cette partie, on aborde principalement l'utilisation du jeu vidéo – ou d'un serious game – et de la réalité virtuelle pour concevoir une activité pédagogique avec des jeunes.

Le serious game est un jeu conçu dans un autre but que le simple divertissement : s'il adopte la forme ludique du jeu, il a pour objectif le développement des compétences, la sensibilisation à un sujet ou la découverte d'un univers.

Un jeu vidéo « traditionnel » peut également être utilisé comme support pédagogique, si sa pratique suppose de mobiliser des capacités cognitives ou de faire preuve de sens moral ; le formateur accompagne l'apprenant dans la prise de conscience des compétences acquises et leur valorisation

Utiliser ces supports dans un cadre pédagogique a plusieurs avantages :

- **La motivation des jeunes** : ces formats ludiques se rapprochent de leurs codes et de leurs pratiques, le plaisir du jeu donne envie de participer.
- **L'innovation pédagogique** : le développement des compétences se fait à travers la prise en compte des consignes, la mise en situation et les nombreux choix proposés dans le jeu, les interactions avec le formateur et entre pairs, les feedbacks... Créativité, autonomie, résilience, confiance en soi peuvent être travaillées à travers le jeu.



- **L'apprentissage par essais et erreurs** : le jeune est en position active et peut, grâce au jeu, se confronter à une situation, essayer, recommencer, progresser.
- **Les interactions sont nombreuses** : entre les jeunes et le jeu, entre les jeunes entre eux, entre jeunes et formateur, etc.
- **La dimension immersive et la confrontation à des situations complexes**, grâce à la réalité virtuelle notamment.

La posture professionnelle

Quelques recommandations à l'intention des professionnel·les qui souhaitent utiliser un jeu vidéo ou un dispositif en réalité virtuelle dans un but pédagogique :



Être réactif et en veille. Les évolutions technologiques sont rapides et vite menacées d'obsolescence. Il est important de garder un œil sur les dernières innovations, en échangeant régulièrement avec des partenaires experts de ces sujets, en s'informant, en se formant.



Nouer les bonnes alliances éducatives. Qu'il s'agisse d'utiliser un outil déjà créé ou de codévelopper un nouvel outil, collaborer avec une association qui détient l'expertise technique est indispensable.



Veiller à l'inclusion de son activité afin de ne pas creuser les inégalités. Au besoin, prévoir des dispositifs de médiation et des démarches « d'aller vers » pour s'assurer que l'atelier soit accessible à tous les publics.



Se former à l'outil. Il est important de bien maîtriser l'outil avant de le proposer aux jeunes. Être formé par les concepteurs du jeu est l'idéal ; et surtout y jouer soi-même, encore et encore !



Éduquer à l'outil. Tout au long de l'activité, il est important d'expliquer aux jeunes le fonctionnement du jeu, d'expliciter les apprentissages, de favoriser les interactions et de faire des feed backs réguliers. Même si ce n'est pas le but premier de l'activité, il est intéressant d'y inclure des modules de médiation numérique (explications techniques, éducation à l'image, etc.).



Articuler virtuel et réel. Le jeu vidéo ne doit pas être une pratique solitaire ; le formateur doit toujours être présent pour accompagner et interagir avec les jeunes. L'atelier virtuel doit s'intégrer dans un dispositif de développement des compétences plus large, qui inclut aussi des activités « dans la vraie vie », des interactions entre pairs, du sport, des activités de plein air, etc.



■ LE SÉJOUR « CTRL + MOVE », UN BON EXEMPLE D'ARTICULATION ENTRE « VIRTUEL » ET « RÉEL » :

Le séjour « Ctrl + Move », organisé par Léo Lagrange Animation du 7 au 11 juillet 2025, s'est déroulé à la base de loisirs de Saint-Nicolas-de-la-Grave (Tarn-et-Garonne). Destiné à 24 jeunes de 16 à 17 ans, ce projet estival associait programmation numérique et sport santé, avec l'objectif de lutter contre la sédentarité tout en développant la créativité des participants.

Au programme, la création collective d'un escape game : après un jeu introductif sur le thème du sport et des écrans, les jeunes ont imaginé leur propre scénario, conçu des outils numériques et participé à diverses activités physiques (canoë, piscine, multisports).

Ce projet a pu voir le jour grâce à un partenariat avec l'**Union Sportive Régionale Léo Lagrange Nouvelle-Aquitaine**, la **Compagnie du Code** et **Era 93**.

Les outils

LÉO VIRTUAL PRO, DE LÉO LAGRANGE FORMATION (LLF)

Léo Virtual Pro propose des modules de formation métiers dispensés en réalité virtuelle interactive. Les stagiaires s'équipent d'un casque VR pour être plongés dans un environnement professionnel spécifique, et interagir avec cet environnement. Ils et elles découvrent la réalité d'un métier, acquièrent des connaissances et apprennent des gestes techniques.

- Les modules dispensés sont :
- Service à la personne, accompagnement des personnes âgées
- Service à la personne, petite enfance
- Métiers de la vente
- Plasturgie

Ces modules en réalité virtuelle, composés de plusieurs séquences représentatives des différents aspects de chaque métier, peuvent servir dans différents contextes : pour la découverte des métiers, les forums, dans les classes ; pendant les cursus de formation ; pour le sourcing de candidat.es ou dans le cadre d'un processus de recrutement.



« Si on veut toucher les jeunes, il est indispensable de penser des formats ludiques et innovants. La VR est une vraie valeur ajoutée pour cela ! Elle donne envie de participer et permet de se projeter plus facilement dans un univers professionnel. C'est aussi un très bon outil pour repérer les softs skills des candidats. Rien que la mise en place du dispositif permet de repérer qui écoute et applique les consignes, comment les gens réagissent quand ils sont plongés dans une expérience un peu déstabilisante... C'est très instructif ! » Stéphanie De Sousa, coordinatrice de formation à LLF

Stéphanie De Sousa, coordinatrice de formation
à LLF

Ces modules sont des communs numériques : si LLF en conserve la propriété intellectuelle, ils sont élaborés au bénéfice de l'intérêt général et ne peuvent donc pas faire l'objet d'une commercialisation. Ils sont accessibles gratuitement à tous, pour la découverte des métiers et la formation.

RESSOURCES

Pour en savoir plus, contactez **Charlotte Lecoq**, responsable ingénierie digitale
charlotte.lecoq@leolagrange.org

PURPLE TOWN

Purple Town est un jeu vidéo sur mobile développé par Gamabilis, sous la direction du CRIPS Île-de-France et de la Fédération Léo Lagrange, dans le but de faire de la prévention contre les addictions aux substances psychoactives auprès des jeunes.

Le jeu vise à mettre en lumière les stratégies de marketing et d'influence adoptées par les réseaux de trafiquants et les distributeurs d'alcool pour encourager la consommation et développer l'addiction.



Le joueur choisit le personnage qu'il va incarner – soit un vendeur de cannabis, soit un distributeur d'alcool, soit une association de prévention – puis doit construire une stratégie pour atteindre les objectifs de son personnage (augmenter le nombre de consommateurs ou au contraire le faire baisser). En jouant, les utilisateurs acquièrent une meilleure compréhension des influences qu'ils subissent, et développent une approche plus critique et plus consciente de leur consommation.

Les concepteurs ont beaucoup échangé avec des jeunes pour concevoir un jeu qui corresponde à leurs pratiques. Pour Jean-Baptiste Lusignan, responsable Prévention Santé au CRIPS Île-de-France, le jeu vidéo est le support le plus pertinent pour faire de la prévention auprès des jeunes, afin de sortir des discours institutionnels.

« Nous pouvons déployer des moyens considérables pour la prévention, mais si les jeunes n'accrochent pas à notre proposition, nous aurons fait tout ça pour rien. Le jeu vidéo a plusieurs intérêts : c'est ludique, ça répond aux codes du public jeune et ça permet la rejouabilité [l'intérêt pour un joueur de refaire une partie, en changeant de personnage, de stratégie etc.]. On constate que le jeu amène les joueurs à réfléchir à leur consommation, voire à changer d'habitudes. »

Jean-Baptiste Lusignan, responsable Prévention Santé au CRIPS Île-de-France

L'objectif est également selon lui de « concevoir un outil qui peut être mobilisé par des professionnels qui ne sont pas des experts de la prévention santé, comme une première étape pour aborder le sujet. »

Dans le cadre d'un partenariat, la Fédération Léo Lagrange a été directement impliquée dans la conception de Purple Town. Les professionnel.les du réseau Alphaléo peuvent bénéficier d'une formation d'une journée pour utiliser l'outil, et plus largement pour être sensibilisés aux questions de prévention contre les drogues. Après une première expérimentation auprès de 41 structures accueillant des jeunes en insertion, Purple Town vise un essaimage national. Le jeu est progressivement déployé auprès des publics jeunes de la Fédération.

Pour en savoir plus :



RESSOURCES

LES ESCAPE GAMES

Les escape game sont des formats intéressants pour favoriser la mise en situation et la coopération entre participants. Plusieurs exemples ont été présentés en ateliers :



34 | Actes de la convention ados - jeunesse 2025

- « Un numérique citoyen et engagé – pour une culture de l'esprit critique ». À Marseille, une Box Escape Game a été créée en 2023, dans le cadre d'un appel à projets de la CAF. Tous les aspects du jeu ont été intégralement conçus par les jeunes, jusqu'au maître du jeu, un avatar réalisé par l'IA qui guide les participants dans l'évolution de leur quête. L'escape game se pratique en autonomie, mais avec une caméra et un talkie-walkie. Le projet a impliqué 6 jeunes de 14 à 17 ans. 2 mois ont été nécessaires pour imaginer l'histoire, puis 6 mois pour construire le jeu à raison de 2 rencontres par semaine.



- « **Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement** ». Cet escape game pédagogique a été conçu par le CPE et les collégiens du collège Renoir à Angers et il est déployé aujourd’hui par les pôles engagement de Léo Lagrange. C'est un outil à destination des élèves de la 6ème à la 2nd pour prévenir le harcèlement et le cyberharcèlement en milieu scolaire. Le scénario de ce jeu sérieux et immersif s'appuie sur l'histoire fictive d'une collégienne de 4e, victime de harcèlement au sein de sa classe et sur les réseaux sociaux.

Pour plus d'info sur
le déroulé du jeu :



RESSOURCES

- « **Hacking** ». « Vous êtes à bord de l'USS Fablab, vaisseau d'exploration intergalactique. Faby, l'ordinateur de bord du vaisseau est défaillant, les systèmes vitaux lâchent les uns après les autres. Réussissez en équipe à rétablir la situation en hackant et en reprogrammant Faby... »
- « **CyberGame** ». « Alors que vous êtes à la bibliothèque, vous voyez en face de vous un jeune homme devenir tremblant en regardant son ordinateur. Ce jeune homme se lève alors et part, semblant en détresse et laissant ses affaires sur place. Vous espérez pouvoir retrouver ce jeune homme et comprendre ce qui lui est arrivé, puis lui rendre son ordinateur. Le jeu de piste commence. »

La pépite

La MPT du Petit Charran était déjà reconnue comme tiers-lieu d'inclusion numérique quand l'équipe a décidé d'aller plus loin en créant « la Box ». La Box, c'est un conteneur installé sur le terrain de la MPT, équipé en matériel informatique et vidéo dernier cri : 6 PC haute performance, 4 casques VR, 2 Switchs, 2 PS5 et 2 TVs extérieurs.

Au sein de cet espace, le jeu vidéo et l'eSport sont mobilisés comme des supports de formation professionnelle, de développement et de valorisation des compétences psycho-sociales. La Box n'est jamais en accès libre : il y a toujours un formateur qui accompagne le jeu et anime un temps d'échanges et d'analyse en fin d'atelier.



« Dans la plupart des jeux vidéo, il y a une dimension morale, ou bien des compétences à mettre en œuvre pour résoudre des difficultés. Et le format attractif permet d'aller vers des publics qui ne viendraient pas vers des modules de formation classiques. Je sélectionne les jeux vidéo avec lesquels je veux travailler en fonction de ces objectifs. Pendant les ateliers, on découvre le jeu ensemble, on le pratique, on échange, puis on prend conscience des compétences mises en œuvre. L'idée est de pouvoir les valoriser ensuite auprès d'un recruteur par exemple. »

Mathieu Gounon, conseiller numérique de la Box.



“

« Avec la Box, on assume de remettre les gens devant les écrans alors qu'ils y sont déjà. Mais en comprenant ce qu'ils y font, et surtout en partageant des moments ensemble, en famille. On encourage beaucoup le jeu entre parents et enfants »

Laurent Braillon, directeur de la MPT

La Box rencontre déjà son public ; depuis l'ouverture du dispositif en septembre 2024, 80 personnes se sont inscrites en formation et 1000 personnes ont été sensibilisées. Elle s'ouvre à de nouveaux publics : en partenariat avec deux structures spécialisées, Mathieu accueille des jeunes en situation de handicap, et réfléchit avec eux à développer des solutions pour leur faciliter l'accès aux jeux.

« La Box est pensée pour être intégrée à un dispositif itinérant, type caravane. Et nous bénéficions ici de l'ingénierie de formation et du retour d'expérience : notre objectif est d'aider à faire essaimer ce type de proposition partout dans le réseau », indique Laurent Braillon.

RESSOURCES

Pour plus de renseignements, contactez Mathieu, conseiller numérique, via Instagram @labox_mptpetitcharran, ou par mail labox@mptpetitcharrannumerique.org



CONCLUSION

Ne pas subir l'avenir numérique, mais le construire

L'accélération des progrès de l'IA et de ses effets dans nos vies a de quoi donner le tournis. Entre sidération, attentisme, déni, tentation de tout stopper ou au contraire résignation à un mouvement qui paraît inéluctable, il est difficile de prendre position et d'agir. Pourtant, nos cadres de travail et nos méthodes d'intervention sont - et vont être de plus en plus - interrogés ; parce que l'éducation est identifiée comme un secteur à « risque élevé » par l'Union européenne (voir AI Act), les évolutions de la législation et des politiques publiques vont également avoir un impact sur nos pratiques, nous conduisant à une grande vigilance dans l'usage de ces outils.

Pour faire face à tous ces changements, notre boussole, celle de l'éducation populaire, est toujours opérante. Et nous ne sommes pas seuls. La Fédération Léo Lagrange est d'ores et déjà engagée au sein d'un écosystème d'acteurs qui pensent qu'une autre IA, émancipatrice et porteuse de commun, est possible.

Associations, organismes publics, expert.es, start-ups ; ensemble nous construisons déjà des solutions alternatives pour faire de l'intelligence artificielle un levier vers l'émancipation. Quel que soit l'avenir numérique, nous ne le subirons pas : nous en serons acteurs !





Annexes

¹Étude « Born Social » réalisée par l'agence Heaven et l'institut Xerfi en septembre 2024.

²Étude Ipsos pour Cafeyn, novembre 2022.

³Étude de la CNIL sur les pratiques numériques des mineurs, janvier 2021.

⁴Étude Esteban, menée par Santé publique

⁵Étude Diploméo en mars 2025

⁶Étude Renaissance numérique, mars 2018

⁷Sophie Jehel et Serge Proulx Le travail émotionnel des adolescents face au web affectif. L'exemple de la réception d'images violentes, sexuelles et haineuses, Revue de communication sociale et publique p. 121-139, 2020

⁸Pour approfondir sur ces questions, on peut lire le rapport d'enquête de l'Assemblée Nationale sur les effets psychologiques de Tik Tok sur les jeunes : <https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/actualites-accueil-hub/effets-psychologiques-de-tiktok-sur-les-mineurs-presentation-du-rapport-d-enquete>

⁹<https://www.media.mit.edu/publications/your-brain-on-chatgpt/>

¹⁰<https://crajep hdf.org/portfolio/synthese-recherche-action-ecn-2023/>

¹¹<https://www.coe.int/fr/web/education/digital-citizenship-education>

¹²<https://www.coe.int/fr/web/education/digital-citizenship-education>

¹³<https://www.cnil.fr/fr/reglement-europeen-protection-donnees>

¹⁴<https://www.entreprises.gouv.fr/decryptages-de-nos-experts/le-reglement-europeen-sur-lintelligence-artificielle-publics-concernes>

¹⁵<https://www.cnil.fr/fr/enjeux-numeriques/les-droits-numeriques-des-mineurs>

¹⁶<https://www.cnil.fr/fr/enjeux-numeriques/les-droits-numeriques-des-mineurs>

¹⁷https://www.liberation.fr/economie/economie-numerique/les-reseaux-sociaux-seront-interdits-aux-moins-de-15-ans-dansquelques-mois-previent-emmanuel-macron-20250610_52ESNBZWTFAT5FMDHQ6lDOX5MA/

¹⁸<https://www.cnil.fr/fr/entree-en-vigueur-du-reglement-europeen-sur-lia-les-premieres-questions-reponses-de-la-cnil>

Rédaction : Marie Poissonnier

Coordination éditoriale : Service ados-jeunesses Léo Lagrange Animation et service communication Fédération Léo Lagrange

Conception graphique : Service communication Fédération Léo Lagrange

Crédits photos : Benjamin Géminel / Hans Lucas

Merci à toutes et tous les participant·es à cette convention d'avoir nourri nos réflexions collectives par leurs témoignages !



leo lagrange
animation

Léo Lagrange Animation
Association d'éducation populaire
et de l'économie sociale et solidaire

Ouvrons tous les possibles

Siège
150 rue des Poissonniers
75883 PARIS CEDEX 18
accueil.fli@leolagrange.org

leolagrange.org