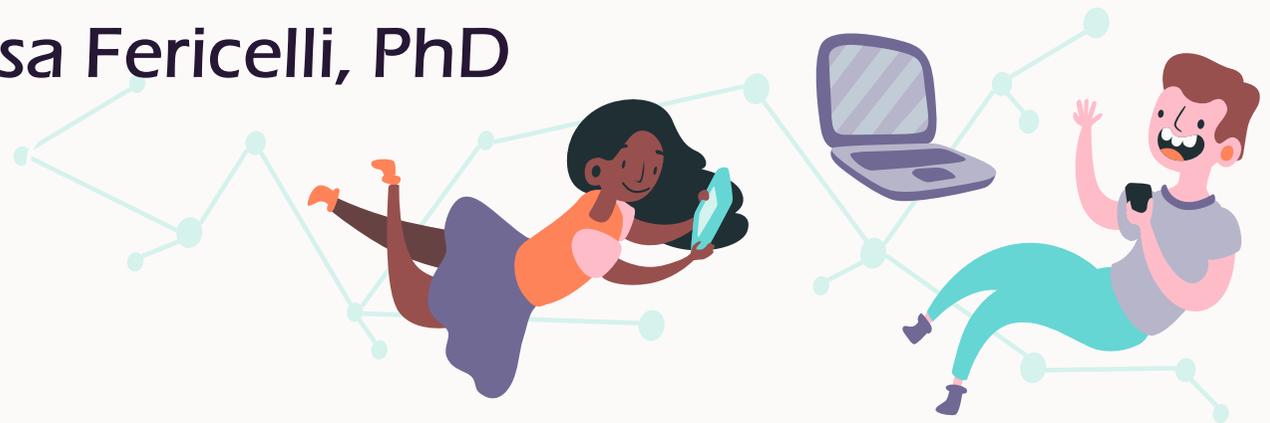


Le rapport au numérique des enfants : enjeux de genre et perspectives pour une éducation égalitaire

Lisa Fericelli, PhD



Lisa.fericelli@u-bordeaux.fr

Inégalités ?

Problématique X

Méthodologie X

Résultats X

Discussion X

Inégalités entre les hommes et les femmes dans le domaine du numérique



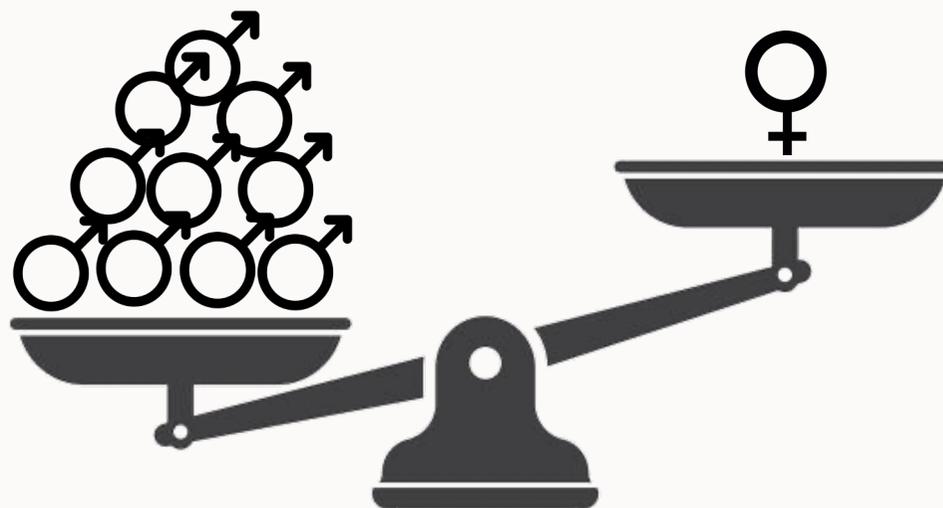
23% des travailleur.euses



17% des étudiant.es

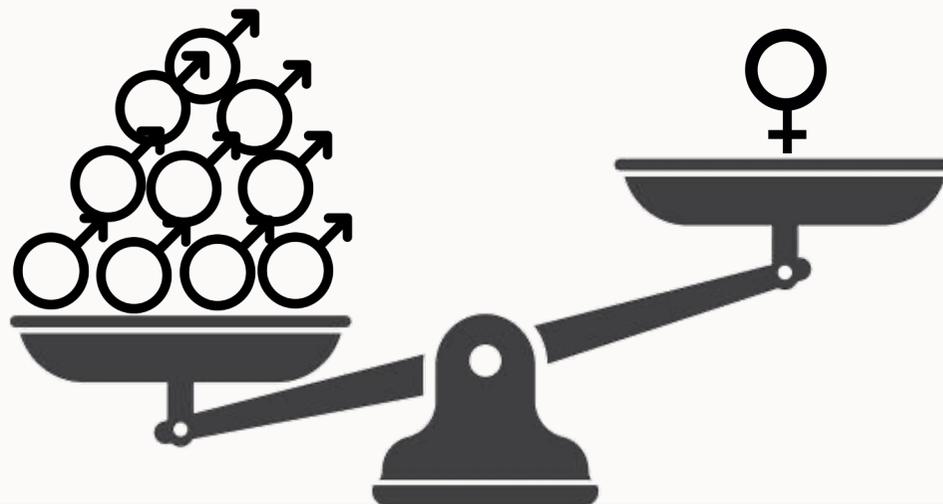


2,5% de lycéennes

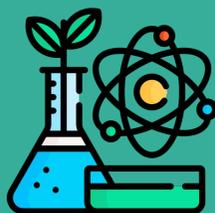


Bergström & Pasquier, 2019 ; Collet, 2006, 2019 ; Femmes@numérique, 2019 ; Fontar & Le Mentec, 2020 ; INSEE Références, 2023 ; Lignon, 2013 ; Montfort & Réguer-Petit, 2022 ; Perronet, 2019 ; Tabet, 1998

Inégalités entre les hommes et les femmes dans le domaine du numérique



Prise de valeur =
arrivée des hommes



Discriminations
dans les sciences
et techniques

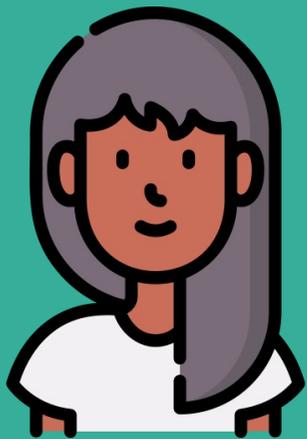


Territoire
masculin des jeux
vidéo

~~Différences de compétences numériques ?~~



Différences de sentiment de compétences !!!



Crainte des interactions en ligne



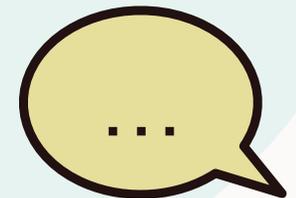
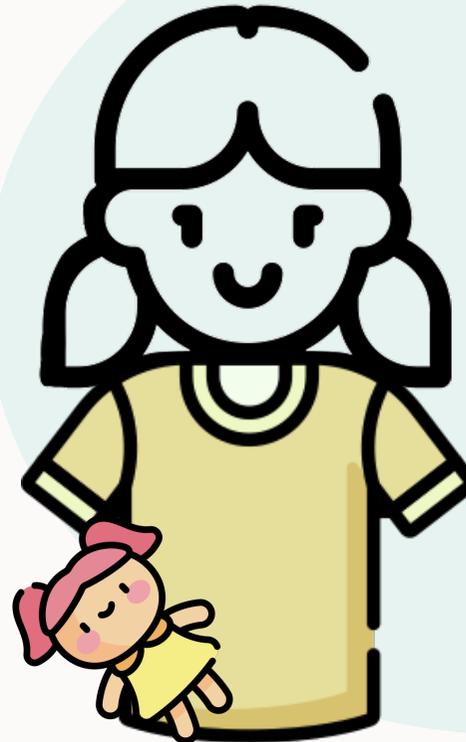
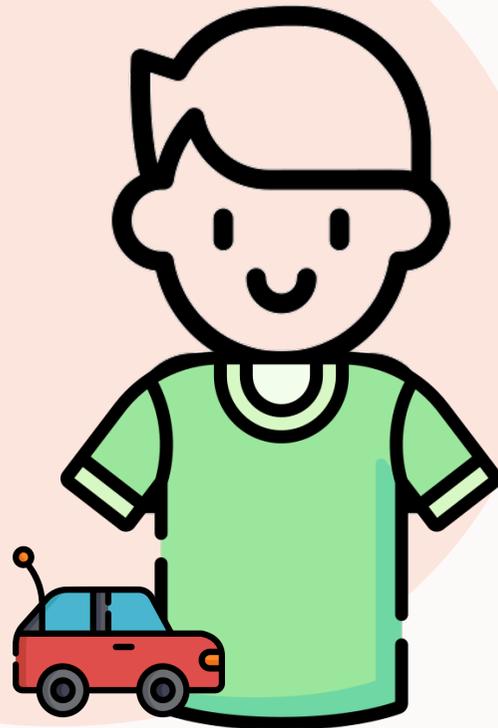
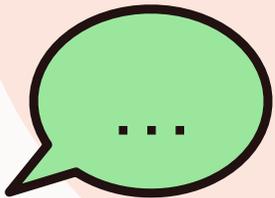
Discréditées par des inconnus et par leurs pairs



Jouent de moins en moins en grandissant

Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?

Socialisation de genre



Blakemore & Hill, 2008 ; Dafflon-Novelle, 2010 ; Duru-Bellat, 2004 ; Eisen et al., 2021 ; Fournier et al., 2020 ; MacPhee & Prendergast, 2019 ; Perronet, 2017 ; Root & Denham, 2010 ; Samuel et al., 2014

Socialisation

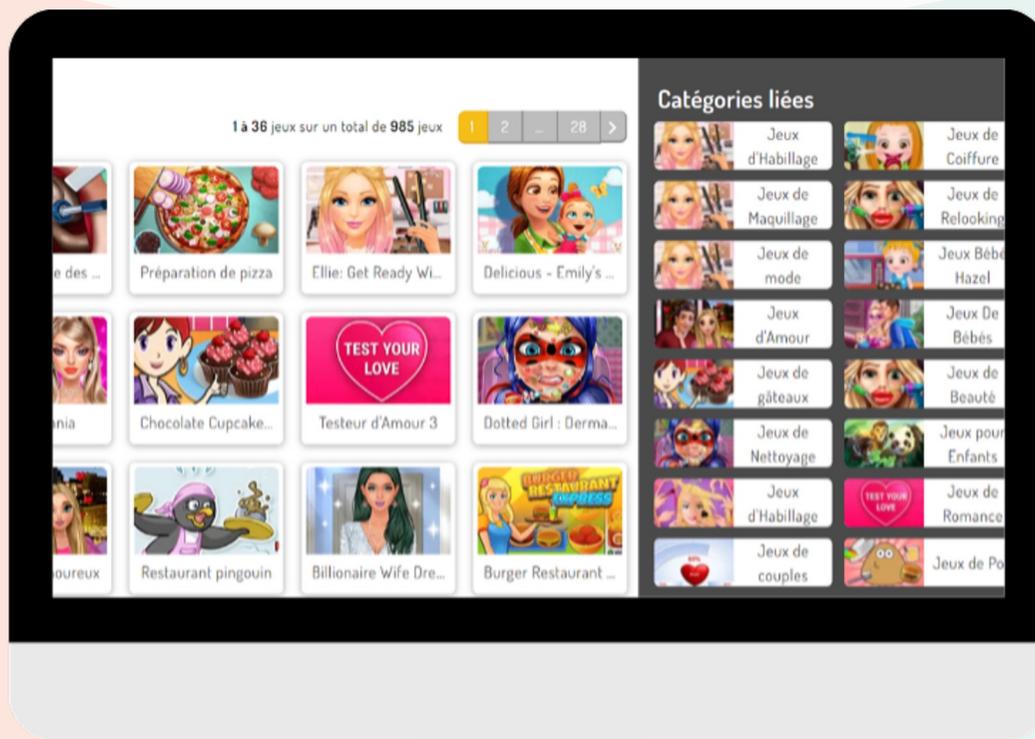
Problématique

Méthodologie

Résultats

Discussion

Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?



Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?

YCOO
by Silverlit™

Robot Dackel, ton chien radio-commandé extensible
Réf. 14042635 | Dès 5 ans
Dim. : L.35 x L.15 x H.19 cm
Piles : 5 piles LR6 et 2 piles LR03 non fournies
Ce chien s'étire jusqu'à 45 cm ! Il aboie, suit son maître et ses yeux s'allument. Lance-lui la balle-télécommande pour le voir courir après !
64,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Robot RC 2 en 1 à construire
Réf. 14042616 | Dès 6 ans
Dim. : L.19 x L.21 x H.28 cm
Piles : 2 piles LR6 non fournies
Choisis entre les 2 modèles et construis ton robot ! 710 pièces. Toutes fonctions. Fréquence : 2,4 GHz. Multijoueur (plusieurs joueurs simultanément). Tu peux même lancer des projectiles à l'aide de la télécommande ! Portée : environ 25 mètres. Batterie rechargeable 7,4 V Li-ion et câble USB inclus.
19,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Robot Kombat Bi pack
Réf. 14042399 | Dès 5 ans
Piles : 6 piles LR6 et 4 piles LR03 non fournies
2 robots télécommandés inclus pour des heures de combat ! Avance et frappe ton adversaire jusqu'au K.O final ! Possibilité de jouer seul contre le robot adverse. Nombreux effets sonores et lumineux !
38,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

O.P. ONE, le robot nouvelle génération!
Réf. 14042514 | Dès 8 ans
Hauteur : 36 cm
Piles : 3 piles LR6 non fournies
Contrôle ton robot à 8 moteurs avec la télécommande ultra-complète. Ses bras et sa tête bougent. Nombreuses fonctions (messages vocaux, espion...). 5 démos pré-enregistrées. Yeux LED et effets sonores.
99,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Mini robot
Réf. 14042621 | Dès 4 ans
Dim. : L.15 x L.8 x H.23 cm
Piles : 3 piles LR6 non fournies
Mini robot RC toutes fonctions. Avec télécommande infrarouge et 1 bouton danser/musique. Portée : 5 mètres. Effets sonores et lumineux.
19,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Jeux de construction
Réf. 14042617 | Dès 6 ans
Piles : 2 piles LR6 non fournies
Choisis entre les 2 modèles et construis ton robot ! 710 pièces. Toutes fonctions. Fréquence : 2,4 GHz. Multijoueur (plusieurs joueurs simultanément). Tu peux même lancer des projectiles à l'aide de la télécommande ! Portée : environ 25 mètres. Batterie rechargeable 7,4 V Li-ion et câble USB inclus.
69,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Piloter, conduire et décoller

JouetClub | www.jouetclub.fr

KidiFluffies - Twisty
Un animal interactif dont il faut s'occuper comme un vrai ! Il répète tout avec une voix amusante. Il réagit différemment selon sa position et incite l'enfant à bouger et jouer à 6 jeux. Fonction réveil.

Prends soin de moi !
Je déforme ta voix !
Parle-moi, je répète !
Fais-moi un bisou !
Câlme-moi !
Allez, saute avec moi !
Je réagis aux mouvements grâce à mes capteurs magiques !
Je chante, je joue avec toi !

29,99 €
dont 0,05 € d'éco-participation

Réf. 04071830 **DÈS 4 ans**

PILES 2 piles LR6 fournies

Socialisation

Problématique

Méthodologie

Résultats

Discussion

Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?

Modèle de la socialisation plurielle et active



Famille



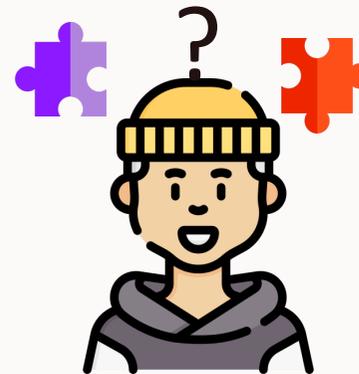
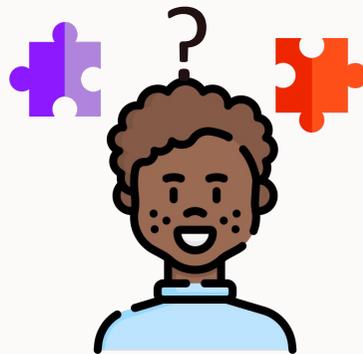
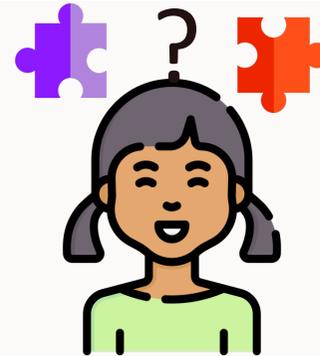
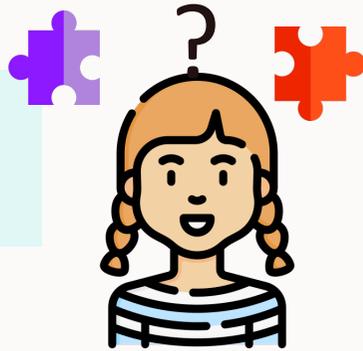
Ecole

Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?

Modèle de la socialisation plurielle et active



Famille



Ecole

Socialisation

Problématique

Méthodologie

Résultats

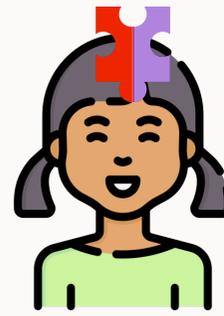
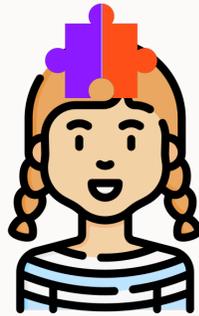
Discussion

Comment devient-on une fille ou un garçon de sa culture ?

Modèle de la
socialisation plurielle et
active



Famille



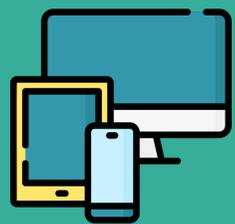
Personnalisation



Ecole



🔍 Filles, garçons et numérique

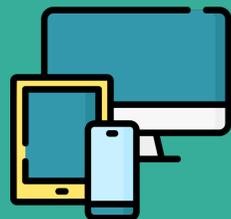


Outils numériques : Objets physiques permettant de réaliser des actions liées à de l'information numérisée





🔍 Filles, garçons et numérique



Outils numériques : Objets physiques permettant de réaliser des actions liées à de l'information numérisée



8-12 ans : Augmentation de l'utilisation des outils numériques



← → ↻ 🔍 Filles, garçons et numérique ☰



Outils numériques : Objets physiques permettant de réaliser des actions liées à de l'information numérisée



Communicationnel



Ludique



Culturel



Informationnel



Jeux vidéo

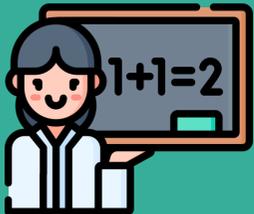


Réseaux sociaux



2013

Entrée de l'école dans l'ère du numérique



Peu d'usages des outils numériques par les enfants en classe

Processus de socialisation de genre ?



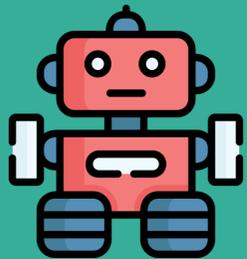
Esprit de compétition

Peur de casser

Partage

Accompagnement

Emulation



Appropriation des outils

Peu d'utilisation





Enfant et numérique x Problématique x Méthodologie x Résultats x Discussion x



🔍 Filles, garçons et numérique



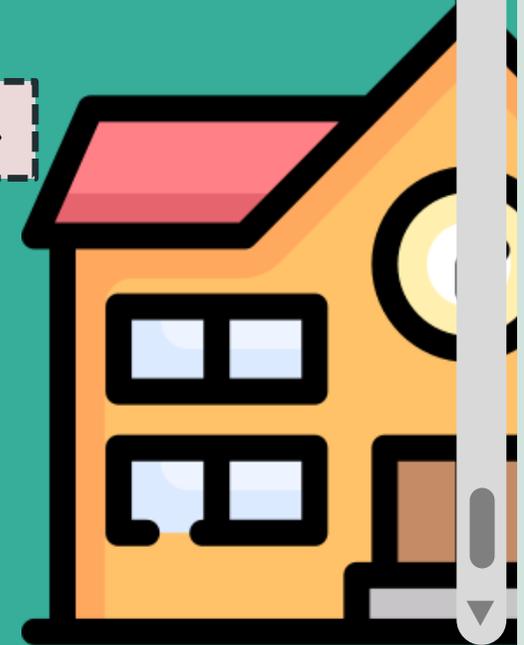
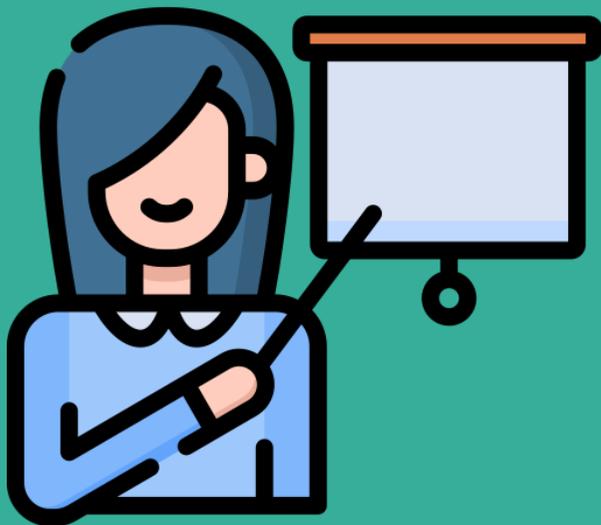
Prévention des risques

« Gardiennes de la morale »

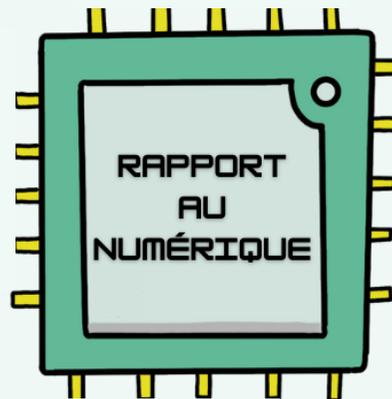


Savoirs informatiques

« Experts de la tech »



**SOCIALISATION
DE
GENRE**



Fericelli et al.,
soumis

- **Différents contextes**
- **Prise en compte de l'environnement de la personne**
- **La personne actrice de son développement**
- **Influences des dimensions entre elles**

Deux volets : Enfant et Enseignant.e



Etude exploratoire, approche qualitative



Point de vue des personnes



2 écoles girondines sur territoires rural et urbain



Deux volets : Enfant et Enseignant.e



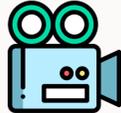
52 enfants de 7 à 10 ans
(32F, 20G)



8 enseignant.es du CE1 au
CM2(6F, 2H)



Questionnaire en ligne
complété par les
parents (n=42) :
Contexte numérique
familial



Observations filmées
de séances :
**Utilisation des outils
numériques**



Entretien avec les 8
enseignant.es :
**Représentations sur le
numérique à l'école et
son enseignement**

Septembre
2022



Entretien avec les 52
enfants :
**Rapport au numérique
dans le contexte familial**



Entretien avec les 52
enfants :
**Rapport au numérique
dans le contexte scolaire**

Mai
2023

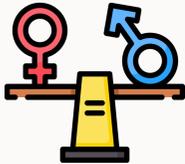
Analyses



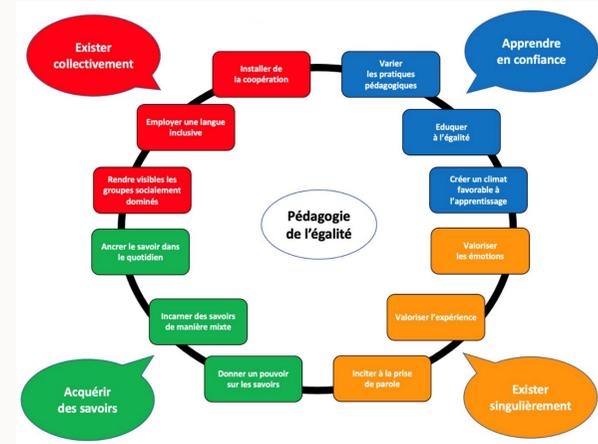
Analyses descriptives



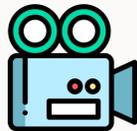
Analyses thématiques (Nvivo)



Grille d'observations à partir de La Toile de l'égalité



Questionnaire en ligne complété par les parents (n=42)



Observations filmées de séances



Entretien avec les 8 enseignant.es

Septembre 2022



Entretien avec les 52 enfants: famille



Entretien avec les 52 enfants : école

Mai 2023



Contexte théorique X

Problématique X

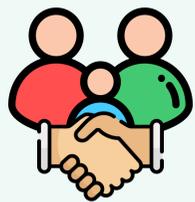
Méthodologie X

Résultats X

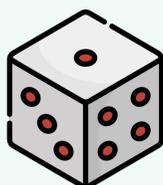
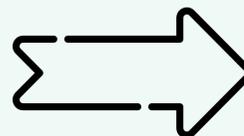
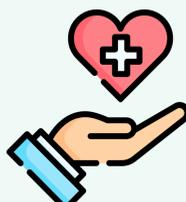
Discussion X



Contexte numérique des enfants et usages à la maison



Médiation parentale



Ludique



Visionnage



Communicationnel



Contexte théorique X

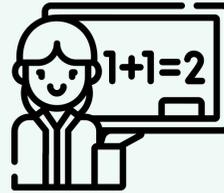
Problématique X

Méthodologie X

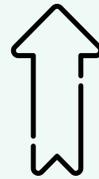
Résultats X

Discussion X

🔍 Rapport au numérique : Usages à l'école



Fréquences
Activités



Représentations des
enjeux du numérique
à l'école



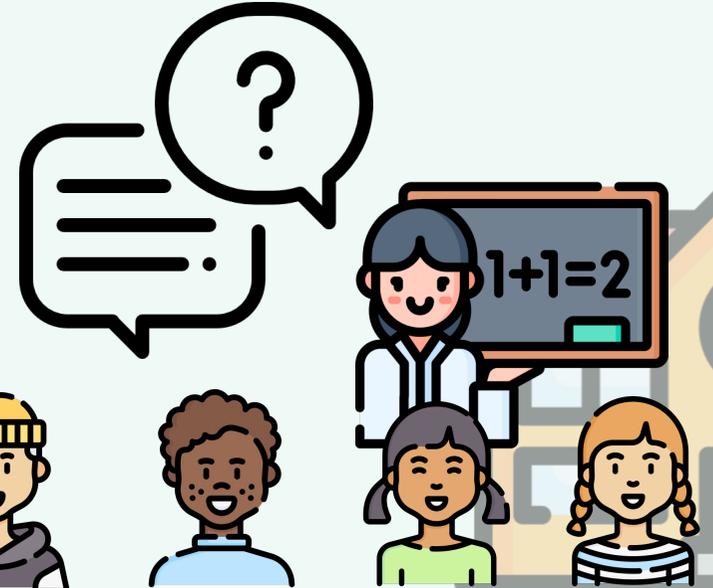
Relations entre pairs



Méta-jeu

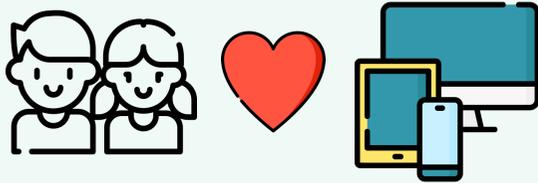
Connaissances partagées

Domination de l'espace sonore par certains garçons

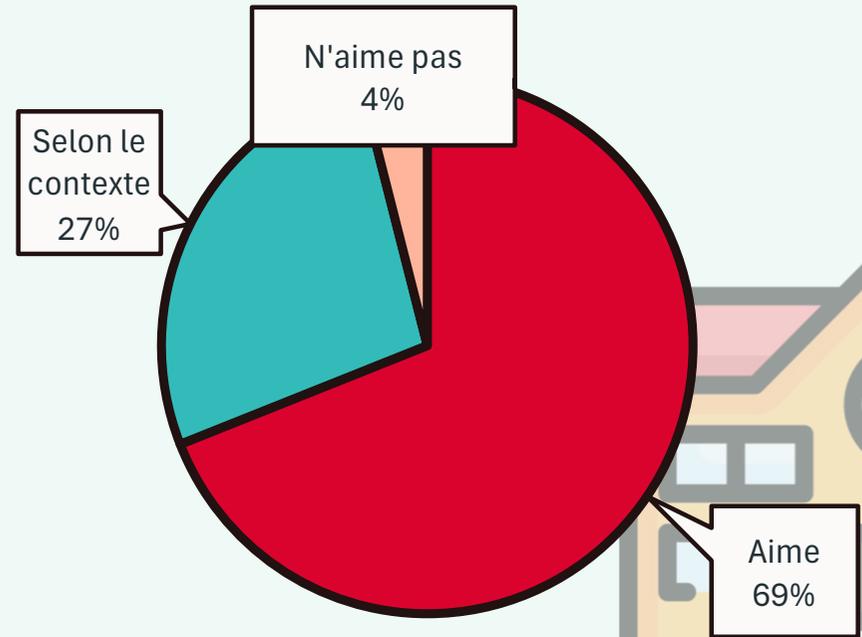


Rapport au numérique : Intérêt de l'enfant

Dans le cadre familial :

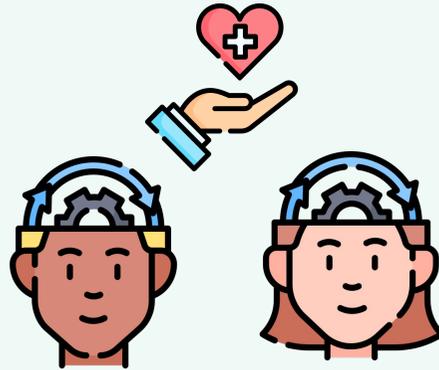
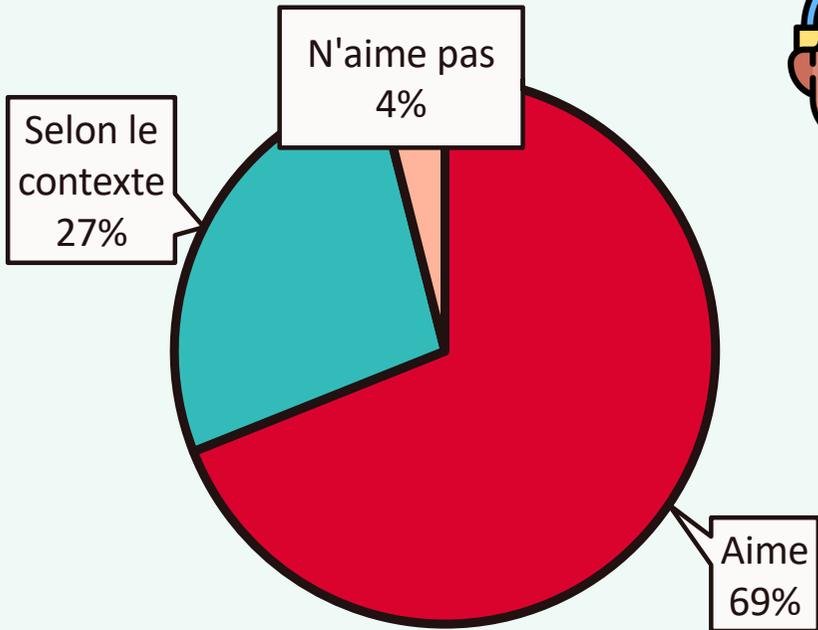


Dans le cadre scolaire :



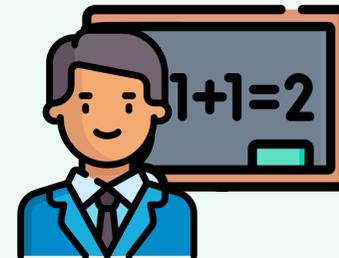
Rapport au numérique : Intérêt de l'enfant

Dans le cadre scolaire :



Dans cette classe, c'est quand même les garçons [qui] manifestent beaucoup plus d'intérêt.

Enseignant CE1



Rapport au numérique : Sentiment d'efficacité personnelle



Difficultés recensées

N'apprécie pas les difficultés



59%
19/32

38%
12/32



40%
8/20

15%
3/20

Rapport au numérique : Sentiment d'efficacité personnelle



Difficultés recensées

N'apprécient pas les difficultés



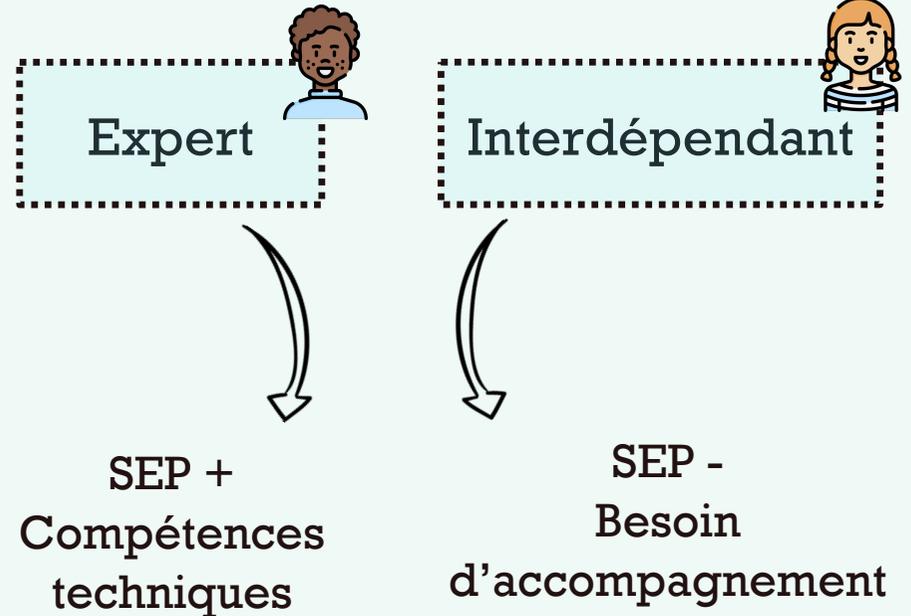
59%
19/32

38%
12/32



40%
8/20

15%
3/20



Ne représentent pas l'ensemble des filles ou des garçons

Rapport au numérique : Représentations générées



La **moitié des enfants** pense qu'il n'y a **pas de différence** entre les temps d'utilisation des filles et des garçons



Ca dépend, [...] c'est un peu les deux.

Simon, 9 ans

Rapport au numérique : Représentations genrées



Un peu plus **d'un tier des enfants** pensent que **les garçons utilisent davantage** les outils numériques que les filles



Ca dépend, [...] c'est un peu les deux.

Simon, 9 ans



C'est plus des garçons parce que des filles j'en ai jamais entendu parler.

Aloïse, 8 ans

Rapport au numérique : Représentations genrées



Plus de **80% des enfants** pensent que les filles et les garçons **ne font pas les mêmes activités numériques**



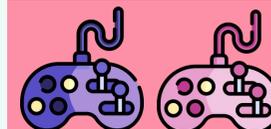
Ca dépend, [...] c'est un peu les deux.

Simon, 9 ans



C'est plus des garçons parce que des filles j'en ai jamais entendu parler.

Aloïse, 8 ans

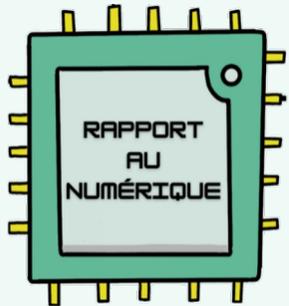


Les filles, elles jouent à des jeux tranquilles et les garçons jouent à des jeux de guerre, de foot.

Lauren, 10 ans

  **Discussion**

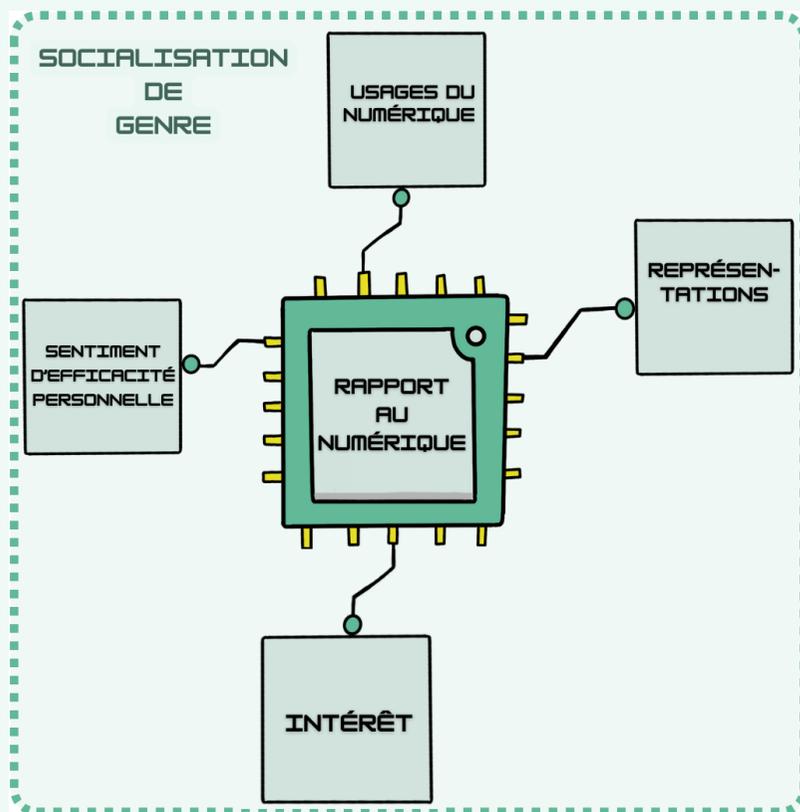
- Usages, représentations, réflexions dès l'âge de 7 ans



- Rapport GENRE au numérique
- Importance des pairs

- Pratiques enseignantes et représentations marquées par le genre

Qu'est-ce qu'on fait ?



- **Objet d'apprentissage** : enjeux éducatifs, sociaux et culturels
- Rapport complexe au numérique

Favoriser des usages plus réguliers

Dépasser un discours centré sur les dangers

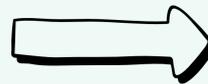
Accompagner la construction de compétences

Attention aux prises de paroles, aux tâches

Diversifier les représentations

Qu'est-ce qu'on fait ?

**PRENDRE EN COMPTE LES
PROCESSUS DE
SOCIALISATION DE GENRE**



Réfléchir à sa posture



**Se former à la pédagogie de
l'égalité**



Mobiliser des outils



**Toile de l'égalité
Isabelle Collet**



La toile de l'égalité

Isabelle Collet - UNIGE



Padlet Egalité filles/garçons - Ressources



<https://padlet.com/lisafericelli/egalit-filles-gar-ons-vbr3ene93zb9zqeu>

MOOC – Se former à l'égalité



<https://moocs.unige.ch/egalite-se-former>

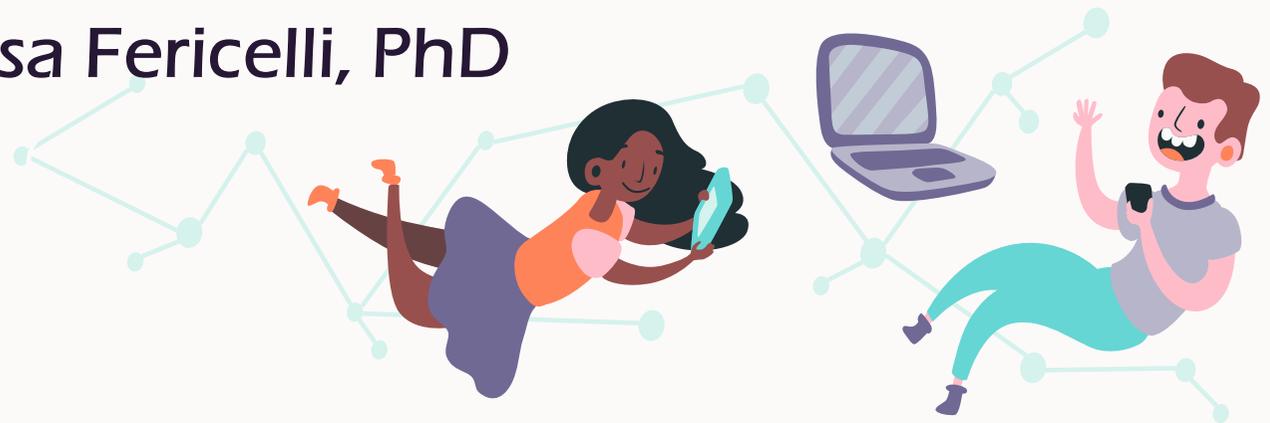


**Merci pour
votre
attention !**



Le rapport au numérique des enfants : enjeux de genre et perspectives pour une éducation égalitaire

Lisa Fericelli, PhD



Lisa.fericelli@u-bordeaux.fr