

Illectronisme et enjeux numérique



Introduction

La technologie peut être utilisée pour le meilleur ou le pire.

Elle a transformé notre manière de vivre.

Hugh-montefiore

Sommaire

- a) Numérique, des nouveaux enjeux de société**
- b) Quand le numérique s'institutionnalise**
- c) L'illectronisme, une définition qui évolue au fil du temps**
- d) Handicap et inclusion numérique**
- e) La nécessité d'accompagner les jeunes dans ce monde numérique**
- f) L'IA une nouvelle révolution et de nouveaux enjeux ?**

Présentation

- La Ligue de l'enseignement - FOL du Var

Fédération associative d'éducation populaire



- Tiers-lieu L'ALternativ83



Un espace ressource pour jeunes, associations et citoyens



Pourquoi le numérique est un enjeu?

Le Numérique c'est :

- **Consommer & Communiquer**
- **Un facteur d'employabilité & une passion**
- **Un moyen d'accéder au savoir & à la culture**
- **Un accélérateur de changement social**

Pourquoi le numérique est un enjeu?

- Le numérique est un outil **incontournable** au quotidien afin d'être **autonome**.
- Déployé sur tous les secteurs d'activité il devenu **central dans nos vie**.
- Ne pas le maîtriser c'est être **isolé /dépendant**
- Trop s'en servir c'est être **isolé /dépendant**

Pourquoi le numérique est un enjeu?

- Une perte de **souveraineté de nos données** :

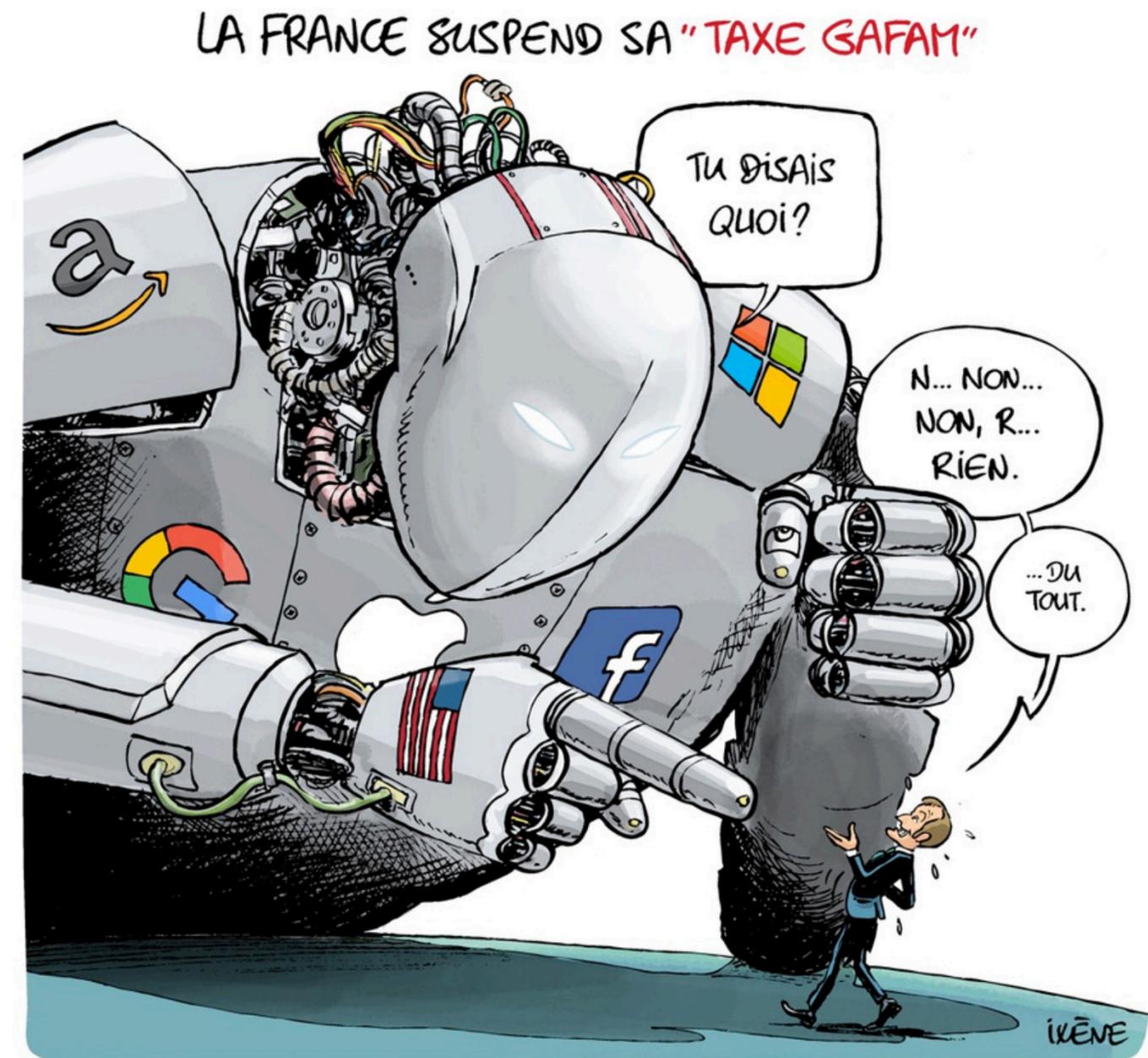
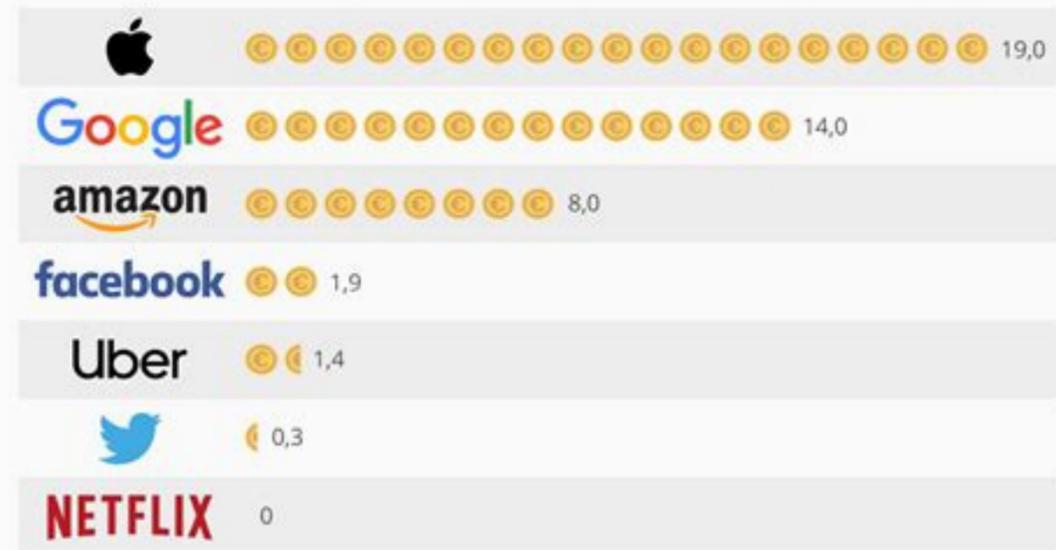
Des données morcelées et stockées aux quatre coins du monde

- Un refus de **contribuer au collectif** :

Après des années de lutte une imposition temporaire à 9% ?

Iniuste face aux entreprises imposées à 20%

Les impôts payés par les géants de la tech en France
Impôts sur les bénéfices déclarés en France en 2017, en millions d'euros



Pour Google son imposition 2017 représente 0.01% de ses revenus

Un impact écologique drastique

- **Des data center de la taille de villes :**

1 à 10km² : en 2020 La consommation énergétique des GAFAM correspond à celle de la Nouvelle-Zélande : 5.1 millions d'habitants

- **Un greenwashing en cours :**

Basé sur les crédits carbone / rachat d'énergie renouvelable

+ une difficultés d'accès aux informations

- **Des émissions de CO₂ invisible:**

En un jour un internaute émet en moyenne

l'équivalent de 6km en voiture / 8 heures de chauffage 1000W

Un email = 4 à 50g de CO₂ : 410 millions de tonnes de CO₂ par an

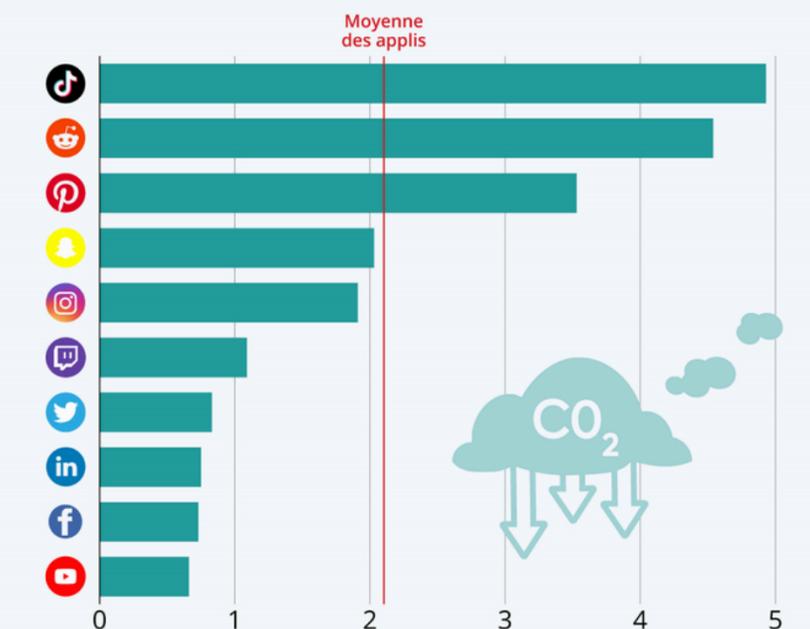
- **Une IA énergivore :**

Selon l'Agence internationale de l'énergie les centres de données associés à l'IA et aux

cryptomonnaies ont consommé près de 460 TWh d'électricité en 2022 soit 30 TWh de plus que la consommation de la France en 2014.

Réseaux sociaux : quelle empreinte carbone ?

Estimation du niveau d'émission de CO₂ des applications sélectionnées pour 1 minute d'utilisation, en gEqCO₂ *



* basée sur la consommation d'énergie et le volume de données échangées lors de tests réalisés en France sur smartphone Galaxy S7 (Android 8).

Source : Greenspector

Pourquoi le numérique est un enjeu?

**LE NUMÉRIQUE
UN ENJEU DE
SOCIÉTÉ**



**Besoin d'une
veille
continue**

Des évolutions
technologiques rapides

Un suivi des usages
nécessaires

**Métamorphose
des
comportements
de société**

S'informer

Communiquer

Consommer

**Nécessité de
développer sa
culture
numérique**

Rester référent grâce
au savoir

L'acculturation numérique
est un effort

**Conflit
générationnel**

Compréhension
des usages

Difficulté de
prise en main

Différentes cultures

Mise en place d'une **dématérialisation numérique dès 1998** :

- **PAGSI** : création en 2000 du portail de l'administration, **Service-public.fr**
- **2004/2007 ADELE** : démarches administratives par téléphone ou par internet
- En 2008, le plan "France numérique 2012"
- En 2022 réforme tout numérique : programme **Action publique**

Les conséquences de la dématérialisation des politiques publiques :

- Une hausse du **non recours** et **renfort de problématiques socio-économique** (isolement, accès à la culture, à la santé, au transport...)
- Perte du **contact humain** et **manque d'accompagnement**
- **Protection des données publiques** : **cybersécurité** / **dépendance aux GAFAM**

Frature numérique et illectronisme

Illectronisme selon l'INSEE : désigne le fait de ne pas posséder les **compétences numériques de base** (envoyer des courriers électroniques, consulter ses comptes en ligne, utiliser des logiciels, etc.) ou de ne pas se servir d'Internet (incapacité ou **impossibilité matérielle**).

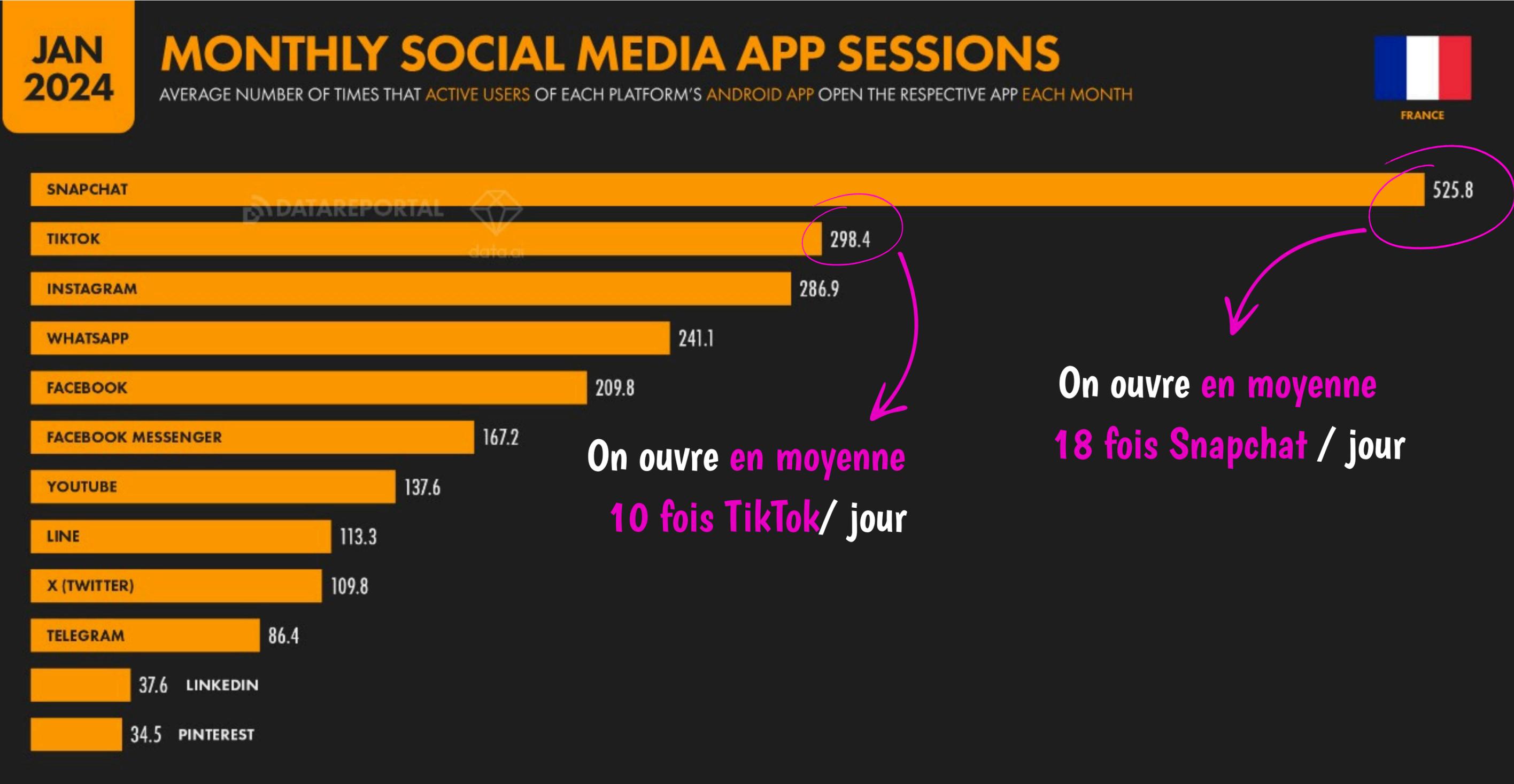


**Selon L'INSEE l'illectronisme
concerne 17 % de la
population.**

Fracture numérique et illettrisme

- Une personne sur quatre ne sait pas **s'informer**
- Une sur cinq est incapable de **communiquer** via Internet
- 15 % des personnes de 15 ans ou plus n'ont **pas utilisé Internet au cours de l'année**
- 38 % des usagers d'Internet manquent d'au moins une compétence numérique, 2 % n'en ont aucune

Frature numérique et illectronisme



On ouvre en moyenne
10 fois TikTok/ jour

On ouvre en moyenne
18 fois Snapchat / jour

Pourquoi le numérique est un enjeu?

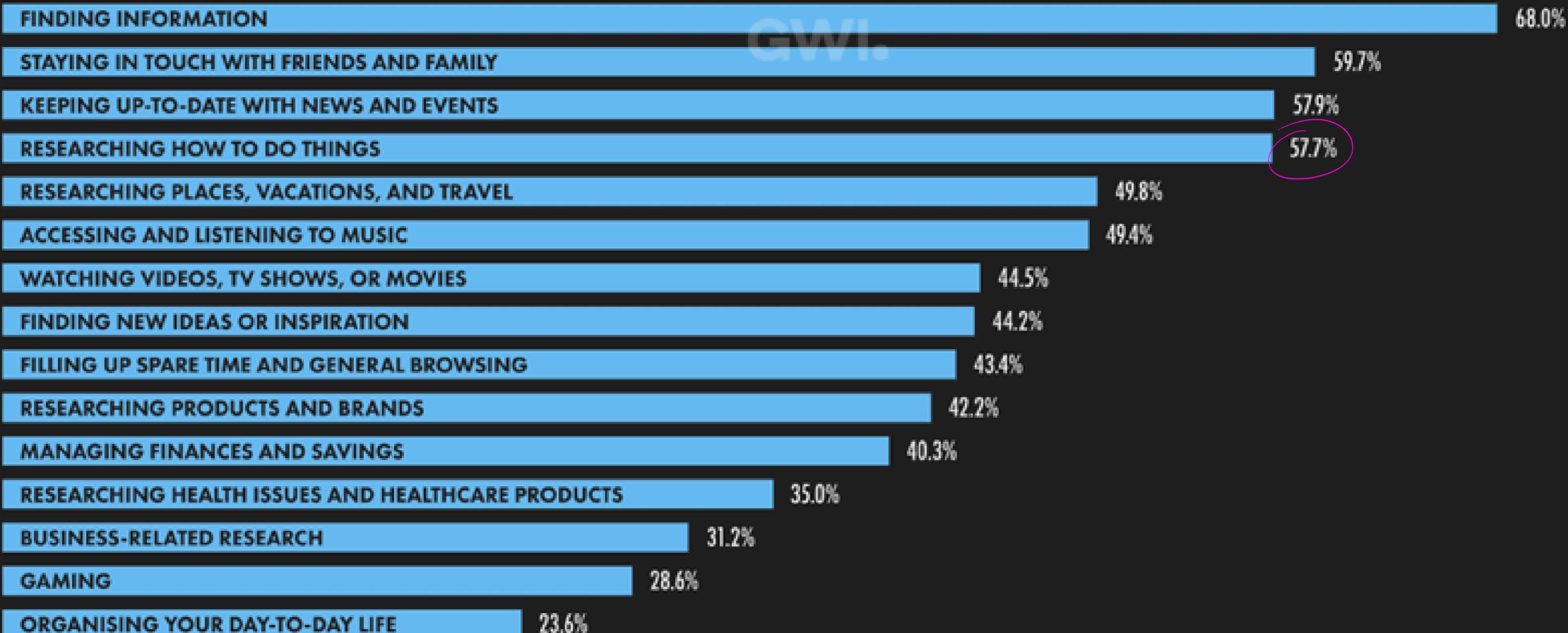
JAN
2023

MAIN REASONS FOR USING THE INTERNET

PRIMARY REASONS WHY INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE THE INTERNET



FRANCE



Des compétences qui évoluent

L'évolution des environnements numériques sous-entend :

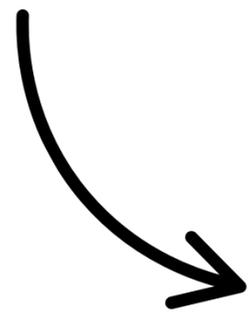
- Un **renouvellement** ponctuel en **équipement**
- Une **formation continue** des utilisateurs
- Un **esprit critique** développé
- Une **veille** sur l'évolution des outils

**When you try to teach
your parents how to use
technology**



Fracture numérique et illettrisme

Les personnes les plus **âgées**, les **moins diplômées**, aux **revenus modestes**, celles **vivant seules ou en couple sans enfant** ou encore **résidant dans les DOM** sont les **plus touchées** par le défaut d'équipement comme par le manque de compétences.



Le numérique complexifie/fragilise
la vie de personnes **déjà en**
difficulté.

Les situations de handicap, des réalités très diverses :

→ **hétérogénéité des situations de handicap**

→ **Difficulté d'apporter une réponse unique**

- **Difficulté d'accès à l'équipement**

Les personnes en situation de handicap ont un **risque de pauvreté ou d'exclusion de 36% contre 18%** dans l'ensemble de la population

DREES 2023

Des **coûts additionnels** pour adapter les technologies sont parfois nécessaires en plus de l'achat du matériel

Acquisition des compétences et usages parfois compliqués

- **Peu d'opportunité d'apprentissage**
- **Difficulté d'apprentissage**
- **Ressources pédagogiques peu accessibles**

Outils pensés par et pour les personnes valides

- **48% des sites** sont en dessous du taux de conformité requis par le référentiel RGAA
- **60% des démarches administratives** sont hors de portée des personnes en situation de handicap

Difficultés pour les accompagnants :

- **Eux-mêmes éloignés du numérique**
- **Manque de temps**
- **Manque de ressources ou de clés pédagogique**

Des outils ?

- **Existe des outils** pour les personnes en situation de handicap moteur ou sensoriel
- **Très peu** pour les personnes en situation de handicap de type déficience intellectuelle, trouble cognitif ou trouble du spectre autistique.

Enjeux de la parentalité numérique

- **Accompagner ses enfants dans la prise en main des outils numériques**
- **Suivi de la scolarité**
- **Accès aux droits**
- **Protection des enfants**
- **Montrer l'exemple / décrire ses usages**

Outiller les parents pour :

- Pousser vers des pratiques numériques éducatives et créatives
- Leur permettre de rester référent grâce au savoir



No, I'm not, but thank you for taking an interest in my hobbies even though you might not fully understand them. You're a great dad.



Créer son monde pour se construire :

- **Appartenance à un groupe et socialisation**
- **Scolarité**
- **Image et construction de soi**
- **Désinformation**
- **Vie affective et sexuelle**
- **Santé**

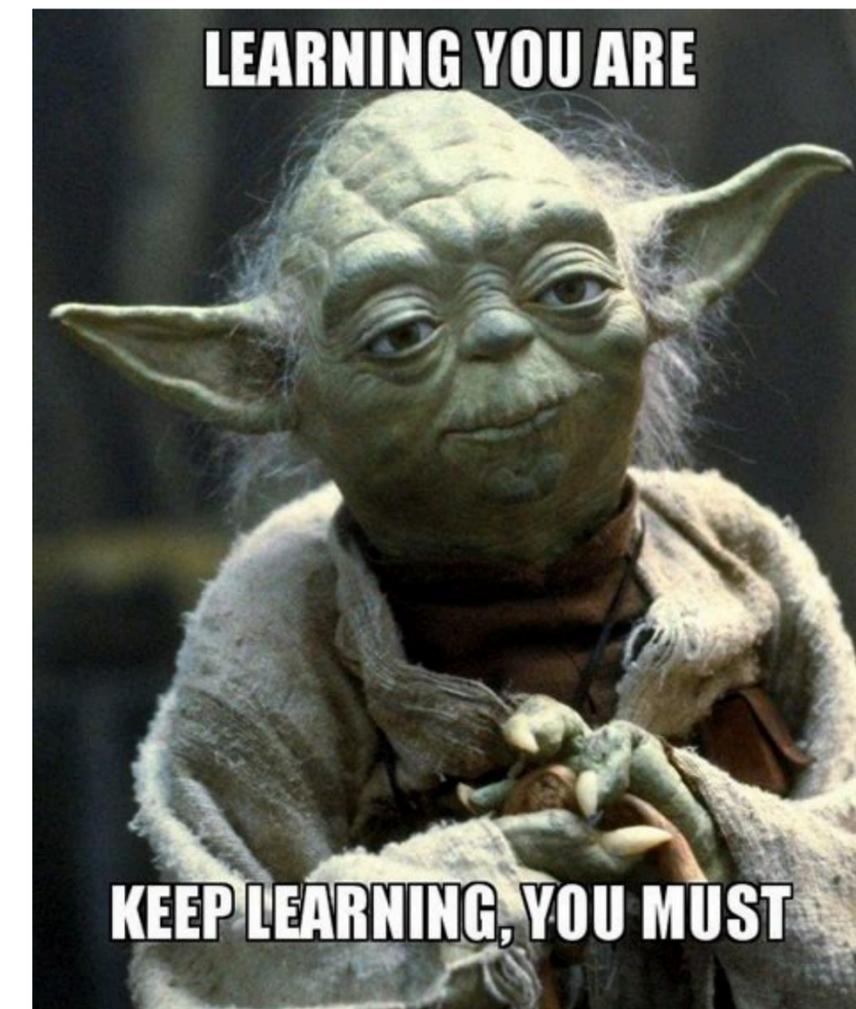
Enjeux pour les enfants

- Contenu **adapté et éducatif**
- Apprendre à "**compartimenter**" le temps d'écran & créer des **réflexes constructifs** : s'informer / créer
- Partager le contenu : besoins **affectifs et d'échanges**
- Un outil difficile à accompagner : règles **3/6/9/12**

Notre posture face au numérique :

Afin d'accompagner au mieux nos publics nous devons :

- **Nous renseigner & rester ouvert d'esprit**
- **Tester & se laisser le droit à l'erreur**
- **Echanger** entre professionnels sur nos problématiques et outils
- **Rester à l'écoute** de notre public et organiser des temps d'échange/débat



Les opportunités pédagogiques du jeu vidéo

- **Innovation éducative** : pédagogie active, résolution de problème, développement de compétences clés
- **Diversité culturelle** : des jeux vidéo du monde entier permettent d'explorer de nouvelles cultures
- **Créativité artistique** : art visuels, sonores et narratifs
- **Changement social** : de nombreux jeux sensibilisent à la diversité, l'inclusion, les droits de l'homme ...
- **Épanouissement individuel** : progression, détente, déconnexion...
- **En groupe** : souder un groupe, développer la solidarité et la coopération

Intégrer le numérique dans sa mission

Un monde qui change :

- Suivi d'un nouveau "lieu" de vie : **la rue numérique**
- Adaptation à une **nouvelle manière d'échanger** : instantanéité, informel
- Evolution culturel** à découvrir et valoriser : stream, vidéo, RP
- Accompagner tout en limitant les risques** : IA, RS , temps d'écran, JV
- Suivre les **usages en perpétuelle évolution**

Ex VR et TikTok depuis 2016 déjà

Trouver des appuis :

- Réseau des **conseillers numérique**
- Association de **formation au numérique**
- Tiers-lieu l'ALternativ : **projets, équipement et prise en main**
- Promeneurs du Net : un **réseau d'acteurs d'accompagnement à la parentalité / jeunesse**
- Veille parent et numérique** : **groupe Facebook**

Présentation

- La Ligue de l'enseignement - FOL du Var

Fédération associative d'éducation populaire



- Tiers-lieu L'ALternativ83



Un espace ressource pour jeunes, associations et citoyens



L'éducation populaire

Faciliter l'accès aux savoirs, à la culture, afin de développer :

- **Conscientisation** : comprendre le monde qui nous entoure
- **Émancipation** : penser par soi même se rendre compte qu'on peut être acteur du changement
- **L'exercice de sa citoyenneté** : participer à faire société par le vote, la participation à des asso' et collectifs, faire débat...

En ayant recours aux pédagogies actives

Présentation - L'ALTERNATIV83

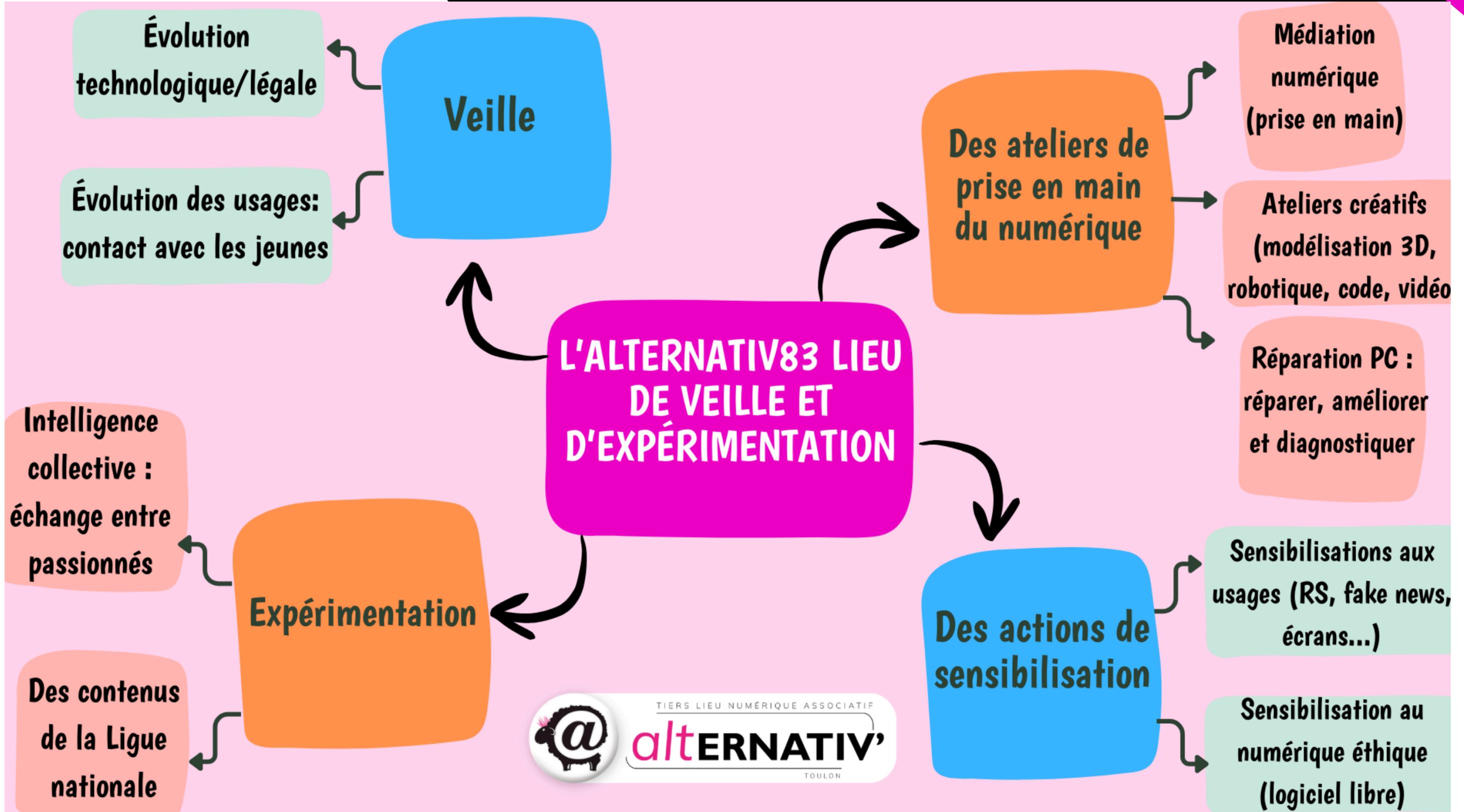
-Un ParKour d'insertion pour les 16/25ans :

- 20 Service civiques/an engagés sur un Parkours de 8 mois.
- Découverte du code, réparation de PC, modélisation 3D, robotique et médiation numérique.
- 10/20 projets associatifs soutenus/an
- Environ 100 stagiaires/bénévoles/an

-Un lieu ressource pour les associations varoises :

Accompagnement à la création et au développement de projets asso'

Présentation - L'ALternativ83





CERCLE D'OR DE L'ALTERNATIV83



QUI?

TOUS LES JEUNES ET CITOYENS
QUI ONT BESOINS DE NOUS
OU VEULENT S'IMPLIQUER

QUOI?

- PARKOUR D'APPRENTISSAGE :
SERVICE CIVIQUE.
- PROGRAMMATION PÉDAGOGIQUE
ET SOCIALE.
- ACTIONS NUMÉRIQUES
PÉDAGOGIQUES.
- APPUI AUX ASSOCIATIONS
- RÉPARATION DE PC

COMMENT?

UN ESPACE BIENVEILLANT ET
SOLIDAIRE
COANIMÉ PAR LES SALARIES
ET JEUNES

POURQUOI ?

- CRÉER DU LIEN SOCIAL
- LUTTER CONTRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE
- AIDER LES ASSO' ET CITOYENS DANS LEURS PROJETS /
- LIMITER L'IMPACT ÉCOLOGIQUE DU NUMÉRIQUE /
- SOUTENIR LES JEUNES DANS LEUR ORIENTATION ET
CONSTRUCTION /

FÉDÉRATION VAR

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



Le Numérique

made in Educ' Pop'

Afin d'arriver à une approche plus créative et constructive du numérique il faut:

- **Maintenir un équilibre divertissement / apprentissage :**

Habituer à définir un temps limité de jeu et d'autres activités par la suite

- **Faire découvrir des contenus culturels variés : séries, films, BD...**

Élargir ses horizons et échanger sur des objets culturels.

- **Permettre des temps d'échange et de débat : arriver à decrypter**



Un outil aux nombreux possibles

- Une approche du **numérique souvent consumériste** car un accès culturel quasi infini et dur à maîtriser : Ex Netflix, flux Instagram et Tiktok
- Pourtant cet accès culturel et **tous les possibles qu'il ouvre** ne doivent pas être mis de côté : développement d'esprit critique, développement de compétences professionnelles, apprentissages en tout genre ...



JE REGARDERAI JUSTE UN ÉPISODE AVANT D'ALLER ME COUCHER



Exemple IA et éducat' pop'

- **Des enjeux de société :**
- **Un enjeu politique :** guerre de l'information et enjeux économiques forts : course à l'IA / aux matériaux
- **Des enjeux socio-éco :** diffusion de la culture et des choix moraux d'une minorité. Exclusion des non utilisateurs ?
- **Des enjeux éducatifs :** difficulté de connaître le vrai du faux : deep fake + risque de standardiser la pensée



Des outils pour un usage créatif

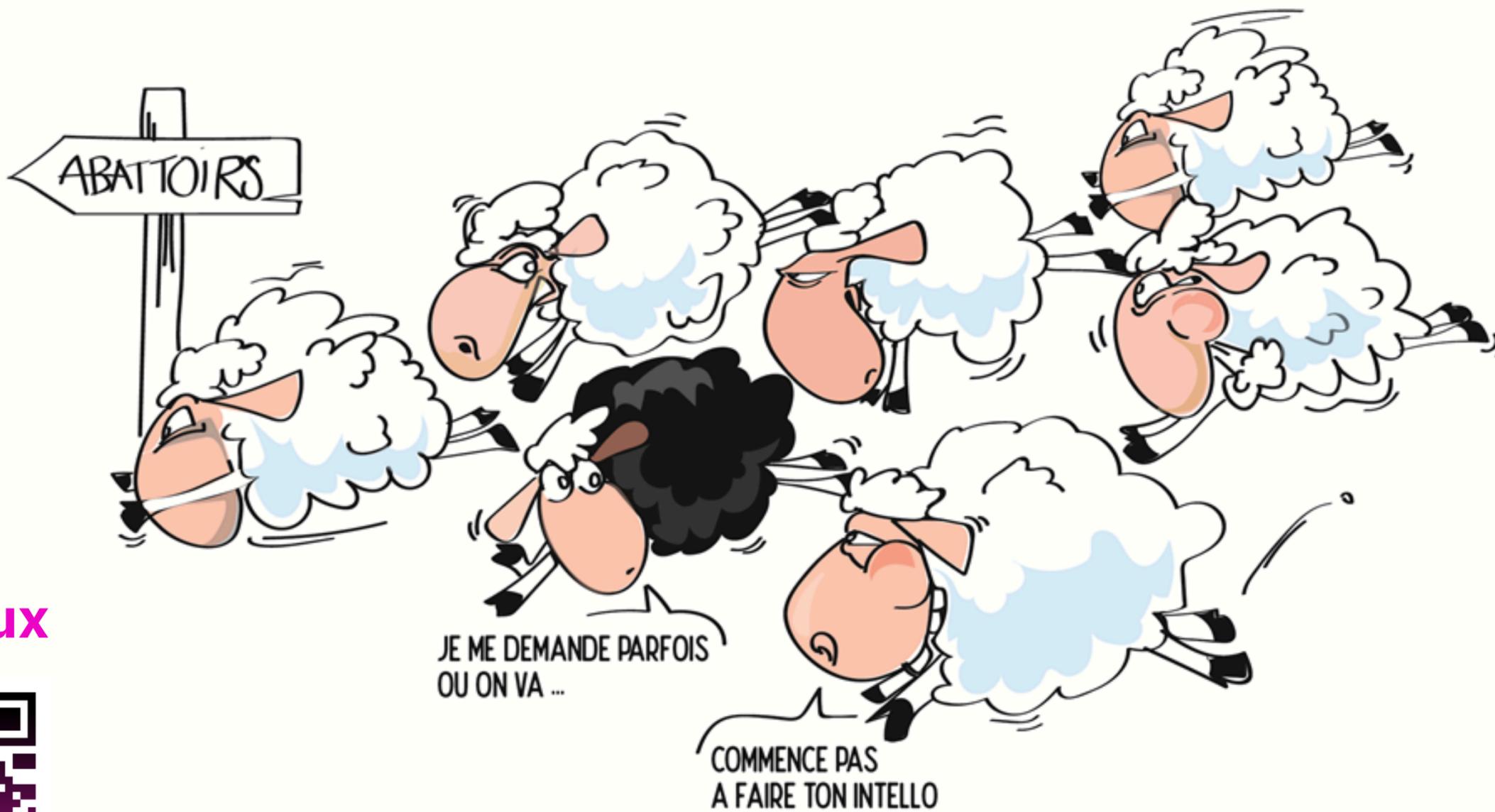
- Initier à des **outils de création** : vidéo, jeux vidéo, programmation, robotique, modélisation 3D, Musique Assistée par ordinateur (MAO)

Exemple de Logiciels libres : Da Vinci, Scratch, Python, Arduino, Blender, Reaper

- Mettre en place des **temps ludiques** :

Créer de l'affinité et habituer au respect des règles et des autres participants

Exemple de temps ludique : tournoi de jeu vidéo (Mario Kart), animation VR (Keep talking and nobody explodes), découverte de jeux rétro et basé sur le mouvement (Switch Sport, Kinect)...



Nos réseaux

