

RAPPORT FINAL DE LA PHASE DIAGNOSTIC

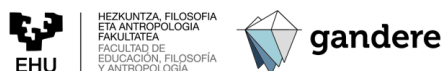
Février 2026

ISSN: 2952-1246

Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Le rapport de diagnostic initial du projet Erasmus+ RESOLAB a été préparé par des membres du groupe de recherche GANDERE de la Faculté d'éducation, de philosophie et d'anthropologie (HEFA) de l'Université du Pays basque / Euskal Herriko Unibertsitatea (EHU) : Azkarate-Morales, Ander ; Etxaniz-Aranzeta, Alaitz ; Oregui-González, Eider ; Ugalde-Lujambio, Leire ; Uria-Iriarte, Esther.



Ce contenu a été préparé dans le cadre du projet RESOLAB n°: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000153583, financé dans le cadre du programme Erasmus+. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Ce contenu est sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International License. Pour consulter une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



ISSN: 2952-1246

Table des matières

CONTEXTUALISATION	5
CONCEPTION ET METHODE.....	8
RESULTATS	11
QUESTIONNAIRES.....	11
<i>Temps d'utilisation.....</i>	11
<i>Appareils numériques utilisés</i>	12
<i>Objectif de l'utilisation.....</i>	13
<i>Stratégies de régulation et de médiation</i>	14
<i>Formation et conseils</i>	15
<i>Menaces, risques et dangers</i>	15
<i>Personnes de référence.....</i>	17
<i>Réseaux sociaux.....</i>	18
<i>Compétences numériques (DigComp).....</i>	19
GROUPES DE DISCUSSION	21
<i>Littératie numérique et information</i>	21
<i>Communication et collaboration.....</i>	22
<i>Création de contenu numérique.....</i>	23
<i>Sécurité.....</i>	24
<i>Résolution de problèmes</i>	26
<i>Théâtre Forum.....</i>	27
<i>Gestion du temps d'écran et de jeu.....</i>	27
<i>Utilisation d'Internet et risques associés</i>	28
<i>Cyberharcèlement et autres risques numériques</i>	29
<i>Régulation et autonomie numérique</i>	30
<i>Relation famille-école et responsabilités partagées.....</i>	30
CONCLUSIONES	32
UTILISATION CROISSANTE DES TERMINAUX NUMERIQUES ET D'INTERNET.	32
STRATEGIES DE REGULATION NUMERIQUE	32
PREOCCUPATION CONCERNANT LES RISQUES ET LES MENACES NUMERIQUES	32
COMPETENCES NUMERIQUES EN DEVELOPPEMENT.....	32
CORESPONSABILITE DANS L'EDUCATION NUMERIQUE	32
DES DEMANDES CLAIRES EN MATIERE DE FORMATION, DE RESSOURCES ET D'ACCOMPAGNEMENT.	33
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	34
ANNEXES	36

QUESTIONNAIRES.....	37
<i>Questionnaire enfants.....</i>	37
<i>Questionnaire enseignants.....</i>	37
<i>Questionnaire parents</i>	37
THEATRE FORUM	38
<i>Méthodologie.....</i>	38
<i>Théâtre forum en France</i>	38
<i>Théâtre forum en Espagne</i>	38
<i>Théâtre forum en Belgique.....</i>	38
<i>Théâtre forum en Lituanie</i>	38
GROUPES DE DISCUSSION : PROTOCOLES A DESTINATION DES PARTENAIRES	39
<i>Aspects à garder à l'esprit concernant cette technique :.....</i>	39
<i>Protocole groupe discussion enfants</i>	40
<i>Groupe de discussion avec les enseignants</i>	43
<i>Transcription et traduction des groupes de discussion en vue d'une catégorisation et d'une analyse plus approfondies.....</i>	45
<i>Les guides utilisés pour mener les entretiens</i>	45

Contextualisation

Des études menées en Europe révèlent que les habitudes de consommation des terminaux numériques évoluent constamment et que cette utilisation augmente avec l'accès des citoyens à Internet. L'accès à Internet a transformé la manière dont les écrans et les réseaux sociaux sont utilisés, avec une augmentation croissante des habitudes de consommation durant l'enfance et l'adolescence (Bringué & Sádaba, 2009, 2011 ; Chaudron et al., 2017 ; Smahel, et al., 2020) et, principalement, après la pandémie de Covid-19 (Lobe et al., 2021). La figure 1 montre le pourcentage d'accès à Internet par chaque pays européen (EUROSTAT, 2024).

Figure 1

L'accès à Internet dans l'Union européenne (EUROSTAT, 2024)



Les données collectées annuellement dans le « Digital Global Overview Report » (We Are Social, 2025) montrent également l'utilisation des réseaux sociaux, d'Internet, *du jeu vidéo*, du *commerce électronique*, etc., à l'échelle mondiale et par pays (voir Tableau 1). La majorité de la population accède à Internet, généralement via un *smartphone*, et plus de la moitié de la population est utilisateur de réseaux sociaux (tels que *Facebook, YouTube, Instagram, WhatsApp, TikTok, WeChat, Telegram, Messenger, Snapchat...*) avec pour objectif principal de communiquer et avec une utilisation approximative de 2 heures par jour.

Tableau 1

Population et utilisation des smartphones, d'Internet et des réseaux sociaux

Total		Smartphone	Internet	Réseaux sociaux
Population mondiale	8,20 milliards	8,78 milliards	5,56 milliards	5,24 milliards
Belgique (BE)	11,7 millions	12,0 millions	11,3 millions	8,98 millions
Espagne (ES)	47,9 millions	56,1 millions	46,2 millions	39,7 millions
Français (FR)	66,6 millions	74,5 millions	63,4 millions	50,4 millions
Lituanie (LT)	2,85 millions	3,90 millions	2,55 millions	2,09 millions

Face à cette réalité, l'Union européenne a estimé la nécessité de définir un cadre commun (voir Figure 2) pour le développement de la compétence numérique ou DigComp (Commission européenne, 2025a ; EJ-GV, 2025 ; Gouvernement d'Espagne, 2020 ; Vuorikari et al., 2022), qui implique une « utilisation confiante, critique et responsable des technologies numériques, ainsi qu'un engagement envers celles-ci, pour l'apprentissage, le travail et la participation à la société » (Commission européenne, 2025a).

Figure 2

DigComp (Commission européenne, 2025a)



Pour promouvoir la compétence numérique et le bien-être durant l'enfance et l'adolescence, l'implication de divers acteurs est décisive, y compris la communauté éducative et, en particulier, la famille et l'école. Cela rend nécessaire la formation et

l'autonomisation des familles et des enseignants grâce à des interventions et des ressources qui rendent cela possible (Fundación Fad Juventud, 2025).

Des études qui explorent les croyances, risques, bénéfices et défis liés aux habitudes d'utilisation des appareils numériques et de l'accès à Internet soulignent que les agents socio-éducatifs ont tendance à mener une médiation plus réactive que proactive. Traditionnellement (Padilla et al., 2015), les familles étaient classées selon trois styles de médiation (instructif, co-visionnaire ou restrictif) ; tandis que, à l'heure actuelle (Aierbe-Barandiaran et al., 2019 ; Bartau-Rojas et al., 2018, 2020 ; Milovidov, 2020), l'analyse des dynamiques familiales montre que la plupart des familles varient leurs stratégies de médiation en fonction des caractéristiques contextuelles et personnelles (genre, âge, etc.). Ils soulignent également le manque de ressources adaptées aux besoins réels qui fournissent des stratégies de prévention, d'intervention et de postvention dans l'environnement familial.

Pour répondre à cette demande, plusieurs entités européennes de Belgique (La Particule, service d'Actions en Milieu Ouvert AMO), d'Espagne (EHU), de France (LaNum Pays Basque et AdoEnia appartenant au Centre Hospitalier de la Côte Basque) et de Lituanie (Vilniaus atviras jaunimo centras « Mes ») ont uni leurs forces pour développer le projet *Erasmus+RESOLAB : Laboratoire de recherche sur l'utilisation des réseaux sociaux et la parentalité* [2023-1-FR01-KA220-SCH-000153583] durant la période 2023-2026 (<https://europe.resolab.eu>). Ses trois objectifs principaux sont :

1. Développer la compétence numérique des étudiants.
2. Promouvoir la littératie médiatique parmi les enseignants afin de développer la compétence numérique en classe.
3. Encourager la parentalité numérique à développer la compétence numérique à la maison.

Ce projet est aligné sur le Plan d'action pour l'éducation numérique de la Commission européenne (2021-2027) (Commission européenne, 2025b, 2025c) qui inclut, parmi ses priorités, « Améliorer les compétences et compétences numériques pour la transformation numérique ». À cette fin, des actions spécifiques seront menées à l'intention des élèves, enseignants et familles, définies dans leur *Work Package* correspondant (WP2, WP3 et WP4 respectivement).

Conception et méthode

Ce rapport fait référence à la phase de diagnostic de chaque *Work Package* (WP) qui vise à explorer les perceptions des élèves, des enseignants et des familles concernant l'accès à Internet, l'utilisation des appareils numériques, les stratégies de régulation et la compétence numérique (DigComp), telles que définies par le cadre européen commun.

Cette phase repose sur un plan explicatif séquentiel (DEXPLIS) avec une approche mixte, caractérisée par la collecte et l'analyse de données quantitatives pour ensuite approfondir et trianguler ces données à l'aide d'informations qualitatives (Hernández et al., 2014). À cette fin, différentes techniques et outils sont utilisés pour collecter des données et des informations (voir Tableau 2). Cette phase initiale de diagnostic bénéficie du rapport favorable (Réf. : M10_2023_359) du Comité d'éthique pour la recherche sur les êtres humains (CEISH) de la Commission d'éthique de la recherche et de l'enseignement (CEID) de l'Université du Pays basque (EHU, 2025), l'entité responsable de cette activité de projet.

Tableau 2

Techniques, outils et actions de la phase diagnostic

Techniques et/ou outils	Actions
Questionnaires	Préparation de questionnaires destinés aux élèves, enseignants et familles.
	Accord entre les juges pour valider les questionnaires.
	Collecte de données de questionnaires via la <i>plateforme EUSurvey</i> .
	Analyse quantitative des questionnaires dans <i>SPSS</i> .
Groupes de discussion	Préparation du scénario pour des groupes de discussion avec les élèves et les enseignants.
	Réalisation et enregistrement audio des groupes de discussion.
	Transcription, catégorisation et analyse dans <i>NVivo</i> des groupes de discussion.

Journal numérique	Préparation du journal numérique destiné aux familles.
	Collecte de données à partir du journal numérique.
	Catégorisation et analyse dans <i>NVivo</i> des contributions apportées par les familles au journal numérique.
Théâtre Forum	Création d'une pièce basée sur les informations précédentes recueillies auprès des élèves, enseignants et familles.
	Représentation de la pièce et interaction des élèves, enseignants et familles avec les personnages de la pièce du Teatro Foro.
	Transcription, catégorisation et analyse dans <i>NVivo</i> des enregistrements audiovisuels du Théâtre Forum.

Initialement, pour réaliser la partie quantitative de la phase diagnostic du projet, des questionnaires ont été développés pour explorer les perceptions des élèves, enseignants et familles concernant l'accès à Internet, l'utilisation des appareils numériques, les stratégies de médiation et DigComp.

Après le processus de validation des questionnaires, les écoles ont été contactées pour les informer du projet et signer l'engagement volontaire et l'autorisation de collaboration. Une fois l'autorisation obtenue des écoles, des réunions informatives ont eu lieu avec les enseignants et les familles.

Les familles et enseignants ayant donné leur consentement éclairé ont reçu un lien pour accéder au questionnaire et le remplir via la plateforme *virtuelle EUSurvey* de la Commission européenne (<https://ec.europa.eu/eusurvey/home/welcome>). Dans le cas des élèves, une heure a été convenue avec l'école pour se rendre en classe et remplir les questionnaires sous la supervision et la supervision de l'équipe de recherche.

Au total, dans les quatre pays participants, 397 personnes ont répondu au questionnaire : 261 élèves âgés de 9 à 12 ans, 16 enseignants et 120 familles. Ces données quantitatives ont été analysées à l'aide du logiciel *IBM SPSS Statistics 29*.

Par la suite, pour mener à bien la partie qualitative de la phase diagnostique du projet, 13 groupes de discussion ont été organisés : six avec des élèves et sept avec des enseignants.

Quant aux familles, elles ont eu accès à un journal numérique dans lequel partager leurs expériences de médiation et de régulation de l'utilisation des appareils numériques ; Cependant, la faible participation rend leur analyse impossible.

L'analyse des actions précédemment décrites a servi de base à la création d'un scénario de Théâtre Forum par l'équipe de recherche de chaque pays pour sa représentation respective dans chaque territoire (voir Annexe). Au total, 6 sessions de théâtre forum ont été organisées dans lesquelles différentes scènes quotidiennes ont été représentées et auxquelles elles ont contribué à la promotion avec l'aide du facilitateur ou *du joker* (Uria-Iriarte, 2021 ; Uria-Iriarte & Galarreta, 2020 ; Uria-Iriarte & Prendergast, 2020) la participation, la réflexion et le débat du public composé d'élèves, d'enseignants et de familles.

Les témoignages recueillis via les groupes de discussion et le théâtre-forum ont été transcrits, catégorisés et analysés avec le logiciel NVivo 15.

Résultats

Cette section présente les principales conclusions obtenues tout au long de la phase de diagnostic du projet. La méthodologie mixte utilisée, qui combine des méthodologies quantitatives et qualitatives, offre une vision globale, contrastée et nuancée des perceptions, expériences et pratiques liées à l'accès à Internet, à l'utilisation des dispositifs numériques, aux stratégies réglementaires et à la compétence numérique (DigComp).

Questionnaires

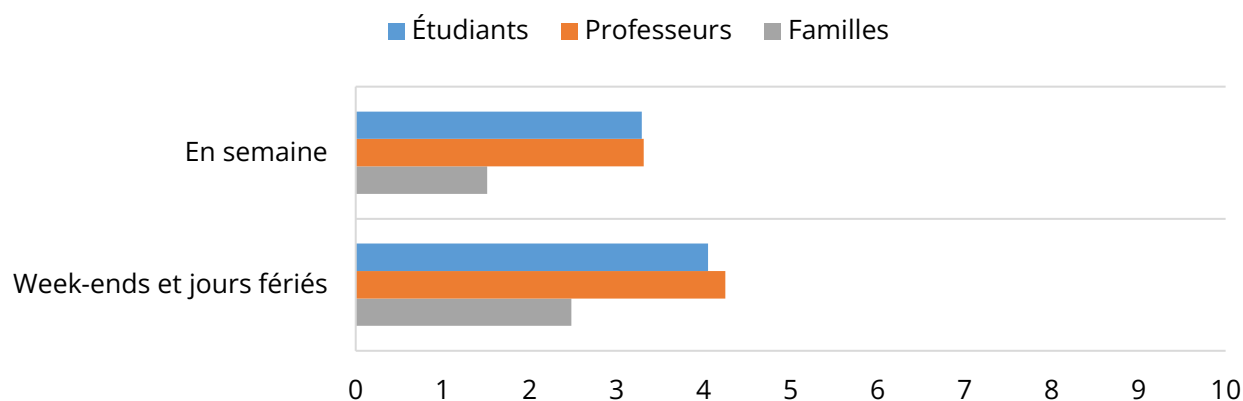
Les résultats obtenus dans la partie quantitative de la phase diagnostique du projet sont décrits ci-dessous, dans laquelle les perceptions des élèves, enseignants et familles ont été analysées à travers des questionnaires en ligne dans lesquels les domaines suivants ont été explorés : temps d'utilisation ; les appareils numériques utilisés ; objectif de l'utilisation ; des stratégies de régulation et de médiation ; formation et conseils ; menaces, risques et dangers ; les personnes de référence ; réseaux sociaux ; et, la compétence numérique ou DigComp.

Temps d'utilisation

Les élèves indiquent passer plus de temps devant les écrans pendant les week-ends et les jours fériés ($M = 4,05$ h/jour ; $\text{Échéance} = 2,79$) plutôt que les jours de semaine ($M = 3,29$ h/jour ; $SD = 2,83$). À la Figure 3, on peut voir comment les enseignants estiment presque exactement les heures que les élèves disent passer sur ces appareils [M (week-ends et jours fériés) = $4,25$ h/jour ; $SD = 2,65$; (en semaine) = $3,31$ h/jour ; $SD = 2,06$] ; tandis que les familles considèrent que la consommation est inférieure à ce que les élèves indiquent [M (week-ends et jours fériés) = $2,48$ h/jour ; $SD = 1,94$; M (jours de semaine) = $1,51$; $SD = 1,69$].

Figure 3

Temps d'utilisation

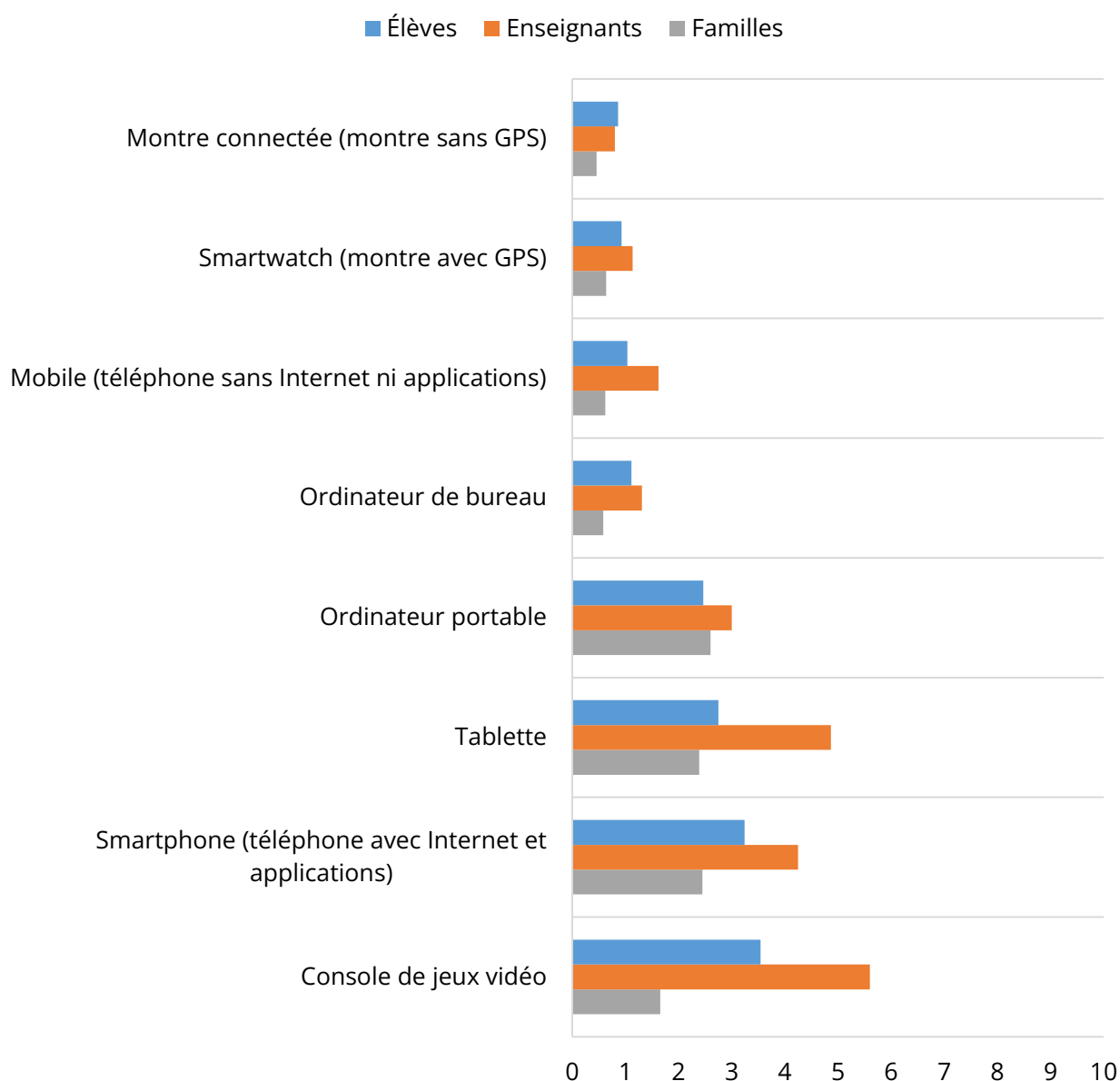


Appareils numériques utilisés

Les appareils numériques les plus couramment utilisés sont la console de jeux vidéo, la tablette, le *smartphone* et l'ordinateur portable (voir Figure 4).

Figure 4

Appareils numériques utilisés

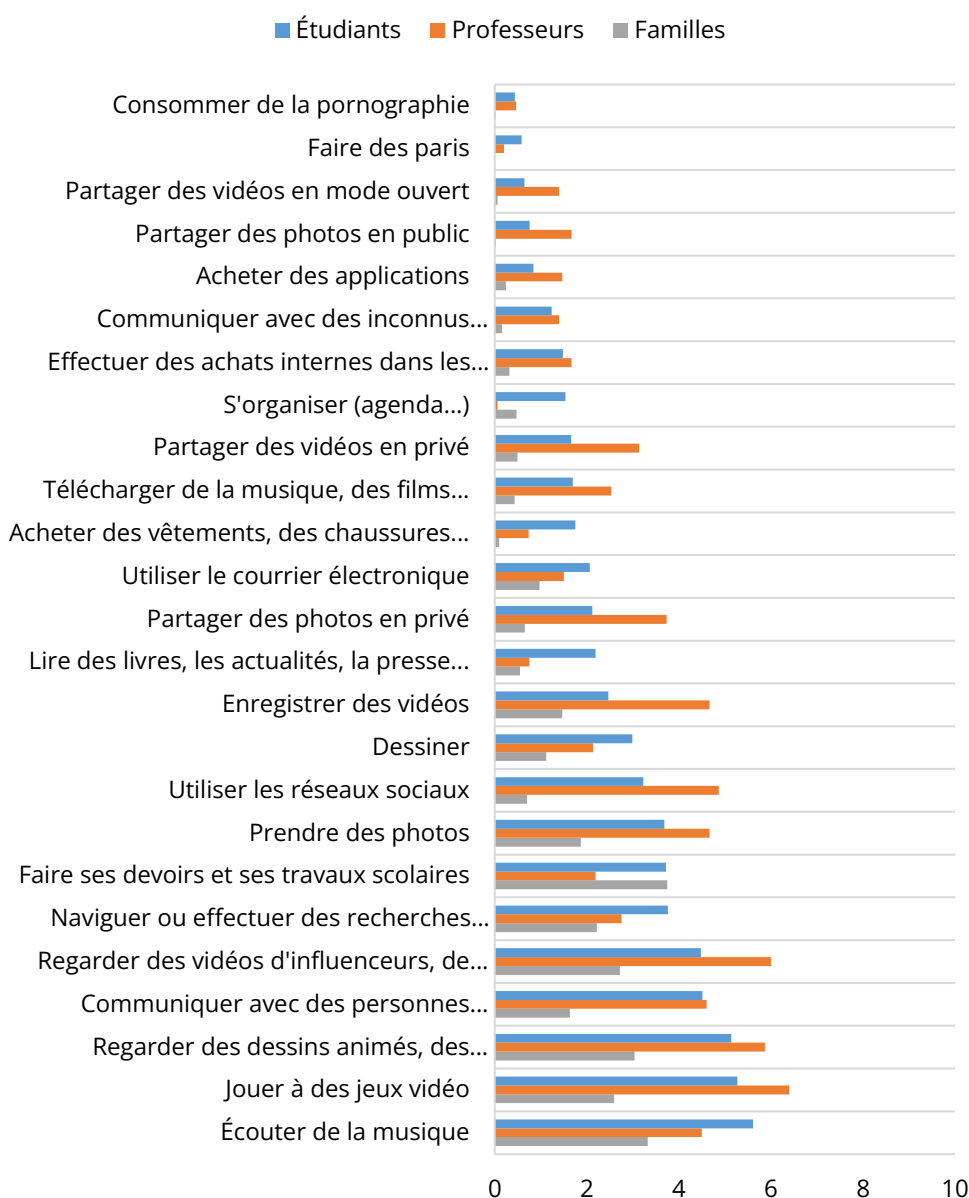


Objectif de l'utilisation

La figure 5 montre le but d'utilisation que les élèves prétendent avoir, classé du plus haut au plus bas, en contraste avec les perceptions des enseignants et des familles. L'objectif principal de l'utilisation est lié au divertissement ou aux loisirs (écouter de la musique, jouer aux jeux vidéo ou regarder du contenu numérique).

Figure 5

Objectif d'utilisation des dispositifs numériques



Stratégies de régulation et de médiation

Tant dans le contexte scolaire (voir Figure 6) que dans le contexte familial (voir Figure 7), diverses stratégies sont utilisées pour médier et réguler l'utilisation des appareils numériques et l'accès à Internet, comme la mise d'accord sur les règles d'utilisation des appareils numériques. Les enseignants indiquent que ces actions se produisent principalement à l'école ; En revanche, les familles considèrent que ces stratégies sont principalement utilisées à la maison.

Figure 6

Stratégies de régulation et de médiation dans le contexte scolaire

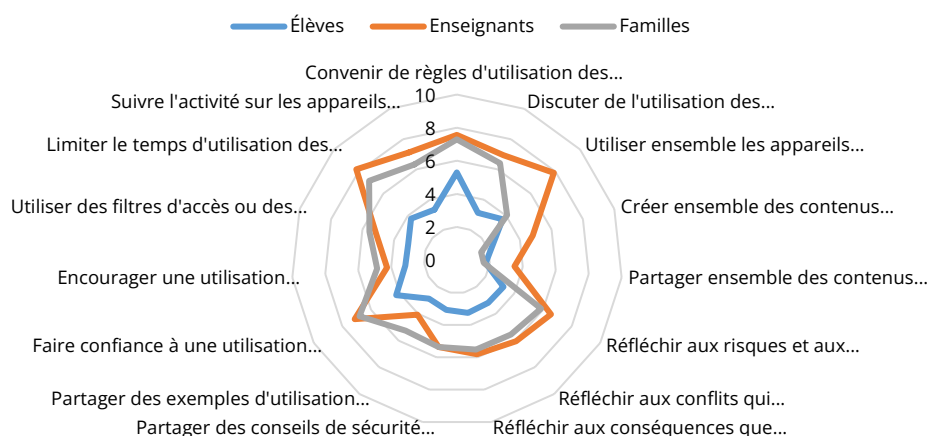
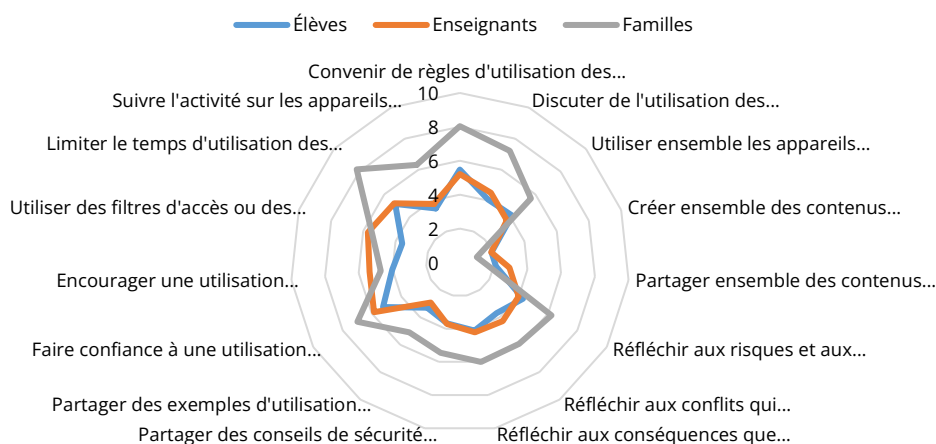


Figure 7

Stratégies de régulation et de médiation dans le contexte familial

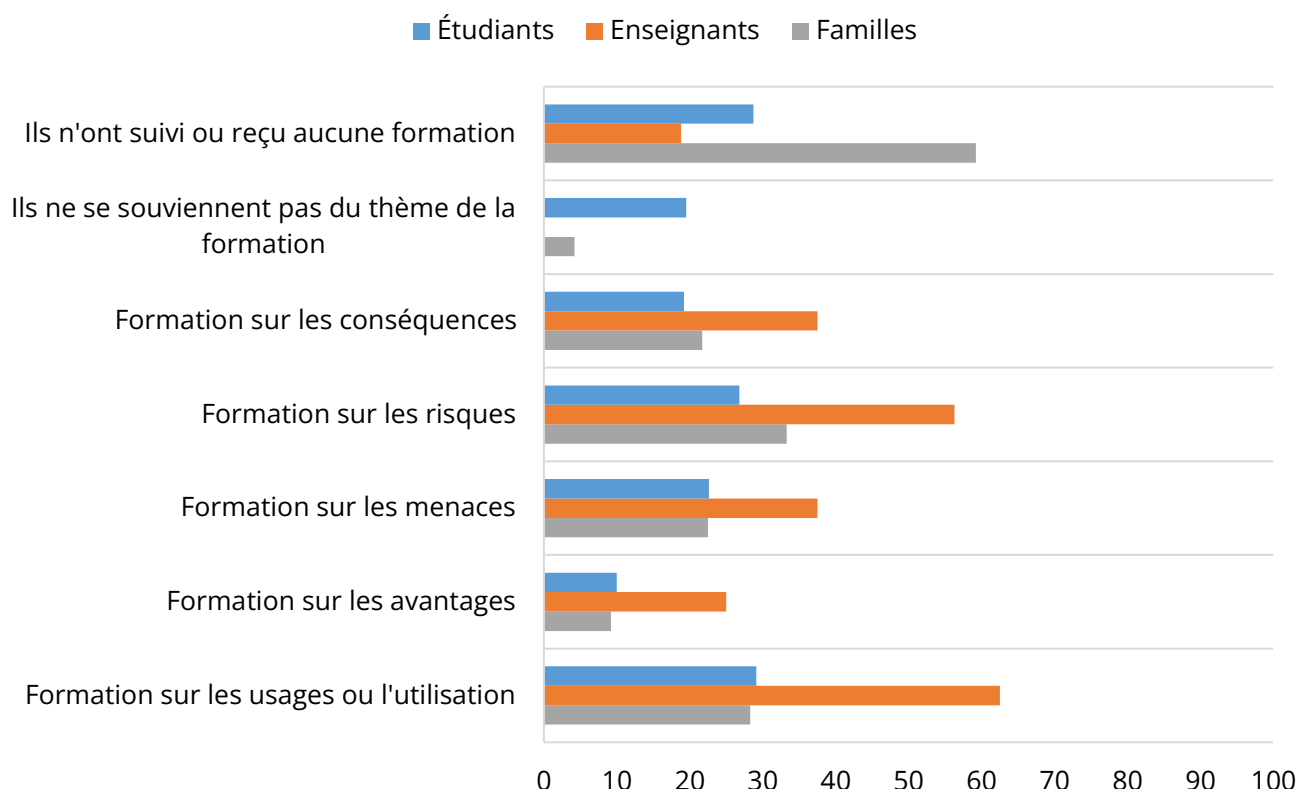


Formation et conseils

Les trois groupes affirment que, dans les cas où ils ont reçu une forme de formation ou de conseil, cela s'est principalement concentré sur les aspects négatifs (menaces, risques et conséquences) associés à l'utilisation des appareils numériques et à l'accès à Internet, plutôt que sur les aspects positifs (utilisation et bénéfices). Ces résultats peuvent être consultés à la Figure 8.

Figure 8

Formation ou conseils sur les appareils numériques et Internet

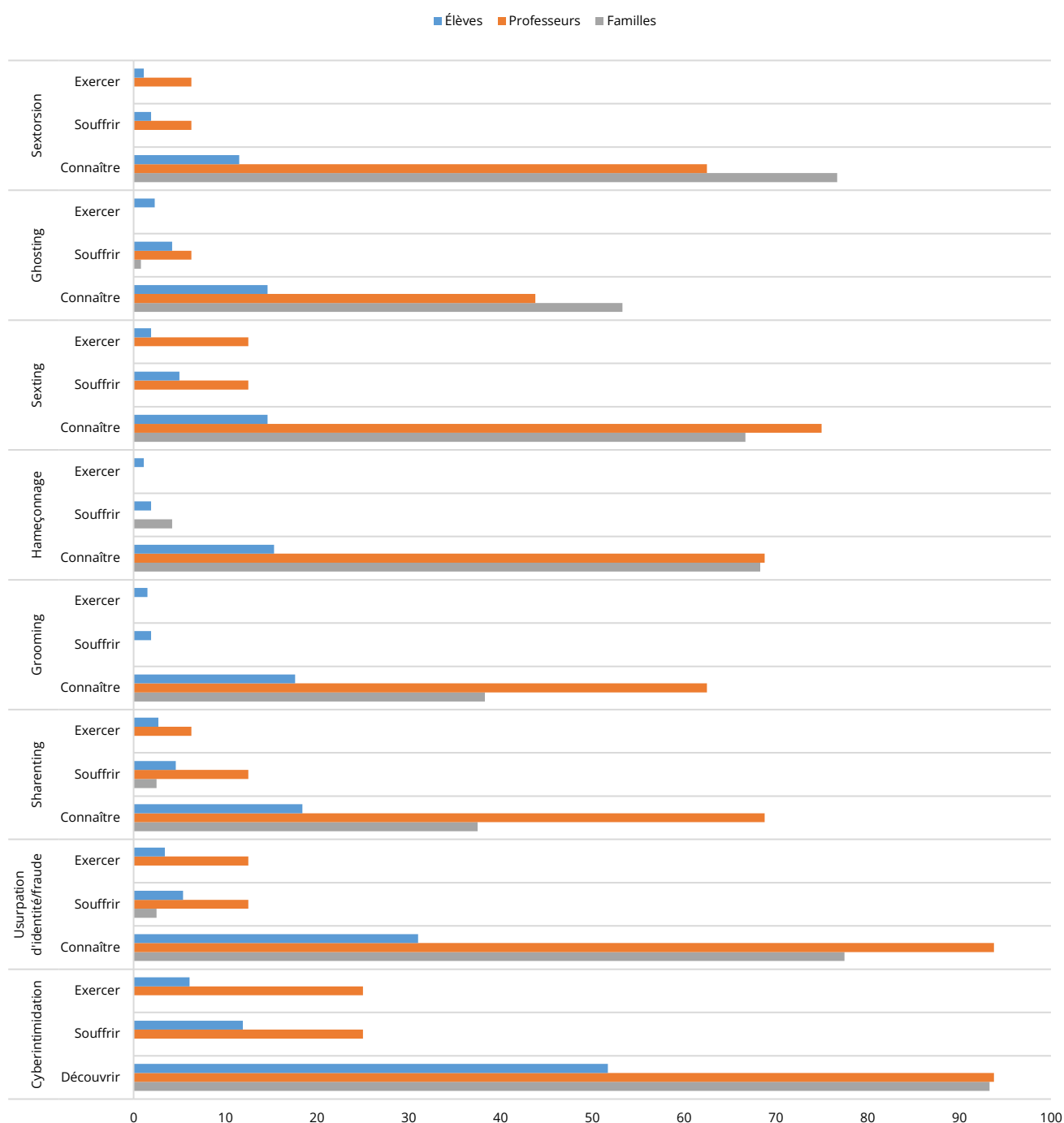


Menaces, risques et dangers

Parmi les différentes menaces, risques et dangers rencontrés lors de l'utilisation d'appareils numériques ou de l'accès à Internet (voir Figure 9), les élèves affirment être principalement conscients du *cyberharcèlement* (52 %). De même, il admet l'avoir souffert (12 %) et l'avoir exercé (6 %). Il convient de noter que les familles pensent que leurs enfants ne commettent pas ce genre d'acte et, tant enseignants que familles, supposent que les élèves ont plus de connaissances qu'ils ne prétendent réellement en avoir.

Figure 9

Menaces, risques et dangers

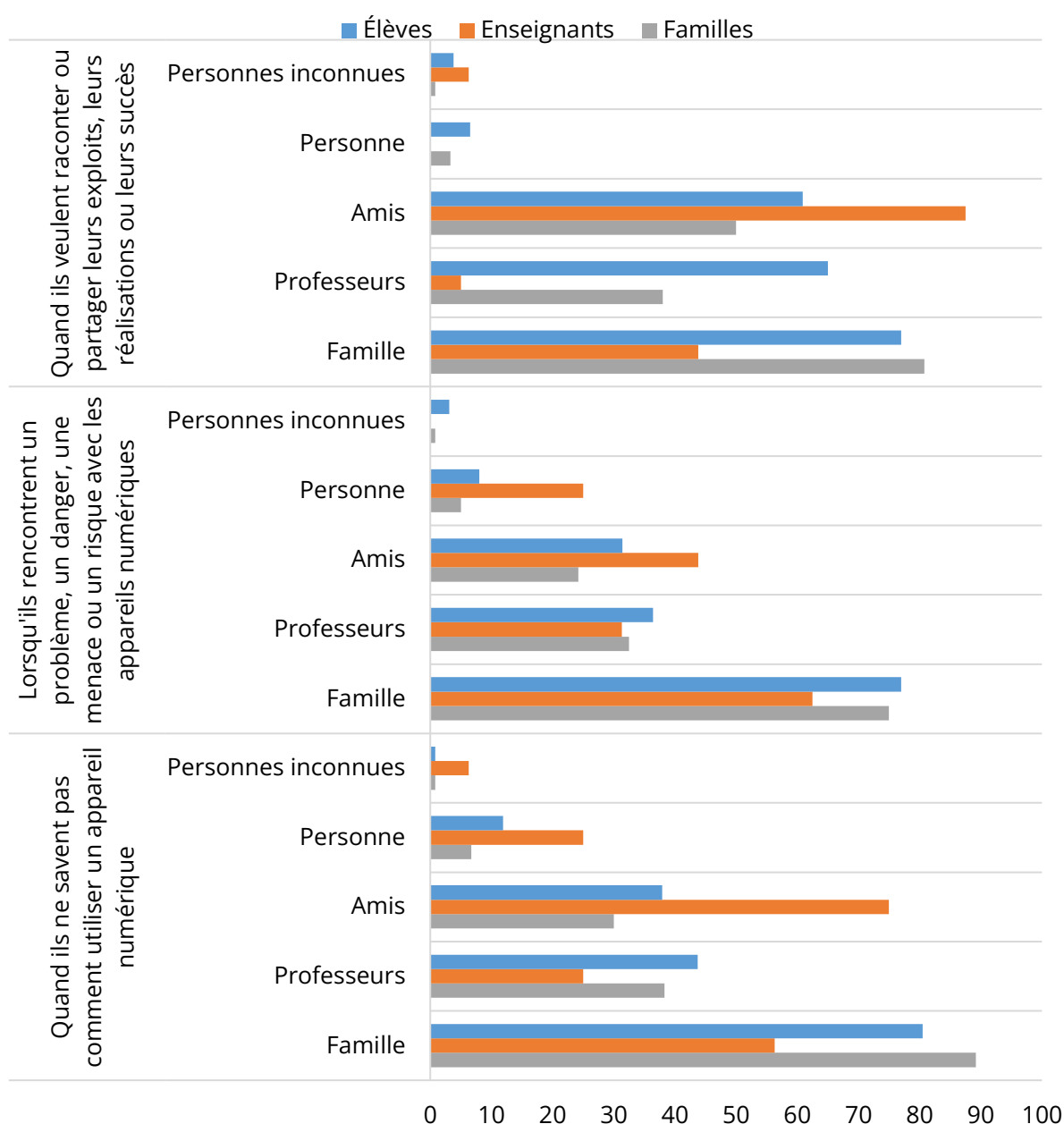


Personnes de référence

Au vu des cas décrits à la Figure 10, on peut voir qu'ils reviennent principalement à la famille, qui constitue leur principale référence. Parfois, ce rôle est exercé par des enseignants ou des amis.

Figure 10

Personnes de référence



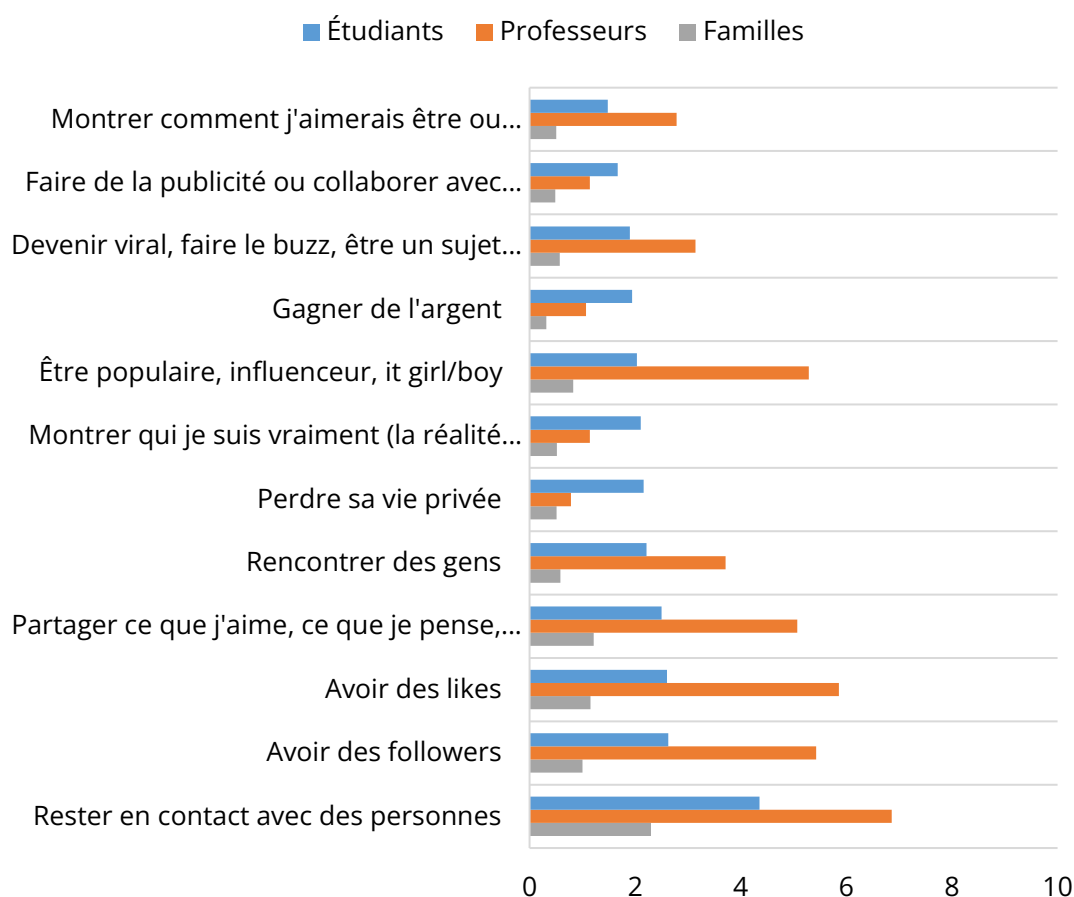
Réseaux sociaux

YouTube est le réseau social le plus utilisé par les étudiants interrogés (86 %) et aussi celui où un pourcentage le plus élevé déclare avoir son propre compte (25 %). Le deuxième réseau social le plus utilisé est *WhatsApp* (36 %), suivi de *Snapchat* (26 %) et *TikTok* (23 %). Les enseignants (75 %) et les familles (59 %) s'accordent à dire que *YouTube* est le réseau social le plus utilisé et que les familles ont tendance à attribuer moins d'utilisation des réseaux sociaux que ce que les élèves eux-mêmes indiquent.

Bien qu'une petite partie des étudiants affirme avoir son propre compte sur les réseaux sociaux, la majorité estime que l'âge nécessaire pour pouvoir avoir leur propre compte est compris entre 12 et 16 ans. Parmi les raisons d'utiliser les réseaux sociaux, le maintien du contact avec d'autres personnes se démarque (voir Figure 11).

Figure 11

Raisons d'utiliser les réseaux sociaux



Compétences numériques (DigComp)

Les trois groupes perçoivent le contexte scolaire et le contexte familial comme des environnements capables de développer une compétence numérique (DigComp), attribuant entre 6 et 7,5 points sur 10. De même, les étudiants (environ 40-50 %) estiment que la compétence numérique est suffisamment développée dans les deux contextes ; tandis que les enseignants (environ 55-60 %) et les familles (environ 45-50 %) estiment qu'il faut faire plus de travail, à la fois à l'école et à la maison.

Les deux figures suivantes montrent à quel point les trois groupes (élèves, enseignants et familles) se perçoivent capables dans les 5 domaines du DigComp (Figure 12) et dans quelle mesure ils considèrent que ces domaines se développent à l'école et à la maison (Figure 13).

Figure 12

Capacité auto-perçue dans les 5 domaines du DigComp

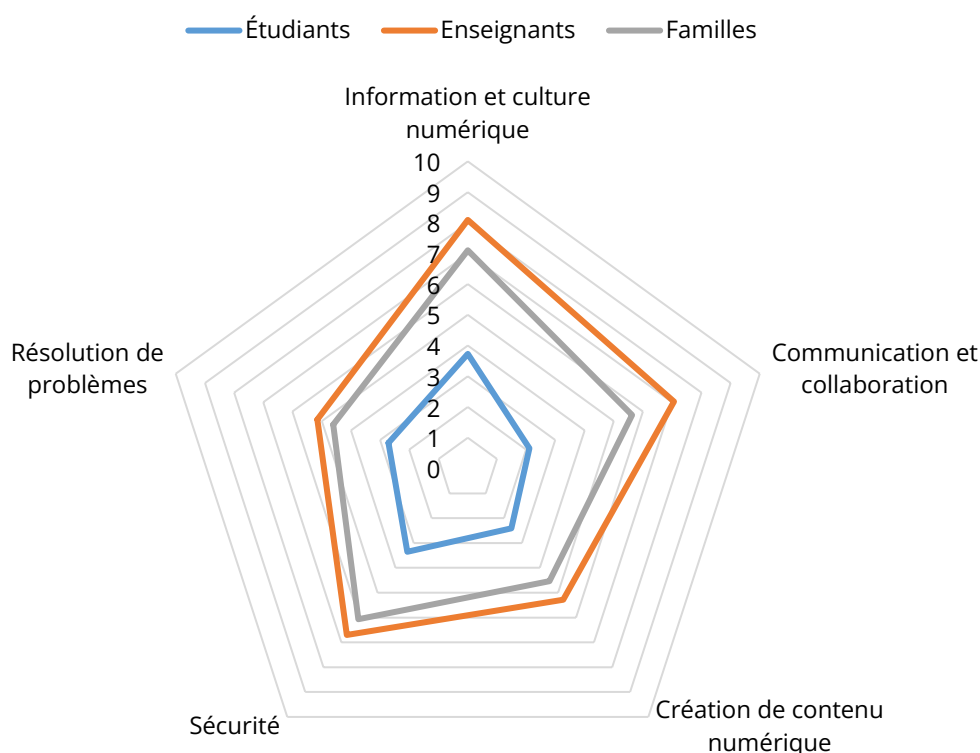
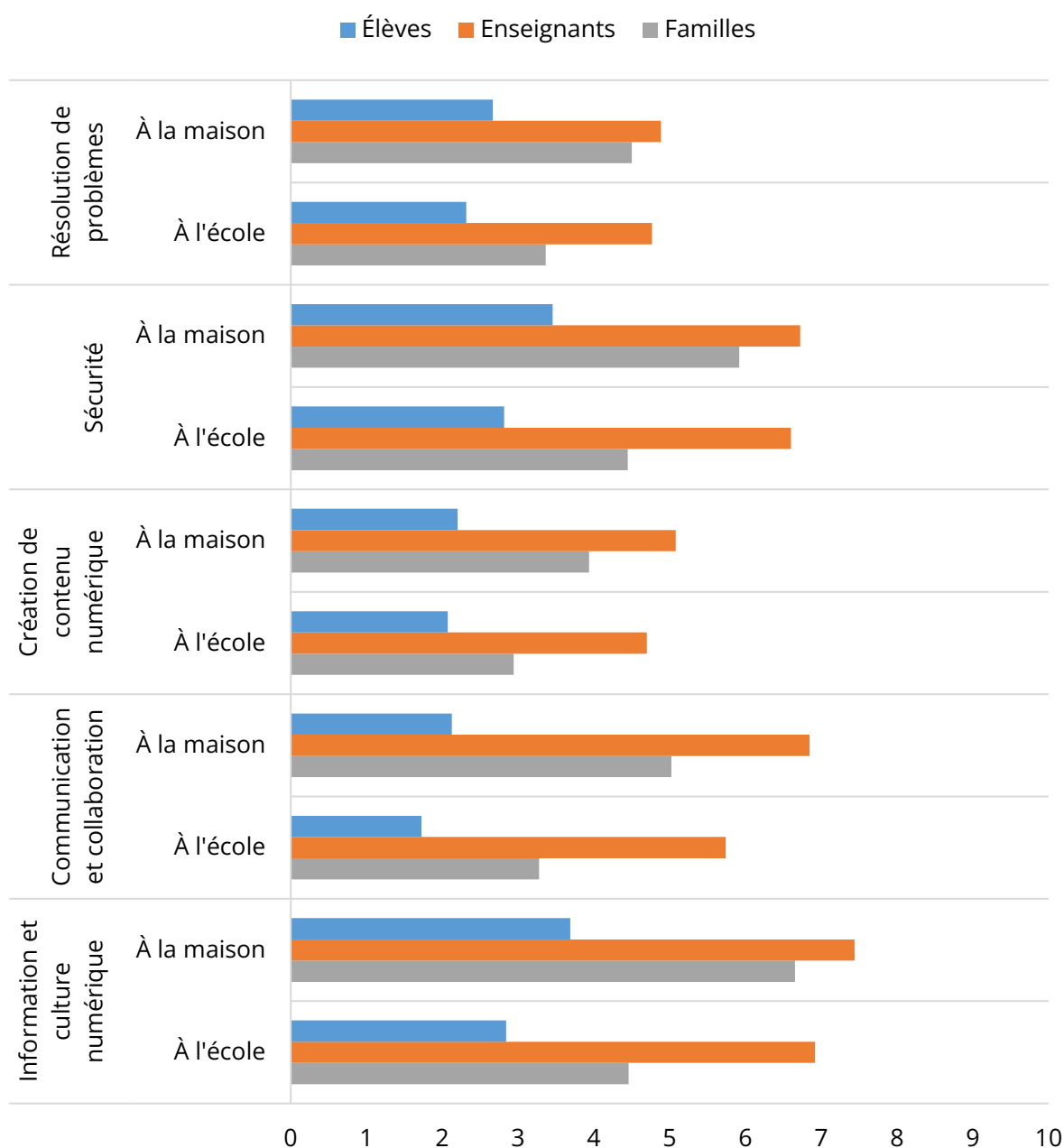


Figure 13

Degré de développement des 5 domaines du DigComp à l'école et à la maison



En résumé, les résultats des questionnaires révèlent le moment et l'objectif de l'utilisation actuelle d'Internet et des appareils numériques par les élèves ; ainsi que des stratégies pour réguler et promouvoir le développement de la compétence numérique dans le contexte scolaire et familial.

Groupes de Discussion

Ensuite, dans le but d'explorer en profondeur les perceptions, expériences et significations construites dans l'environnement scolaire et familial, les idées principales des témoignages rapportés dans les groupes de discussion sont synthétisées et structurées selon les cinq domaines de compétence numérique (DigComp) : l'information et la littératie numérique ; communication et collaboration ; création de contenu numérique ; la sécurité ; Et, la résolution de problèmes.

Littératie numérique et information

Les enfants sont compétents pour rechercher des informations sur Internet à l'aide de divers appareils (*smartphone, tablette, etc.*). « Pour regarder des dessins animés c'est la tablette, mais aussi pour les jeux vidéo et parfois pour regarder des choses ou écouter des chansons » (ES_enfant) et ressources numériques (moteurs de recherche, réseaux sociaux et intelligence artificielle) : « Moi, puisque je fais du crochet, je vais aussi chercher des tutos de crochet sur Google » (BE_enfant) ; « J'utilise Chat GPT » (LT_enfant- traduit du lituanien) ;

« Moi, j'utilise ma Switch pour jouer. J'utilise la télé pour regarder YouTube Kids, des vidéos d'Animal Crossing ou des épisodes de films américains comme Friends et tout ça. Et parfois, le matin, il fait froid ou il fait chaud, ma maman, elle me dit : 'Regarde un peu la météo.' Je regarde la météo. Et parfois, elle me dit : 'Mets un peu de la musique, s'il te plaît.' Je vais sur Spotify et je mets de la musique ». (BE_enfant).

Ces recherches concernent principalement le contenu éducatif ou les loisirs et le divertissement. Cependant, ils ont du mal à établir des filtres adéquats pour cibler la recherche et sélectionner les bonnes informations. Cela montre la nécessité de développer des compétences pour filtrer et sélectionner le contenu approprié :

« Eh bien, tu peux aller sur Google et tout à coup, une vidéo [rires] de personnes nues apparaît. Eh bien, une vidéo de chats, et c'est ce qui m'est apparu. Je ne sais pas, mon frère a fait une recherche sur Google et ensuite, des filles nues sont apparues » (ES_enfant – traduit de l'espagnol)

En ce sens, les enseignants semblent conscients de ce défi éducatif et ajoutent la nécessité de promouvoir la pensée critique :

« Celui qui passe sa vie devant un jeu. Celui qui fait du YouTube et qui appelle Google. Tout ce qui passe, c'est vrai. C'est Google. Et donc, c'est déjà déconstruire un petit peu ces trucs-là. Leur montrer justement que le numérique, c'est autre chose que de

regarder sa vidéo YouTube. Donc, c'est de se rendre compte qu'il y a des connaissances numériques au niveau des élèves. Mais qui ne sont pas structurées. » (BE_enseignant)

Ils soulignent également le manque de ressources, de formation, de systématisation et d'évaluation afin de pouvoir mener une littératie numérique efficace.

[...] « s'il y a des manuels numériques, c'est, c'est intéressant parce que ça permet de pouvoir projeter. Et puis le souci des tablettes alors effectivement, on en a très peu et ben comme il n'y a pas de personne qui les met à jour, qui les entretient. Enfin, c'est souvent ..., on les prend, elles sont déchargées ou la mise à jour n'a pas été faite. Voilà, où je suis à la recherche des chargeurs ». (FR_enseignante)

« Je pense que le partage des meilleures pratiques entre collègues serait très utile, car les connaissances de chacun varient considérablement. Certains ont d'excellentes compétences, alors ils pourraient peut-être les partager plus souvent. Dans tous les cas, organiser de temps en temps une remise à niveau en informatique pour les enseignants serait très utile ». (LT_enseignante)

Communication et collaboration

Les témoignages indiquent que les élèves utilisent principalement des appareils numériques et Internet pour communiquer dans le cercle le plus proche, comme avec leur famille et leurs amis, via des applications de messagerie, des réseaux sociaux et des jeux vidéo. Par exemple : « Bah, moi, je vais sur l'ordinateur, j'enregistre des messages sur l'appli Messenger, sur Roblox, et sur WhatsApp, et j'envoie des messages et des vidéos et des photos à mes amis et à ma famille ». (BE_enfant); « J'écris à mes amis de l'école et de chez moi, je regarde TikTok, je joue et c'est tout. » (LT_enfant); « [...]il y a un jeu qui s'appelle Fortnite qui dispose d'un chat vocal, et là, avec les casques, on peut parler, et je parle avec [prénom] et [prénom] et d'autres personnes de ma classe ». (ES_enfant); « [...] Il existe également deux autres jeux, Brawl Stars, qui dispose d'un salon où vous pouvez discuter, et Roblox, qui dispose d'un chat où vous pouvez discuter avec les autres » (ES_enfant).

Ils indiquent également qu'ils se connectent à Internet pour utiliser des appareils numériques de manière collaborative, à distance et en personne : « Pour moi, c'est hors ligne et quand je joue à Fortnite ou à Rocket League, par exemple, je vais en ligne pour jouer avec [prénom] ou mes autres amis sur la Switch. » (FR_enfant); « Je joue à la fois en ligne et hors ligne. Et souvent avec mes amis quand il pleut. » (FR_enfant); « Parfois, nous avons appris à utiliser Outlook, Drive ou Google Drive pour travailler en groupe... À l'école, nous utilisons également Classroom. » (ES_enfant).

À cet égard, le personnel enseignant fait allusion aux difficultés et défis liés à la systématisation et à l'application de la communication et de la collaboration en classe en utilisant les différentes ressources numériques en constante évolution et mise à jour :

« La communication et la collaboration en ligne ? eh bien, nous avons essayé de mettre cela en place il y a longtemps, lorsque les tableaux numériques sont arrivés. Ensuite, Drive nous a également servi à cela... et lorsque nous l'avons tous utilisé ici [à l'école], nous avons décidé de passer à Microsoft, mais nous n'étions pas très experts en la matière. C'est pourquoi cela n'a pas été pleinement utilisé... » (ES_enseignant)

« Nous avons misé sur Classroom et avons commencé à l'utiliser à partir de la troisième de primaire (CE2 en France). C'était très utile, car cela nous apprendait ce qu'on pouvait partager ou non, à qui et à qui ne pas le partager. Mais ensuite, il y a eu un vrai tournant. Nous sommes passés à Microsoft et on ne sais plus trop quoi utiliser avec les enfants, Teams ? Classroom ? Et finalement, nous n'utilisons plus rien. » (ES_enseignant)

Création de contenu numérique

Les élèves mentionnent qu'ils créent et éditent du contenu numérique (photos, vidéos, etc.) pour les réseaux sociaux, « Je regardais (mes grands frères) pendant qu'ils faisaient des vidéos. Et je demandais à mes parents pour un téléphone pour que moi aussi, je puisse en faire. » (BE_enfant); ainsi que la programmation de jeux vidéo, « Moi, des fois, je crée des jeux Roblox. Mais pas sur Obi-Creator. Vraiment des jeux. Je crée parfois des jeux. Quand je m'ennuie. Et du coup, j'invite mon frère pour qu'il les teste. » (BE_enfant).

Ils font également allusion au fait qu'au niveau académique, ils utilisent diverses ressources pour développer des projets ou des présentations individuellement ou collaborativement :

« Oui, parfois, sur PYCTO, lorsque nous avons une présentation ou autre, nous recherchons des informations ou, à défaut, des images. Par exemple, en ce moment, dans Txanela, nous travaillons sur les volcans ou la météorologie, alors nous faisons une recherche sur l'ordinateur, par exemple sur un volcan, et nous faisons contrôle-copier [rires], puis nous le transférons vers Canva ou Word ». (ES_enfant)

Le personnel enseignant confirme l'utilisation et la promotion de ressources numériques telles que : Canva, PYCTO, Scratch, CapCut, calcula@TICE, JOCASTORE, MathCityMap, Light-Quiz, PicCollage, entre autres. Quelques témoignages faisant référence à l'utilisation de ces ressources : « ensuite depuis que j'ai découvert CANVA, je fais beaucoup de choses, même sur mes préparations de classe. Je fais beaucoup sur canva des choses que je faisais avant dans

PowerPoint » (FR_enseignant) ; « Je viens justement de recevoir un message d'une mère qui me demande si elle peut utiliser PYCTO et Innovamat à la maison. » (ES_enseignant); « oui voilà, Scratch, c'est super bien expliqué. Il faut programmer quatre commandes à partir d'une carte, c'est ça non ? » (ES_enseignant);

« Après, oui, donc il y a l'application Maths City Map, on commence à s'en servir cette année ; donc voilà les enfants, quand on va le faire dans l'école, pourront se servir par groupe de la tablette parce que c'est quelque chose qu'on peut faire en ligne. C'est un petit peu comme un parcours, un parcours chasse au trésor avec des énigmes mathématiques. En fait, on concrétise nous sur ordinateur et ensuite ils peuvent le faire soit avec un document PDF, soit avec les tablettes, voilà. » (FR_enseignant)

Sécurité

Le contenu numérique créé (images, vidéos, etc.) par les élèves est partagé avec l'environnement le plus proche (famille et amis) afin de préserver la confidentialité en ligne. Par exemple : « Non, je ne publie pas de vidéos. » (BE_enfant); « Des photos juste à des gens que je connais bien, mais pas des vidéos » (BE_enfant); « Moi, par exemple, Pinterest, je le garde juste pour moi. Et Capcut, il y a juste ma sœur qui peut le voir. » (BE_enfant).

Dans les témoignages des enfants, il est fait référence à l'identification des risques et menaces associés à l'environnement numérique, tels que :

- **Vol de données personnelles ou phishing.** Par exemple : « J'ai cliqué sur l'e-mail d'Amazon... Mais ce n'était pas Amazon, c'était autre chose. » (FR_enfant).
- **Spam téléphonique.** Par exemple : « Je ne décroche pas quand un numéro inconnu m'appelle. » (LT_enfant); « Il y a des gens qui me font des messages enfin, pas qu'ils m'envoient mais qu'ils veulent parler avec moi, mais moi comme je les connais pas, je réponds pas. » (BE_enfant).
- **Arnaques.** Par exemple : « par exemple, hier, j'ai reçu un message où tu veux payer 560 euros pour des frais et tout. D'abord, je le montre à ma maman et puis elle le met sur une liste noire ou je ne sais plus trop. » (BE_enfant).
- **Piratages.** Par exemple : « des fois on peut se faire pirater si on clique sans le vouloir » (FR_enfant).
- **Traceurs.** Par exemple : « Si on peut refuser, je refuse » (FR_enfant).
- **Virus.** Par exemple : « Nous devons nous protéger contre les virus et les escrocs. Moi, je me protège avec un VPN. » (LT_enfant).
- **Fausse informations.** Par exemple « Les fausses images peuvent te traumatiser » (FR_enfant).

- **Contenus non adaptés à l'âge, fenêtres pop-ups, défis et pornographie.** Par exemple : « *Et aussi il nous a dit: cherche porno, cherche porno* » (ES_enfant); « *Ah oui, le balconing¹ dans la piscine. C'est pareil, quelqu'un dit : « Allez, aujourd'hui, je vais relever le défi je ne sais quoi », et les gens, pour faire bonne figure et se sentir cool, l'ont fait aussi, et beaucoup de gens sont morts* » (ES_enfant).

Ainsi que les conséquences qu'une certaine utilisation peut avoir sur la santé ou le bien-être. Par exemple : « *Parfois, je passe trois heures à regarder des vidéos sans m'en rendre compte.* » (FR_enfant); « *Oui c'est mauvais pour les yeux. Et ce n'est pas bon pour la tête non plus... tu as moins de mélatonine après, et tu ne peux pas dormir.* » (ES_enfant); « *Mais les écrans empêchent de dormir... Parce que si tu regardes trop, c'est de la lumière bleue* » (FR_enfant).

On fait également référence à certaines mesures et ressources de régulation dans l'environnement familial et scolaire, telles que :

- **Family Link ou autres contrôles parentaux.** Par exemple : « *J'ai un contrôle parental, comme mon frère, et à partir de là, on peut voir combien d'heures je passe sur une application.* » (ES_enfant)
- **KidiCom ou smartphones à fonctionnalités limitées.** Par exemple : « *J'ai un téléphone pour enfants, Kidicom, un petit téléphone... Je peux envoyer des messages à mon père, à ma mère ou à ma grand-mère* » (FR_enfant); « *Seule ma famille est à l'intérieur* » (FR_enfant); « *Et nous ne pouvons envoyer que des messages, nous ne pouvons pas appeler* » (FR_enfant).
- **Montre connectée avec GPS.** Par exemple : « *Moi par exemple, je reste souvent seule à la maison... et si quelque chose m'arrive, pour qu'ils puissent me savoir où je suis, ils me donnent la montre.* » (ES_enfant).
- **IMT Lazarus ou un logiciel spécifique pour définir des filtres.** Par exemple : « *IMTLazarus ne t'autorise pas à accéder à ce que tu veux... on ne peut pas aller sur les jeux vidéos* » (ES_enfant); « *Au moment où l'appareil leur est remis, un accord est conclu, car il s'agit d'une ressource de la pédagogie.* » (ES_enseignant); « *Sur le temps scolaire, les filtres sont mis en place par l'école, à la maison, ça relève de la responsabilité des familles.* » (ES_enseignant).

¹ Balconing est un terme utilisé par la presse espagnole pour décrire l'acte de sauter dans une piscine du balcon d'un hôtel ou de tomber de hauteur tout en grimpant d'un balcon à l'autre

Résolution de problèmes

En matière de résolution de problèmes, la plupart indiquent qu'ils ont tendance à arrêter, et redémarrer les appareils ou pour rouvrir des programmes et applications : « *je sais un peu aussi si l'application se plante, je sais l'arrêter la refaire. Enfin, la refaire, la redémarrer.* » (BE_enfant); « *J'allume et j'éteins, et tout re fonctionne.* » (LT_enfant).

Ils partagent également une expérience spécifique dans laquelle ils ont dû résoudre un problème technologique :

« Moi, parfois, quand il y a des applications qui ne marchent pas, je quitte, et après, je reviens dessus. Si ça ne marche toujours pas, dans le réglage, tu peux aller sur l'application et parfois, il y a mis forcer l'arrêt, ou alors, il y a aussi un autre truc, je ne sais plus comment ça s'appelle, mais voilà. On a quelque part dans les paramètres, où il est mis quand le problème de l'application ne fonctionne plus, et sinon, si ça ne marche vraiment pas, tant pis, je ne joue pas à ce jeu-là. » (BE_enfant)

« Un jour, ma grand-mère était dans notre piscine et elle a fait tomber son portable dans l'eau [...] Il y est resté pendant au moins deux minutes. Et, et, nous l'avons mis dans du riz et je sais pas, mais il marche toujours. C'est comme ça. Dans du riz, oui, oui. » (ES_enfant)

Parfois, il est mentionné qu'il faut se tourner vers la technologie pour résoudre des problèmes « *et si j'ai un problème, je cherche des réponses sur Google* » (LT_enfant) ou bien « *et pour les difficultés, selon les cas, s'il y a des virus, l'antivirus aide* » (LT_enfant). Mais la plupart indique qu'ils ont tendance à demander de l'aide à la famille, aux enseignants ou aux amis : « *Je demande à mes frères aînés et à mon père* » (FR_enfant); « *Quand je ne sais pas quoi faire, je demande à mes parents* » (FR_enfant); « *Parfois, les publicités apparaissent comme par magie. Je demande alors à papa de me dire comment les supprimer* » (FR_enfant).

Ainsi, l'aide entre pairs et des mineurs vers les adultes émerge également parmi les témoignages : « *C'est juste que j'y connais pas grand-chose en technologie et souvent, quand on est en classe, je demande à [name] parce qu'il sait tout et...* » (ES_enfant); « *Mon père est informaticien et... parfois, il m'apprend comment redémarrer, supprimer une application, redémarrer juste une application ou...* » (ES_enfant); « *Un jour, un professeur est venu et a dit : « Tu peux réparer ma souris ? »* » (ES_enfant).

En résumé, les témoignages recueillis lors des groupes de discussion révèlent comment la compétence numérique se développe et montrent des exemples précis de chacun des domaines du DigComp : l'information et la littératie

*numérique ; communication et collaboration ; création de contenu numérique
; la sécurité ; Et, la résolution de problèmes.*

Théâtre Forum

La méthodologie du Théâtre-Forum a permis d'observer la manière dont le public participant de chaque pays abordait les thèmes proposés, de participer à la construction collective d'alternatives, ainsi que de déterminer les éléments contextuels influençant la dynamique du dialogue scénique. Dans cette section, dans le but d'explorer les perceptions, réactions et apprentissages générés par les élèves, les enseignants et les familles, les thèmes communs rencontrés en référence aux suivants sont présentés : la gestion du temps devant les écrans et les jeux vidéo ; l'utilisation d'Internet et les risques associés ; cyberharcèlement et exposition au numérique ; la régulation et l'autonomie numérique ; et la relation famille-école et le partage des responsabilités.

Gestion du temps d'écran et de jeu

Les familles ayant participé au Forum Theater ont évoqué une utilisation excessive des écrans et des jeux vidéo, exprimant leur malaise et leur inquiétude face à cette situation : « ... *Oui, mais trop d'écran avant de se coucher, je ne suis pas d'accord.* » (FR_famille). De même, dans le forum, le public participant a proposé diverses stratégies de régulation :

- **Établir des règles et des limites.** Des enseignants et des familles ont proposé d'encourager la participation de l'enfant à la définition des règles puisse favoriser leur acceptation et leur respect : « *C'est important de parvenir à un accord ... quand les enfants ont épuisé leur temps imparti* » (LT_enseignant) ; « *Vous terminerez le premier niveau et nous éteindrons* » (LT_famille). Toujours dans cette optique, il a été proposé de gérer le temps afin de pouvoir le consacrer à d'autres activités : « *C'est un peu de Fortnite et après, à table. Il faut que ça soit comme ça tous les soirs.* » (FR_enfant).

A ce moment, une mère de famille dans le public a remplacé une actrice pour interpréter comment elle le ferait : « *Très bien, on termine le premier et on éteint. On est d'accord, il est 15 h 10, donc on terminera à 17 h 05. Mais, on est d'accord, vous terminez, vous posez vos téléphones sur la table et c'est tout. D'accord ? Parce que si je reviens et que les téléphones ne sont pas posés sur la table, demain vous ne pourrez plus utiliser vos téléphones, on est d'accord.* » (LT_famille)

- **Être un modèle d'usage responsable.** Un enfant a souligné l'importance que les adultes soient cohérents et de respectueux de leurs propres règles d'utilisation, « *S'il y a une règle dans la famille de ne pas utiliser le téléphone après 20 heures, alors la même règle devrait s'appliquer aux parents.* » (LT_enfant); et réfléchissent à l'exemple qu'ils donnent, « *Avant tout, cette mère devrait se regarder dans un miroir, elle qui tient*

ça dans sa main sous prétexte de travailler, elle qui est également accro, quel exemple donne-t-elle à sa fille ? » (ES_público).

- **Prévenir avant la fin du temps d'utilisation convenu de l'écran.** Par exemple, « *Dites aux enfants : « Il reste 10 minutes avant la fin !!! ». Donnez-leur le temps de terminer... » (LT_famille).* Cependant, des familles ont reconnu que cette stratégie n'était pas toujours efficace : « *S'ils n'ont pas fini, vous leur accordez 10 minutes supplémentaires [rires] ; en général, après le deuxième ou troisième rappel, ils finissent.* » (LT_famille).
- **Utiliser des outils de contrôle parental.** Le public a mentionné quelques applications qui permettent de gérer le temps d'utilisation : « *Il existe une application géniale qui permet de définir la durée d'utilisation du téléphone et qui le bloque une fois cette durée écoulée.* » (LT_famille) ; « *Contrôle parental, fixez des limites de temps, bloquez les applications...* » (LT_enfant).
- **Proposer des alternatives à l'utilisation des écrans.** Le public a suggéré de trouver un équilibre afin que les écrans et Internet n'accaparent pas tout le temps libre : « *à la place d'un téléphone et de rester toujours dessus on peut aller jouer dehors, faire des choses, même avec un bout de bois tu peux passer la journée dessus* » (FR_enfant).
- **Distinguer la parentalité numérique des autres domaines de la parentalité positive.** Par exemple : « *La mère doit faire face à plusieurs problèmes à la fois : l'utilisation des téléphones, la chambre pas rangée, le manque de sommeil, les mauvais résultats scolaires... Elle doit traiter le problème de manière structurée, car pour l'instant, le problème concerne les téléphones. On ne peut pas tout faire en même temps.* » (LT_famille)

Utilisation d'Internet et risques associés

L'interaction en ligne pose d'importants défis liés à l'identité numérique, à la sécurité et à la capacité de l'enfant à reconnaître les situations à risque. Au cours des discussions, les participants ont exprimé leur inquiétude de ne pas toujours savoir qui se trouvait réellement de l'autre côté de l'écran, ainsi que la possibilité d'être victimes de fraude, de tromperie ou de comportements à risques. Les témoignages suivants en attestent : « *Je n'ai pas peur, je me méfie, parce que tu peux tomber sur des choses qui ne faut pas* » (FR_enfant); « *Vous ne pouvez pas les protéger complètement de tous les dangers, vous devez leur apprendre comment s'en débarrasser.* » (ES_público).

Ils ont également partagé quelques recommandations ou lignes directrices pour agir :

- **Détecter, documenter et s'informer sur la fraude et les arnaques.** Par exemple : « *Moi j'ai déjà eu des arnaques comme ça, j'ai reçu des réductions de 50% sur amazon, j'en ai parlé à maman et elle m'a dit que c'était des arnaques* » (BE_enfant).
- **Identifier de faux profils comme mesure de protection.** Par exemple : « *Qui est derrière un écran qui peut me hacker ?* » (BE_enfant).
- **Différencier l'avatar numérique de la véritable identité.** L'utilisation de surnoms et de personnages en ligne tels que « *mon pseudo, c'est Midas1402* » (BE_enfant), montre l'importance d'apprendre à faire la distinction entre le moi réel et le moi virtuel, en encourageant une utilisation consciente et sûre de l'identité numérique.
- **Encourager un regard critique sur la validation numérique.** Les échanges entre pairs peuvent renforcer l'idée que disposer du « meilleur » appareil équivaut à une plus grande acceptation dans le groupe : « *Ce n'est pas parce qu'ils te donnent un téléphone comme ça, c'est qu'ils t'aiment forcément. Ils t'aiment, mais ça ne veut pas dire qu'ils t'aiment mieux* » (FR_enfant).
- **Accompagnez à l'utilisation et à la recherche de contenus numériques.** Par exemple, « *Le professeur doit montrer un exemple et ne pas demander à l'enfant de le chercher en autonomie sur les réseaux sociaux.* » (LT_famille).

Cyberharcèlement et autres risques numériques

Le public était particulièrement préoccupé par le cyberharcèlement et l'exposition des enfants sur les réseaux : diffusion d'images sans consentement, moqueries sur les réseaux sociaux, commentaires offensants et/ou pression entre pairs. À travers les scènes et le débat collectif, divers sujets liés à la prévention, à l'implication face au cyberharcèlement et à l'exposition numérique ont été identifiés :

- **Encourager une implication active contre le harcèlement.** Le public a souligné l'importance de ne pas rester spectateur, car intervenir de manière assurée ou demander de l'aide peut mettre fin aux situations de harcèlement numérique. L'appel à réagir s'est manifesté dans des phrases telles que : « *Tu dois lui dire d'arrêter !* » (FR_enfant); « *Il faut dire aux gens de ne pas faire ce genre de choses* » (ES_public); « *Que c'est pas chouette, que si quelqu'un faisait ça, il aimerait pas.* » (BE_enfant); « *Il n'aimerait pas qu'on lui fasse ça.* » (BE_enfant).
- **Faire preuve d'un esprit critique face à la pression du groupe.** Le public a souligné la complexité d'agir face à ces situations : « *Il manque du courage face au cyberharcèlement, nous ne nous impliquons pas car cela peut entraîner des problèmes.* » (ES_público).
- **Identifier et gérer les commentaires offensants afin de promouvoir le bien vivre ensemble sur les réseaux.** Le forum a recueilli des témoignages de

moqueries, de disqualifications ou de manque de respect qui surviennent régulièrement dans l'environnement en ligne : « ...il y a pleins de commentaires méchants » (BE_enfant); « *Peut-être que tu te fiches simplement de ce qu'ils disent, fais comme s'ils n'existaient pas. Et fais ce que tu as à faire.* » (LT_enfant).

Régulation et autonomie numérique

Au Théâtre Forum, le rôle protecteur des familles face à la crainte des conséquences numériques fait son apparition, « *Internet est tellement insécurisé aujourd'hui* » (LT_famille); ainsi que la vulnérabilité durant l'enfance et l'adolescence :

« *Les enfants d'aujourd'hui... il y a un jeu sur les téléphones qui vous envoie du contenu, ils l'ouvrent rapidement, ça leur fait peur et ensuite le commentaire met la pression, si vous ne faites pas passer le message à neuf autres enfants, il vous arrivera quelque chose de grave... Et les enfants sensibles le prennent comme si c'était vrai.* » (LT_famille)

Dans le même temps, on discute de la nécessité de trouver un équilibre entre la protection et l'autonomie de l'enfant :

« *Vous ne pouvez pas les protéger des dangers qui vont se présenter à eux, ni à l'écran, ni dans la rue, ni ailleurs. Ils vont devoir vivre avec cela, alors ne vaut-il pas mieux leur apprendre comment se défendre, les convaincre de se protéger plutôt que de les punir ? il vaut peut-être mieux les convaincre.* » (ES_público)

Ils considèrent également qu'il est important d'apprendre aux enfants à se sentir capables de trouver des solutions aux problèmes sans avoir à recourir à un appareil numérique : « *je pense c'est plus important que l'enfant sache où il doit aller, qu'elles sont les moyens de prévenir si y a un problème, il peut avoir un téléphone et ne pas s'en servir, se le faire voler...* » (FR_famille).

Relation famille-école et responsabilités partagées

Les dialogues recueillis lors des sessions de théâtre forum montrent clairement que la gestion, la réglementation et le développement des compétences numériques nécessitent une coresponsabilité éducative entre l'école et la famille. La nécessité de cette coordination apparaît dans l'exemple suivant, dans lequel une élève joue le rôle d'une enseignante :

« *Je vais écrire à tes parents pour leur dire ce qui s'est passé pendant le cours. [...] Fais une capture d'écran et j'enverrai toutes ces preuves à tes parents. [...] Voilà, j'ai les informations. Merci, [nom], d'avoir été courageux, tes parents vont pouvoir t'aider.* » (LT_enfant)

Cependant, bien que l'enseignant reconnaisse que l'école a un rôle formateur dans le développement des compétences numériques, il souligne qu'il n'est pas toujours facile de se coordonner avec les familles pour agir en cohérence : *« Trouver cet équilibre entre l'enseignant et les familles est difficile... Mais il est nécessaire de parvenir à des accords minimaux »*(ES_enseignant);

« L'école a l'obligation de développer la pratique des écrans, que nous devons utiliser quoi qu'il arrive, et dans ce cadre, ce que chaque famille fait à la maison et quand ils leur donnent le téléphone portable n'est pas quelque chose que nous pouvons maîtriser. » (ES_enseignant)

Dans l'ensemble, les exemples analysés montrent qu'une coordination entre l'école et la maison est fondamentale pour aborder les compétences numériques de manière optimale. Ce n'est que lorsque ces deux domaines sont coordonnés de manière cohérente qu'il est possible de promouvoir une éducation numérique efficace, formatrice et adaptée aux besoins réels de l'enfant.

En résumé, les représentations du Théâtre Forum révèlent les perceptions, les croyances et les réflexions partagées par le public participant en ce qui concerne : les usages numériques et les risques associés ; les stratégies de régulation par rapport à l'autonomie numérique ; et la coresponsabilité famille-école.

Conclusiones

Les conclusions présentées ci-dessous résument les principaux résultats du diagnostic initial réalisé dans le cadre du projet Erasmus+ RESOLAB, offrant une vision intégrée qui combine les points de vue de l'enfant, de l'enseignant et des familles.

Utilisation croissante des terminaux numériques et d'Internet.

L'enfant accède très tôt à Internet et utilise plusieurs terminaux, principalement à des fins de loisirs et de communication. L'utilisation est plus importante pendant le week-end et l'enseignant estime avec précision ce temps, tandis que les familles ont tendance à le sous-estimer.

Stratégies de régulation numérique

Des règles et des outils de régulation sont utilisés tant à la maison qu'à l'école. Cette médiation tend à être plus réactive que préventive, ce qui dénote un manque de formation spécifique, de ressources et de coordination pour une médiation proactive et cohérente.

Préoccupation concernant les risques et les menaces numériques

Des risques tels que le cyberharcèlement, les escroqueries, l'accès à des contenus inappropriés, les problèmes de confidentialité et les effets sur le bien-être sont identifiés. Au-delà de l'interdiction et de la mise en garde, le défi éducatif consisterait à sensibiliser, enseigner et apprendre à gérer ces situations.

Compétences numériques en développement

L'enfant montre des compétences de base dans les cinq domaines des compétences numériques (DigComp) : recherche d'informations et littératie numérique ; communication et collaboration ; création de contenus numériques ; sécurité ; et résolution de problèmes. Cependant, ils ont des difficultés à filtrer les informations, à valider les sources et à naviguer de manière critique. L'enseignant et les familles s'accordent à dire qu'il est encore nécessaire de développer davantage les compétences numériques (DigComp) tant à l'école qu'à la maison.

Coresponsabilité dans l'éducation numérique

Le rapport souligne l'importance de la coordination entre l'école et les familles pour garantir un accompagnement cohérent en matière de compétence numérique. Un travail conjoint est nécessaire pour définir des normes, proposer des formations et gérer les situations à risque.

Des demandes claires en matière de formation, de ressources et d'accompagnement.

Les enfants, les enseignants et les familles s'accordent sur la nécessité de disposer de supports accessibles, de stratégies concrètes et de programmes de formation et d'accompagnement permettant de développer une compétence numérique critique, sûre et responsable, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle de classe.

Les conclusions tirées de ce diagnostic initial constituent un point de départ solide pour orienter les interventions futures, les ressources de formation et les actions éducatives cohérentes et coordonnées. Plus précisément, dans le cadre du projet Erasmus+ RESOLAB, les actions suivantes vont être mises en œuvre : l'expérimentation sur le réseau social RésoLab et Élaboration de guides contenant des recommandations spécifiques pour l'enfant, l'enseignant et les familles.

Références bibliographiques

Aierbe-Barandiaran, A., Oregui-González, E., & Bartau-Rojas, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100-116. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>

Bartau-Rojas, I., Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2018). Parental mediation of the Internet use of Primary students: beliefs, strategies and difficulties [Mediación parental del uso de Internet en el enfant de Primaria: creencias, estrategias y dificultades]. *Comunicar*, 54(26), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-07>

Bartau-Rojas, I., Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2020). Mediación parental del uso de Internet desde una perspectiva de género. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(e02), 1-14. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e02.2075>

Bringué, X., & Sádaba, C. (2009). *La generación interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas*. Ariel y Fundación Telefónica. <https://hdl.handle.net/10171/17155>

Bringué, X., & Sádaba, C. (2011). *Menores y Redes Sociales*. Foro Generaciones Interactivas. <https://hdl.handle.net/10171/20593>

Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2017). *Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe*. European Commision. <https://dx.doi.org/10.2760/294383>

EHU (2025). *Ética en la Investigación y Tratamiento de Datos de Carácter Personal del Grupo de Investigación GANDERE*. Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (EHU). <https://www.ehu.eus/es/web/gandere/etica-tratamiento>

EJ-GV (2025). *Digigunea*. Eusko Jaurlaritza - Gobierno Vasco (EJ-GV). <https://digigunea.euskadi.eus/es/hasiera>

European Commission (2025a). *DigComp Framework*. European Commission. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

European Commission (2025b). *Prioridades*. European Commission. <http://www.erasmusplus.gob.es/#Prioridades>

European Commission (2025c). *Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)*. European Commission. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/action-plan>

EUROSTAT (2024). *Households - level of internet access*. EUROSTAT. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_ci_in_h/default/map?lang=en

Fundación Fad Juventud (2025). *Acompañamiento digital*. Fundación Fad Juventud. <https://fad.es/sensibilizacion/campanas/acompanamiento-digital>

Gobierno de España (2020). *Marco europeo para la competencia digital de los educadores. DigCompEdu*. Gobierno de España. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Education.

Lobe, B., Velicu, A., Staksrud, E., Chaudron, S., & Di Gioia, R. (2021). *How children (10-18) experienced online risks during the Covid-19*. European Commission. <https://dx.doi.org/10.2760/562534>

Milovidov, E. (2020). *Parenting in the digital age: Positive parenting strategies for different scenarios*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/publication-parenting-in-the-digital-age-2020-eng/1680a0855a>

Padilla, S., Rodríguez, E., Álvarez, M., Torres, A., Suárez, A., & Rodrigo, M. J. (2015). The influence of the family educational scenario on internet use of primary and secondary school children. *Journal for the Study of Education and Development*, 38(2), 402-434.

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>

Uria-Iriarte, E. (2021). Pedagogy of paradox: Discovering the role of drama-facilitator in the secondary school classroom. *Youth Theatre Journal*, 35(1-2), 25-36. <https://doi.org/10.1080/08929092.2020.1867682>

Uria-Iriarte, E., & Galarreta, J. (2020). Forum Theatre as a democratic space of citizenship in secondary school: an educational experience in the Basque Country [Teatro Foro como espacio democrático de ciudadanía en Secundaria: una experiencia educativa en el País Vasco]. *Culture and Education / Cultura y Educación*, 32(4), 796-810. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1819120>

Uria-Iriarte, E., & Prendergast, M. (2020). Open Circle: Playing Coexistence in Ten Movements. *Qualitative Inquiry*, 27(2), 265-275. <https://doi.org/10.1177/1077800420912797>

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new Examples of Knowledge, Skills and Attitudes*. European Commission. <https://dx.doi.org/10.2760/115376>

We Are Social (2025). *Digital 2025 Global Overview Report*. We Are Social. <https://wearesocial.com/es/blog/2025/02/digital-2025>

Annexes

Questionnaires utilisés

Textes des théâtres forum joués

Groupes de discussion : méthodologies et guides d'entretien

Questionnaires

Questionnaire enfants

Questionnaire à destination des enfants diffusé dans les 4 pays partenaires dont l'analyse a participé à la publication d'un diagnostic leurs usages réels.

https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/RESOLAB-WP2-1_29_07_2024_FR.pdf

Questionnaire enseignants

A permis d'analyser les convictions des enseignants concernant l'utilisation du numérique par les élèves (heures d'utilisation, but, appareils utilisés, réseaux sociaux, jeux vidéo, etc.) et à déterminer le niveau de compétence numérique des enseignants selon le Cadre européen commun de référence DigComp (élémentaire, intermédiaire ou avancé).

https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/RESOLAB-WP3-1_29_07_2024_FR.pdf

Questionnaire parents

Son analyse a participé à établir un diagnostic sur les croyances des familles concernant l'utilisation des appareils numériques par leurs enfants et la manière dont la parentalité numérique et la DigComp étaient développées à la maison, ainsi que sur les attentes, les difficultés ou les besoins que les familles pouvaient avoir.

https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/RESOLAB-WP4-1_23_07_2024_FR.pdf

Théâtre Forum

Espace partagé avec les élèves et les familles où les enseignants ont pu réfléchir et discuter ouvertement des croyances des élèves sur l'utilisation des appareils numériques, ainsi que de leur expérience sur la mise en œuvre de DigComp dans la classe.

Méthodologie

La méthodologie de construction des théâtres forum est à télécharger depuis ce lien :
https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/process_theatre_forum.pdf

Théâtre forum en France

Le livret de la pièce jouée en France est à télécharger depuis ce lien :
https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/theatre_forum_fr.pdf

Théâtre forum en Espagne

Le livret de la pièce jouée en Espagne est à télécharger depuis ce lien :
https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/theatre_forum_es.pdf

Théâtre forum en Belgique

Le livret de la pièce jouée en Belgique est à télécharger depuis ce lien :
https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/theatre_forum_BE.pdf

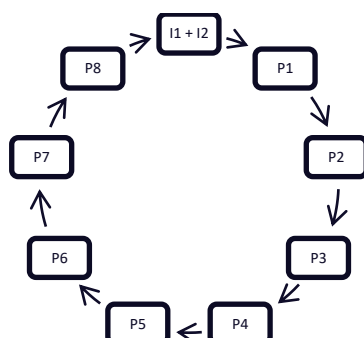
Théâtre forum en Lituanie

Le livret de la pièce jouée en Lituanie est à télécharger depuis ce lien :
https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/theatre_forum_lt.pdf

Groupes de discussion : protocoles à destination des partenaires

Aspects à garder à l'esprit concernant cette technique :

- Participants : de préférence entre 4 et 8 personnes.
 - Participants des deux sexes, sans hiérarchie et ayant une connaissance ou une expérience suffisante du sujet.
 - Veillez à ce que tout le monde soit impliqué et que personne n'ait le monopole.
 - Contrôler les horaires et les équipes.
 - Veiller à ce qu'il y ait une discussion et un débat afin d'enrichir autant que possible les informations à obtenir (le *groupe de discussion* n'est PAS un questionnaire ou un entretien de groupe).
 - Attention aux positions trop conflictuelles (il ne s'agit pas d'un simple entretien).
- Durée totale maximale : 60 minutes.
- Rôle du chercheur : un chercheur dirige le groupe (pose les questions) et l'autre supervise (contrôle le script, prend des notes et note la participation de chaque participant au groupe de discussion).
 - Le travail du chercheur superviseur est très important car, comme il y a plusieurs participants et que la salle est grande, l'enregistrement risque de ne pas être entendu correctement. Pour cette raison, il est souvent utile de placer un téléphone portable ou un enregistreur audio à chaque bout de table et d'établir une "carte" au début de la session avec l'emplacement, le sexe (garçon/fille) et l'âge des participants (P1, P2...) :



Protocole groupe discussion enfants

Contact et organisation avec l'école

- Envoyez un courriel d'information à l'école et organisez une réunion.
- Convenir avec l'école de la date, de l'heure et du lieu des groupes de discussion : expliquer l'objectif de la session, la durée prévue (60 minutes), le nombre de participants (entre 4 et 8 environ) et préciser à l'avance que, bien que le consentement soit demandé lors de la session, celle-ci sera enregistrée sur support audio.

Conduite des groupes de discussion

- Premières salutations et remerciements :
 - *Avant de commencer, nous tenons à vous remercier pour votre disponibilité et pour avoir accepté de collaborer, merci beaucoup !*
 - *Nous vous communiquerons immédiatement l'objectif de la session d'aujourd'hui, mais nous souhaitons d'ores et déjà préciser que la durée maximale est de 60 minutes afin de respecter le temps de chacun.*
- Présentation des membres de l'équipe :
 - *Nous sommes membres d'une équipe de recherche composée de ...*
 - Noms et affiliation.
- Brève présentation de la recherche, du contexte et de l'objectif de la session :
 - *Dans le cadre du projet Erasmus+ RESOLAB, vous souvenez-vous du questionnaire que vous avez rempli l'année dernière ? Aujourd'hui, nous sommes là pour vous parler plus en détail des appareils numériques. Pour ce faire, nous allons vous poser différentes questions et nous aimerions que vous participiez tous et que vous partagiez vos idées avec nous.*
- Brève explication de la technique :
 - *Pour ce faire, nous allons utiliser une technique appelée discussion de groupe.*
 - *Il s'agit d'un groupe de personnes ayant une grande connaissance et une grande expérience d'un sujet, qui discutent librement de différents aspects de ce sujet.*
 - *Le temps est limité, pas plus de 60 minutes.*
 - *Chacun d'entre vous doit avoir la possibilité de s'exprimer, c'est pourquoi nous vous demandons de faire preuve d'honnêteté et de concision. Notre rôle sera de recueillir vos interventions et de veiller à ce que la discussion se déroule conformément à ces principes.*

(Cette explication ne devrait pas prendre plus de 10 minutes au maximum, mais elle est nécessaire pour une mise en contexte adéquate).

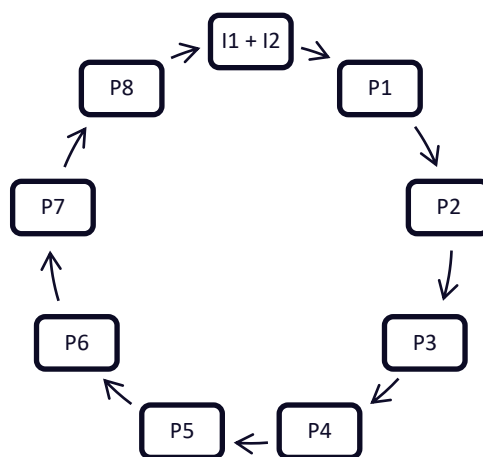
- Confidentialité et autorisation d'enregistrement audio (consentement éclairé signé par chaque participant ; dans le cas des élèves, rempli au préalable par les tuteurs légaux) :

- *Nous garantissons d'emblée la confidentialité absolue de tout ce qui est dit ou commenté ici.*
- *Les informations obtenues peuvent être utilisées dans des rapports, mais rédigées de manière à ce qu'aucune institution ou informateur ne puisse jamais être identifié.*
- *Afin de pouvoir enregistrer fidèlement toutes vos interventions, nous vous demandons l'autorisation d'enregistrer cette session.*

Sur demande, nous pouvons momentanément désactiver l'enregistrement pour une intervention spécifique.

Scénario de la discussion de groupe avec les enfants

- Démarrer le groupe de discussion (dresser la carte des participants) :
 - *Nous commencerons par un bref tour d'ouverture au cours duquel nous vous demanderons de vous présenter en mentionnant votre âge et votre grade.*



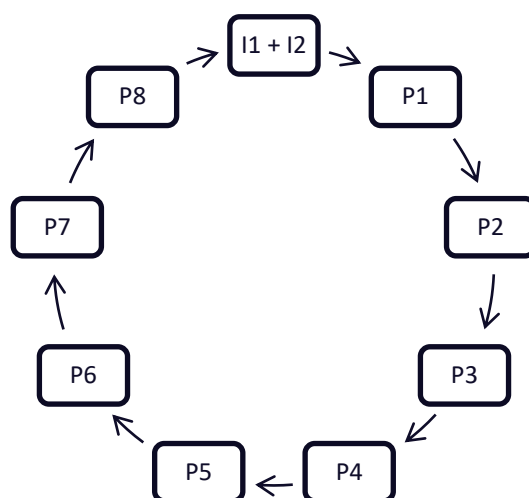
- Questions (il s'agit de questions indicatives qui couvrent les principaux domaines à étudier, mais elles peuvent être élargies ou modifiées si la dynamique l'exige).
 - Vous êtes prêts à commencer ? Très bien, nous allons mettre en marche l'enregistreur pour recueillir toutes les informations.
 - Quels appareils numériques utilisez-vous (Internet et écrans : TV, mobile, tablette, ordinateur, smartwatch, jeux vidéo) ?

- Depuis quand ? où ? à quelle fréquence ? quand ?
- Quels sont ceux que vous utilisez le plus (à la maison et à l'école) ?
- Comment avez-vous appris à utiliser les appareils numériques ? À la maison ou à l'école, comment apprenez-vous quelque chose ?
- À quoi servent-ils ?
 - ♦ Pour la collecte d'informations, comment ?
 - ♦ Créer du contenu numérique (vidéos, photos...).
 - ♦ Partagez-vous le contenu que vous créez, comment (en privé ou ouvertement) ?
 - ♦ Communiquez-vous par le biais d'appareils numériques, avec qui, avec quelle application ou quel appareil, comment, avec quel support (réseaux sociaux, jeux vidéo, chats) ?
 - ♦ Collaborez-vous en ligne ? Par exemple, nous téléchargeons un document sur le cloud et tout le monde travaille dessus à la maison. Autre exemple : jouez-vous en ligne avec d'autres personnes (connaissances/inconnus ; collaboration/individuel) ?
- L'utilisation des appareils numériques est-elle sûre, pourquoi, quels sont les risques, que faites-vous pour éviter ces risques, quels conseils recevez-vous à la maison ou à l'école (vers qui vous tournez-vous ou vous tourneriez-vous ?)?
- Que faites-vous ou feriez-vous en cas de problème ou de danger ?
- Et si vous avez un problème technique, que faites-vous ou feriez-vous ?
- Y a-t-il d'autres points que vous souhaiteriez aborder, et y a-t-il des questions importantes qui n'ont pas été abordées ?

○ Remerciements, adieux et clôture.

Groupe de discussion avec les enseignants

- Début du groupe de discussion (recensement des participants) :
 - *Nous commencerons par un bref tour d'ouverture au cours duquel nous vous demanderons de vous présenter en mentionnant votre âge et le poste ou le cours que vous enseignez.*



- Questions (il s'agit de questions indicatives qui couvrent les principaux domaines à étudier, mais elles peuvent être étendues ou modifiées si la dynamique l'exige).
 - Vous êtes prêts à commencer ? Très bien, nous allons mettre en marche l'enregistreur pour recueillir toutes les informations.
 - En tant qu'enseignants, comment décririez-vous l'utilisation des appareils numériques ? Qu'observez-vous chez les élèves ? à l'école ? et à la maison ?
 - Discutez-vous de ces questions avec les familles et y a-t-il une communication et un accord ?
 - Avez-vous reçu une formation pour les enseignants et cette formation est-elle proposée aux familles ?
 - Comment la compétence numérique (ou DigComp) est-elle incluse dans le programme de l'école primaire ? En tenant compte du Cadre européen commun pour la DigComp (montrer l'image), quels sont les domaines couverts ou ceux qui, selon vous, devraient être couverts dans l'enseignement primaire ? Comment ? Dans quelles classes ?



- ♦ Quel est le domaine de DigComp le plus travaillé en classe et/ou à la maison ? Pourquoi ?
- ♦ Quel est le domaine de DigComp le moins travaillé en classe et/ou à la maison ? Pourquoi ?
- ♦ Quelles sont les ressources dont vous disposez pour travailler sur DigComp en classe et/ou à la maison ? Sont-elles suffisantes ou insuffisantes ? Pourquoi ?
- ♦ Donnez un exemple de la façon dont vous travaillez ou travailleriez sur chaque domaine de DigComp en classe et/ou à la maison :

1. Maîtrise de l'information et du numérique.
2. Communication et collaboration.
3. Création de contenu numérique.
4. La sécurité.
5. Résolution de problèmes.

- En termes de sécurité et de risques, quels sont les risques qui vous préoccupent le plus, avez-vous connu des situations compliquées et comment les avez-vous gérées ?
- Qu'incluriez-vous dans un guide destiné aux élèves, aux familles et aux enseignants ?
- Souhaitez-vous ajouter quelque chose d'autre ?

○ Remerciements, adieux et clôture.

Transcription et traduction des groupes de discussion en vue d'une catégorisation et d'une analyse plus approfondies.

- Transcrire l'audio mot à mot dans un document Word en indiquant le participant qui parle dans chaque paragraphe. Par exemple :
I1 (fille, X ans) :
P4 (garçon, X ans) :
P2 (fille, X ans) :
- Traduction de la transcription en espagnol.
- Évitez l'utilisation de l'IA, il doit s'agir d'une transcription et d'une traduction de qualité.

Les guides utilisés pour mener les entretiens

Guide groupes de discussion sur l'apprentissage du numérique des enfants

Le guide d'entretien proposé ci-après permet de récolter des informations sur les pratiques numériques des élèves en référence au cadre de référence des compétences numériques DigComp. Il s'appuie sur les 5 domaines d'activité qui rassemblent 16 compétences numériques attendues par les enfants, sans tenir compte des niveaux de maîtrise de ces compétences. L'idée ici n'est pas de mesurer le niveau (de compétences) mais plutôt les pratiques (du numérique), les manques ressentis en matière de savoir-faire et les besoins exprimés pour monter en compétence ou pour « trouver de l'aide ».

https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/guide_groupes_discussion_enfants_fr.pdf

Guide des groupes de discussion sur l'apprentissage du numérique en classe

Le guide d'entretien proposé a permis de récolter des informations sur les compétences numériques des enseignants en référence au cadre de référence des compétences numériques des éducateurs DigCompEdu. Les ressentis en matière de savoir-faire et les besoins exprimés pour monter en compétence ou pour « trouver de l'aide » ont permis la création du « Guide ResoLab pour les enseignants »

https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/guide_groupes_discussion_enseignants_fr.pdf