

CONVENTION PROFESSIONNELLE ADOS-JEUNESSES LÉO LAGRANGE 2025

MÉDIA, IA & RÉSEAUX SOCIAUX : LE RÔLE DE L'ÉDUCATION POPULAIRE ET DES JEUNES POUR UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE CITOYENNE ET ENGAGÉE

Les 26 & 27 juin 2025, à la Maison pour Tous du Petit Charran (Valence), la Fédération Léo Lagrange organisait une convention réunissant ses professionnel.les ado et jeunesse, autour du thème du numérique et de l'intelligence artificielle. Pendant deux jours, participant.es et intervenant.es ont échangé afin de consolider l'expertise de la Fédération sur ces sujets et d'accompagner les pratiques éducatives, à travers des formations, des outils, des exemples de bonnes pratiques, des échanges entre pairs et avec des expert.es.

I. Nos constats

Les jeunes qui fréquentent nos dispositifs ado-jeunesse grandissent dans un monde façonné par le numérique. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils en maîtrisent les usages : de fortes inégalités subsistent, selon l'origine sociale, le niveau scolaire. Les jeunes les plus défavorisés, déjà en retard à l'école, subissent en plus les effets de la fracture numérique, qui aggravent leurs difficultés à accéder à leurs droits et aux opportunités professionnelles.

Les animateurs et animatrices ont été nombreux.ses à témoigner des dérives liées à une utilisation excessive ou mal maîtrisée des réseaux sociaux : dépendance aux écrans, isolement social, cyberharcèlement, désinformation, algorithmes renforçant les bulles cognitives...etc. Ils et elles ont aussi parlé d'une surexposition à la violence, avec 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. »

Océane, animatrice à Angers

« 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. »

Perrine, animatrice jeunesse à Brest

Les professionnel.les ont également fait part de leurs difficultés à capter l'attention de leurs publics : « 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.

Leur vision n'est pourtant pas seulement négative. Les animateurs et animatrices ont aussi évoqué les opportunités liées au numérique : la possibilité de créer, de s'exprimer, d'accéder à des contenus diversifiés, d'acquérir des compétences utiles pour l'avenir.

La convention a aussi permis d'aborder plus spécifiquement le sujet de l'intelligence artificielle et les questions cruciales que soulève son utilisation dans le champ éducatif.



Si les opportunités sont réelles – personnalisation et meilleur suivi des apprentissages notamment –, de nombreux risques ont été évoqués : inégalités d'accès et d'usage, perte d'engagement (« pourquoi apprendre si une machine peut le faire aussi bien et plus vite ? »), conciliation des dynamiques individuelles et collectives d'apprentissages, bouleversements dans la relation éducateur/jeune, développement des compétences (lesquelles vont disparaître, lesquelles doivent émerger ?), question de la « triche » et de l'évaluation.

II. Nos questions et éléments de positionnement

De nombreux questionnements ont émergé au terme de ces deux jours d'échanges, qui contribueront à nourrir le positionnement et les recommandations de la Fédération Léo Lagrange :

- Comment accompagner des jeunes dont le rapport au corps, à leur propre identité, aux autres et au monde est modifié par le numérique ?
- Comment contribuer à former des citoyens numériques actifs et éclairés, dotés d'une connaissance de leur droits et devoirs, et de compétences qui leur permettent d'avoir de la souveraineté dans leurs choix et dans leurs usages numériques ? Comment adapter nos approches pour répondre à la diversité des réalités d'accès, de compétences et de cultures numériques, pour ne pas creuser les inégalités ?
- Comment, en tant qu'animateur·rice, se saisir des outils numériques pour renforcer nos propres pratiques pédagogiques, tout en étant vigilant à leurs impacts ?
- 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 ?
- Comment redonner du sens à la rencontre et 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 ? Où placer la limite entre accompagnement des pratiques et adhésion implicite à des modèles portés par les grandes plateformes numériques ?

C'est à l'aune des valeurs, des pratiques et des missions de l'éducation populaire que la Fédération Léo Lagrange souhaite se positionner face à l'ensemble de ces enjeux, et continuer à outiller ses professionnel·les pour qu'ils et elles puissent accompagner les jeunes vers une citoyenneté numérique éclairée.

Lors du Congrès de juin 2024, la Fédération a adopté la position suivante : « 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. »

III. Nos posture professionnelle, nos pépites et outils

C'était le but premier de la convention : formuler des recommandations, proposer des outils et des exemples, pour que les professionnel·les puissent enrichir leurs pratiques. En partant, à chaque fois, de leurs paroles, des projets mis place sur le terrain, et de l'expertise précieuse de nos partenaires.

Face aux révolutions technologiques, nous pensons que l'éducation populaire demeure plus que jamais un chemin pertinent. Les animateurs et animatrices jouent un rôle de :

- **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, d'inclusion et de bienveillance.

La posture professionnelle

Voici quelques lignes de conduite qui guident les professionnel·les pour accompagner les jeunes dans leurs pratiques et usages du numérique :

Accueillir la parole sans jugement moral :

le point de départ de la réflexion doit être l'individu et ses pratiques, plutôt que les représentations que l'on s'en fait. Libérer la parole, créer de la discussion, conduit naturellement le jeune à se poser les bonnes questions. Et pour cela, il faut se garder de tout jugement.

Éviter les discours anxiogènes, qui peuvent être contre-productifs :

Le numérique est souvent représenté comme une jungle, un espace dangereux au sein duquel il faut se protéger. Ces injonctions, qui pèsent souvent plus sur les filles que sur les garçons – comme dans l'espace public – favorisent un sentiment d'impuissance et de passivité.

Plutôt que des mises en gardes ou des recommandations prêtes à l'emploi, il est préférable d'aider les jeunes à développer leur conscience et leur esprit critique, pour qu'ils puissent adopter eux-mêmes les pratiques qui leur correspondent, en toute connaissance de cause.

Développer l'esprit critique face aux contenus :

La lutte contre la désinformation ne consiste pas uniquement à dire ce qui est vrai et ce qui est faux. Dans un contexte de défiance dans les institutions, cette logique binaire peut être contre-productive. L'important est d'amener les jeunes à s'interroger sur le contexte, les rapports de force et les techniques qui sous-tendent la manipulation en ligne. Le point de départ peut être d'interroger leurs perceptions et leurs émotions face à un contenu, pour construire ensemble un cheminement vers la rationalité. Il faut, dans tous les cas, casser la solitude dans le rapport aux réseaux sociaux et mettre en discussion les informations.

Prendre conscience de ce que l'on expose, pour protéger ses données personnelles :

La question n'est pas de savoir si l'on a « quelque chose à cacher » ou pas, 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. Les jeunes ont parfois du mal à prendre la mesure de ce qu'ils exposent et des conséquences que cela peut avoir. Pour rendre cette perception plus concrète, on peut faire des analogies avec le monde réel : quand on se déshabille devant une fenêtre ouverte, on a conscience d'exposer son intimité. Une meilleure connaissance par les jeunes de leurs droits et devoirs numériques est également indispensable.

Former à la compréhension technique, technologique et systémique.

Retrouver du « pouvoir d'agir » sur le numérique 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. Cette vulgarisation scientifique et technique permet de « désacraliser » l'IA 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 le feraient avec un compagnon bienveillant. Connaitre les conditions de production des contenus permet aussi de mieux prendre conscience de l'ensemble des biais et discriminations possibles dans les réponses fournies par la machine.

“

« 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, ils sont capables de conscientiser les choses et d'avoir une approche plus rationnelle des réseaux sociaux. »

Océane, animatrice jeunesse à Angers



« 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 à la convention

Créer des moments de déconnexion, intéressants et joyeux !

Pour aider les ados à décrocher de leur téléphone, il suffit parfois tout simplement de leur proposer des activités plus attractives.

Parfois, être sur son smartphone permet aussi au jeune de se « mettre dans sa bulle » pour se ressourcer à l'écart du groupe. Dans ce cas, d'autres solutions alternatives aux écrans peuvent lui être proposées : casques anti-bruit, jeux anti-stress... etc.

Pour utiliser les outils numériques, le jeu vidéo ou la réalité virtuelle comme support d'activité éducative, les professionnels peuvent s'appuyer sur les recommandations suivantes :



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.

Votre contact à privilégier :

Guillaume DE CHAZOURNES

-

06 76 21 61 57

guillaume.dechazournes@leolagrange.org