

# USAGES NUMÉRIQUES DES JEUNES

## Des *digital natives* ?

### DIGITAL NATIVES

[Expression popularisée par Prensky en 2001]

Ensemble des jeunes nés dans un monde peuplé de technologies numériques et capables de s'en servir de manière quasiment innée.

### UN LIEU COMMUN RAPIDEMENT CONTESTÉ

Les caractéristiques des *digital natives* ne correspondent qu'à une petite minorité des jeunes.

Les pratiques numériques varient selon les âges, les genres, les appartenances socio-économiques, en fonction des technologies utilisées.

### UN MYTHE QUI S'EFFONDRE

L'expression « *digital natives* » est aujourd'hui jugée trompeuse, spéculative et sans réalité concrète.

Cette idée relèverait d'une inquiétude collective, exprimée par les parents et les enseignants mis au défi d'une injonction à l'adaptation face au numérique.

### DES JEUNES ÉGALEMENT SURNOMMÉS...

*Net generation*

Génération Google

Génération Nintendo

Génération Y

Les enfants du millénaire

Millenium

*Smartphone natives*

PRATIQUES  
NUMÉRIQUES

DIGITAL  
NATIVES





# USAGES NUMÉRIQUES DES JEUNES

POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE

## Des inégalités d'usages

### ENTRE LES FAMILLES

La régulation des temps de pratiques numériques et le contrôle des contenus sont différents selon le niveau socio-économique des familles.

○ RÉGULATION  
ET CONTRÔLE

○ TRANSFERT  
DE PRATIQUES

Les liens entre les pratiques numériques à la maison et à l'école sont également dissemblables : certains parents permettent à leurs enfants de développer des pratiques légitimes et transférables scolairement alors que d'autres s'en remettent davantage à l'école pour éduquer leurs enfants dans ce domaine.

### ENTRE LES FILLES ET LES GARÇONS

Les représentations communes sur le genre influencent les modèles comportementaux des jeunes et les régulations parentales.

Les médias sociaux renforcent les stéréotypes et les rapports de genre.

○ MODÈLES  
COMPORTEMENTAUX  
DES JEUNES

○ STÉRÉOTYPES ET  
RAPPORTS DE GENRE

### ENTRE LA SPHÈRE PRIVÉE ET LA SPHÈRE SCOLAIRE

Les adolescents entretiennent un rapport particulier aux technologies numériques (ludique, communautaire et consumériste) qui apparaît peu conciliable avec les usages scolaires prescrits.

L'hypothèse d'une concurrence entre les cultures populaires et scolaires (mais aussi médiatiques, juvéniles et scolaires) se pose.

