

# **Compte-rendu de la formation**

## **« Les usages numériques des enfants »**

**Lieu et date :** Université de Poitiers, 8 & 9 octobre 2015.

**Organisation :** Centre du Livre et de la Lecture du Poitou-Charentes.

**Intervenante :** Laure Deschamps, fondatrice du site web La Souris Grise.

Cette formation, qui a eu pour objectif de former aux usages des applications jeunesse numériques et de mettre en avant la production éditoriale qui en découle, s'est articulée en deux temps : une conférence ouverte à tous et une formation aux ateliers numériques jeunesse.

La première, qui s'est déroulée à l'ESPE de l'Université de Poitiers dans la matinée du 8 octobre, a donné aux participants un panorama sur les usages numériques de l'enfant, ainsi que leur contexte. Les chiffres ont démontré que les écrans, des téléphones aux télévisions en passant par les mp4 et les tablettes, étaient nombreux au sein d'un foyer en France (avec une moyenne de 6.4). L'utilisation intensive des écrans n'est pas un phénomène générationnel, au contraire : si pour les adolescents les smartphones représentent le premier vecteur culturel, il est également omniprésent pour les adultes, et traduisent ainsi un rapport très fort à l'objet, et qui permet de s'insérer dans un réseau social.

Les usages sont transmis aux enfants par le « recyclage » des supports numériques et notamment des tablettes. D'ailleurs, une étude menée par La Souris Grise a démontré que certains enfants de moins de 3 ans jouaient sur des iPad, pour la simple raison qu'une fois les parents lassés du support ou souhaitant passer au modèle plus récent, cèdent la tablette à leurs enfants.

D'ailleurs, le succès de cette dernière est dû à plusieurs raisons : son usage simple, pratique, intuitif, avec un écran qui reste proche de celui de la télévision. Finalement, la tablette est un outil tout en un. C'est également cette raison qui va en faire un support pédagogique non-négligeable, puisque le Ministère de l'Éducation mène des réflexions sur son utilisation dans les écoles.

Depuis son apparition sur le marché grand public en 2010, la tablette a vu émerger de nouveaux acteurs dans l'édition, le développement web, l'animation ou encore les jeux vidéo. Peu à peu, l'offre d'applications à destination de la jeunesse va s'étoffer par vagues ludo-éducatives. Ainsi, même si cette offre reste discrète parmi le foisonnement présent sur les plateformes de téléchargement, elle gagne en qualité notamment pour la diversité des formes littéraires proposées : histoires complices, albums actifs, aides à la lecture, nouvelles lectures, documentaires tactiles, bandes-dessinées, etc.

En ce qui concerne les fournisseurs, on constate que certains éditeurs font le choix de ne proposer des applications que sur l'App store (plateforme de téléchargement d'Apple), pour des raisons techniques liées à l'adaptation des supports et au possible piratage. Cela provoque des déséquilibres conséquents pour les usagers, puisque l'offre la plus importante sera, et de loin, celle proposée par Apple face à Android. On observe finalement des contraintes impliquant des dépendances aux diffuseurs, des déséquilibres entre coûts de fabrication et prix de vente.

En conclusion, l'ensemble de ces facteurs fait que le marché éditorial applicatif jeunesse s'est développé en parallèle avec le marché éditorial littéraire en proposant une offre approfondie sur un support avec des usages propres et de nouveaux acteurs qui mènent des réflexions sur des contenus innovants.

La seconde partie de la formation, du jeudi après-midi au vendredi après-midi à l'UFR de Lettres de l'Université de Poitiers, a permis d'approfondir la présentation des ressources de référence pour les participants inscrits. Ce qui a fait la richesse de cet atelier, c'est la diversité des parcours des personnes présentes : documentaliste, bibliothécaires, enseignants, animateurs et étudiants ont ainsi pu échanger leurs points de vue et leurs interrogations quant à l'usage de certaines applications au sein de leurs structures respectives et notamment dans le cadre de l'organisation d'ateliers pour les enfants, élèves ou non selon le contexte.

Cet atelier s'est articulé autour de trois thématiques : le livre numérique jeunesse, les applications de jeu et de création jeunesse et les méthodologies d'ateliers.

La première thématique a fait découvrir aux participants la typologie des applications littéraires selon les formes ludiques et/ou scénaristiques proposées aux enfants. Laure Deschamps a également exposé les critères de la Souris Grise pour mieux mettre en place la sélection et la médiation des applications. Les participants, munis d'iPad fournis par le Centre du Livre et de la Lecture, ont pu expérimenter durant un court temps les applications données en exemple dans la présentation. Ont ensuite été abordées les possibilités d'ateliers à mettre en place autour des différents types de livres numériques, tout en soulignant la nécessité pour les professionnels présents d'effectuer un travail de médiation auprès des publics jeunes, mais également des parents.

Dans un second temps, la présentation a porté sur les jeux numériques et notamment les jeux créatifs et artistiques, qui offrent, au même titre que les livres numériques, des pistes d'animation intéressantes et notamment dans la mesure où ils participent pleinement à l'éveil de l'enfant aux arts graphiques et musicaux. D'ailleurs, les participants ont pu tester le potentiel de ces applications pour mieux s'en rendre compte.

Finalement, le troisième axe a porté sur les méthodologies concrètes pour mettre en place des animations autour des applications pour la jeunesse. Les participants ont ainsi pu mettre en place des éventuels ateliers numériques par groupes autour de thèmes et d'objectifs définis notamment selon les publics visés. Certains de ces ateliers sont amenés à être concrétisés par les professionnels dans le cadre de leur travail de médiation, et une restitution aura lieu le 12 décembre à la médiathèque François Mitterrand pour faire un bilan de ces animations.

Pour conclure ce compte-rendu, je tiens à remercier Laure Deschamps pour cette intervention très enrichissante ainsi que le Centre du Livre et de la Lecture de Poitou-Charentes pour cette expérience qui a permis aux personnes présentes de découvrir les caractéristiques qui font des tablettes numériques des outils de médiation pertinents pour la jeunesse, mais également d'avoir un aperçu de l'offre d'applications ainsi que des usages de médiation qu'elles permettent de mettre en place.

Sarah Dabin, M1 Limés