

Rapport de l'expérimentation ResoLab

Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Ce contenu a été préparé dans le cadre du projet RÉSOLAB 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/>

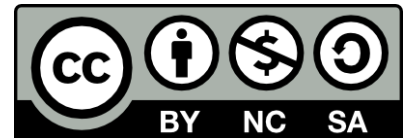


Table des matières

INTRODUCTION	5
Rappel des conclusions du diagnostic des usages réels des enfants	5
Une nouvelle modalité de prévention autour des usages numériques	5
PRESENTATION DE LA PLATEFORME WEB	6
Les différents utilisateurs.....	6
Fonctionnalités pour les enfants	7
Les besoins identifiés.....	7
Description des fonctionnalités.....	8
Fonctionnalités pour les parents	9
Les besoins identifiés.....	9
Les fonctionnalités	10
Fonctionnalités pour les enseignants.....	12
Les besoins identifiés.....	12
Les fonctionnalités	13
Fonctionnalités pour les modérateur·rice·s.....	14
Le rôle des modérateur·rice·s sur la plateforme	14
Les fonctionnalités à disposition des modérateur·rice·s.....	15
Autres fonctionnalités transverses	16
Espace ressource.....	16
Espace de démonstration	17

UTILISATION DE LA PLATEFORME DANS LE CADRE DE L'APPRENTISSAGE DES COMPETENCES NUMERIQUES A L'ECOLE 18

Principe de l'expérimentation 18

Protocole lancement dans les écoles..... 19

Rencontre des enseignant·e·s	19
Rencontre des élèves (intervention n°1)	20
Rencontre des parents (Intervention n°2)	20
Traitement des autorisations parentales.....	21
Présentation du réseau social aux enfants (intervention n°3).....	22

Les mises en situations 22

Le droit à l'image et le droit d'auteur	23
La désinformation	24
Les violences en ligne	26
La protection des données personnelles.....	28
Les risques liés aux mésusages des outils numériques	29
A retenir	31

BILAN DE L'EXPERIMENTATION..... 32

La plateforme RésLab 32

Prise en main de la plateforme	32
Des outils investis par les enfants.....	33
Des outils à améliorer pour la suite.....	35

L'expérimentation RésLab 38

Usages des modérateur·rice·s adultes.....	38
Usages des jeunes.....	39
Modération par les pairs	41
Usages des parents.....	46

Les impacts de l'expérimentation 47

Sur les enfants	47
Sur les adultes	48

CONCLUSION 50

Introduction

Rappel des conclusions du diagnostic des usages réels des enfants

Le Diagnostic réalisé par les partenaires du projet RésLab a confirmé que les enfants accédaient très tôt à Internet via plusieurs terminaux, avec un niveau d'usage sous-estimé par les familles, accompagné d'une stratégie de médiation plus réactive que préventive et peu coordonnée avec l'école pour les protéger des risques réels existants sur les réseaux.

Par ailleurs, si les compétences numériques de bases semblent être en cours d'acquisition, il a été constaté chez les enfants de véritables difficultés à filtrer les informations, à valider les sources et à naviguer de manière critique.

De plus, le diagnostic a souligné l'importance de la coordination entre l'école et les familles pour garantir un accompagnement cohérent permettant de définir des normes, proposer des formations et gérer les situations à risque.

C'est pourquoi l'expérimentation RésLab a été proposée aux enfants, aux familles et aux enseignant·e·s comme une seule et même action autour d'une même plateforme à laquelle tous pouvait accéder.

Une nouvelle modalité de prévention autour des usages numériques

L'expérimentation RésLab s'est basée sur 4 outils et éléments complémentaires :

- **Une plateforme web sécurisante et sécurisée** reprenant les codes et les principales fonctionnalités des réseaux sociaux afin que les enfants puissent expérimenter les premiers usages de la sociabilité numériques et mettre en pratique les compétences numériques en cours d'acquisition
- **Cinq séances pédagogiques en classe** traitant chacune d'une aire des compétences numériques afin d'appuyer les actions déjà entreprises par les enseignants
- **Une modération des publications des enfants par les partenaires du projet RésLab** en lien avec les parents et les enseignants pour assurer une surveillance des échanges en ligne comme les adultes peuvent le faire dans la cour de récréation d'une école.
- **Une expérience de modération par les pairs** dans laquelle des enfants participants à l'expérimentation se sont portés volontaires pour se mettre en situation de devenir eux-mêmes modérateurs, leur permettant d'aller encore plus loin dans l'acquisition des compétences numériques et mettre en œuvre d'autres compétences associées, notamment celles dites « psycho-sociales ».

Présentation de la plateforme web

Cet outil est la genèse d'un projet imaginé dès 2018 par la Maison des Ados du Pays Basque, un service de prévention du Centre Hospitalier de la Côte Basque, avec LaNum Pays Basque dans lequel les partenaires souhaitaient proposer un outil pratique et complémentaire des actions de prévention sur les réseaux sociaux.

La plateforme qui a été développée est basée sur le logiciel libre HumHub (<https://www.humhub.com/en/>) et peut donc être réutilisée par quiconque souhaiterait la mettre en place sur son territoire. En revanche, la marque « Résolab » ainsi que sa charte graphique est la propriété du CHCB et ne peut être utilisée sans son accord (<https://Résolab.eu/mentions-legales/>).

Ainsi, les fonctionnalités qui ont été développées sont adaptées pour venir en complément des actions de prévention autour des questions des enfants et des écrans. Dans le cadre du projet européen Résolab, les partenaires ont souhaité mobiliser les outils et les fonctionnalités autour d'autres actions d'accompagnement au service du développement des compétences numériques.

Les différents utilisateurs

La plateforme prévoit différentes catégories d'utilisateurs avec des fonctionnalités et des droits qui ont été prévus pour que les enfants disposent d'un espace d'apprentissage équilibré entre une autonomie nécessaire pour que se développe des échanges sincères et un encadrement protecteur mais pas trop intrusif.

Ainsi, chaque participant à l'expérimentation dispose d'un compte :

- Les enfants
- Les enseignants
- Les parents
- Les modérateurs (les partenaires du projet Résolab)
- L'administrateur de la plateforme (le Centre Hospitalier de la Côte Basque)

Fonctionnalités pour les enfants

Les besoins identifiés

Les fonctionnalités à disposition des enfants sont pensées en premier lieu pour reproduire des situations de sociabilité numérique telles qu'on peut les retrouver sur un réseau social classiques. Par ailleurs, elles sont également prévues afin de reproduire les « groupes classes », ces groupes WhatsApp que créent les enfants à l'entrée du collège et qui concentrent la plupart des problématiques les plus graves (contenus inadaptés, cyberharcèlement, etc.).

Les fonctionnalités prévoient également de créer chez les enfants un réflexe de recours aux adultes sur les différents temps de vie du réseau social : pour publier, pour se protéger, pour régler des conflits.

C'est pourquoi RésLab ne permet aux enfants que de ne communiquer qu'avec ses camarades de classe et en aucun cas il ne peut interagir avec d'autres enfants, que ce soit de son établissement ou en dehors.

Par ailleurs, une autorisation écrite des parents est obligatoire pour disposer d'un compte RésLab, elle est généralement transmise via l'établissement scolaire. Si l'accord parental avec donnée, ce sont bien les administrateurs de la plateforme qui créent les comptes.

Enfin, les comptes enseignants et parents ne sont pas autorisés à visualiser les contenus publiés dans les groupes classe. Comme dans une cour de récréation d'un établissement scolaire, les enfants ont toute liberté de s'exprimer en toute discrétion dans le respect et la sociabilité qui conviennent. Cela laisse la porte ouverte au dialogue avec les adultes et les enfants sont ainsi libres de montrer ou pas ce qui se passe dans la plateforme.

Les temps d'utilisation de l'outil RésLab sont laissés au seul regard des adultes, que ce soit en classe où les enseignants sont libres d'utiliser l'outil comme contenu pédagogique s'ils le jugent nécessaire, ou à la maison si les parents autorisent l'enfant à s'y connecter depuis un ordinateur ou un équipement mobile.

La surveillance des adultes est opérée par les modérateurs, des professionnels de la jeunesse, qui ont les droits pour regarder les publications dans les groupes classes et qui peuvent être sollicités par les enfants pour régler d'éventuels conflits ou débordements.

Description des fonctionnalités

Connexion et gestion du compte

Les enfants ne disposent pas d'un outil d'inscription en ligne comme sur un réseau social classique, ils peuvent se connecter et se déconnecter via un identifiant (qui leur est transmis par l'administrateur via l'école en présentiel) et un mot de passe qu'il choisissent à la première connexion en classe.

Comme ces comptes enfants ne sont pas liés à un email, en cas de perte du mot de passe, les enfants peuvent faire une demande de modification du mot de passe qui transite via le mail des deux parents. C'est avec leurs parents qu'ils pourront alors en choisir un nouveau.

En termes de profils, les enfants peuvent modifier leurs photos mais ne peuvent pas apparaître sous des pseudos.

Publier sur le journal et le mur du groupe classe

Chaque enfant dispose d'un « journal » sur lequel il peut publier des photos issues de la mémoire de son terminal ou de la caméra. Il peut y ajouter des commentaires écrits avec des émoticônes. De la même manière, il peut publier des « story » à la façon d'Instagram qui disparaissent au bout de 24h.

Plusieurs interactions sont possibles avec un post ou une story :

- Liker un post
- Commenter un post
- Voir qui a liké le post
- Voir qui a commenté le post
- Pouvoir liker le commentaire du post
- Voir qui a liké le commentaire du post
- Mentionner quelqu'un de mon groupe

Echanger des messages privés (Tchat)

Via une boîte de dialogue, chaque enfant peut échanger des messages privés écrits ou vocaux avec un ami ou un groupe d'amis, recréer des sous-groupes pour échanger en privé. Il peut voir en temps réel qui est en ligne.

Être notifié·e

Des fonctionnalités de notifications sont prévues pour les différents types de d'interactions sur la plateforme. Ils disposent d'un compteur pour vérifier depuis combien de temps ils sont sur la plateforme ainsi que d'un compteur d'impact carbone et de consommation en eau de la session.

Signaler des contenus inappropriés

En cas de soucis, les enfants peuvent signaler très facilement tout contenu qu'ils considèrent, à tort ou à raison, comme inapproprié. Une icône en forme de triangle apparaît sur toute forme de publication (photos, commentaires ou messages privés).

Dans le cas d'un signalement sur une publication du mur de la classe, celle-ci est immédiatement retirée et un pop-up s'ouvre pour proposer à l'enfant d'expliquer la cause de son signalement. Un adulte est immédiatement averti. Personne ne sait (à part les modérateur·rice·s de la plateforme) qui a signalé le contenu.

Dans le cas d'un signalement sur une conversation privée, une copie d'écran est faite pour permettre au modérateur d'apprécier la teneur des échanges.

L'enfant sera rapidement contacté via le tchat par un·e modérateur·rice pour discuter de ce signalement, que ce soit une fausse manipulation, une incompréhension ou une réelle infraction à la charte d'usage.

Tout cela a été pensé dans le but de protéger la personne qui signale.

Fonctionnalités pour les parents

Les besoins identifiés

Du point de vue de la relation parents/enfant, la volonté des concepteurs de cette plateforme d'apprentissage des réseaux sociaux s'est portée sur la recherche du juste équilibre entre « autonomie » et « surveillance » tout en incitant au dialogue.

C'est pourquoi les comptes parents ne permettent pas de voir ce qui se publie sur les groupes classe et n'ont pas accès aux conversations privées entre les enfants. La recommandation est plutôt que les enfants racontent à leur parents leur première expérience en confiance ET que les parents questionnent leur(s) enfant(s) sur leurs usages.

La plateforme induit du coup un lien de confiance des parents vers les adultes en charge de la modération et des enseignants qui leur garantissent la protection de leur(s) enfant(s) sur l'outil, notamment en classe.

En tout état de cause, ce sont bien les parents qui ont le dernier mot et qui décident ou pas de l'ouverture d'un compte pour leur(s) enfant(s).

Les fonctionnalités

Connexion et gestion du compte

Les parents ne disposent pas d'un outil d'inscription en ligne comme sur un réseau social classique, ils peuvent se connecter et se déconnecter via un identifiant (qui leur est transmis par l'administrateur sur leur mail) et un mot de passe qu'il choisissent à la première connexion.

Les comptes parents sont liés à ceux de leur(s) enfant(s) car en cas de perte du mot de passe, les enfants devront en générer un nouveau via l'un des deux mails des parents.

En termes de profils, les parents peuvent modifier leur photo mais ne peuvent pas apparaître sous des pseudos. Enfin, ils peuvent bien sûr modifier leur mail, modifier la fréquence et la nature des notifications.

Tableau de bord des connexions et des usages

Les parents disposent d'un tableau de bord pour quantifier l'activité de leur(s) enfant(s) sur la plateforme. Cela comprend :

- La date et l'heure de création de compte
- La date et l'heure de la dernière connexion à la plateforme
- La date et l'heure de la dernière activité sur la plateforme (publication de contenu, d'un commentaire ou d'une réaction)
- Le nombre de contenus publiés
- Le nombre de commentaires sur les publications
- Le nombre de Mention "J'aime"
- Le nombre de messages privés échangés par jours
- Le temps passé sur la plateforme en moyenne quotidienne
- L'impact écologique de l'utilisation de la plateforme (en grammes de CO2 et en ml d'eau)

Ces données permettent de quantifier l'utilisation de la plateforme par leur(s) enfant(s) ce qui leur permet d'identifier un excès éventuel en termes de temps ou d'heures de connexion. Nous faisons le pari que s'ils veulent connaître la nature des publications, ils doivent poser des questions ou se trouver avec eux lors de l'utilisation.

Journal de bord

Le projet RésLab Europe a été l'occasion de tester de nouvelles modalités d'aide à la parentalité numérique. Une première approche novatrice par rapport aux outils habituels (de la documentation comme les guides, des sites web ou des newsletters prodiguant des conseils variés) a été le théâtre forum¹ permettant aux adultes de partager leurs expériences, doutes et conseils pratiques.

Une seconde a été l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité dans la plateforme, le journal de bord. Il s'agit de recueillir de manière différente des informations sur ce qu'il se passe dans les familles concernant la parentalité numérique mais aussi comment évolue le sujet.

Le journal ou carnet de bord est un outil individuel qui force à poser les choses par écrit.

Il permet de consigner la manière dont les parents gèrent l'utilisation des écrans de leurs enfants au quotidien : leurs réflexions, leurs incertitudes, leurs solutions, ce qui a fonctionné ou pas, ... afin de suivre régulièrement la progression et d'affiner leur positionnement au fil du temps.

Autrement dit, il s'agit de remplir un agenda numérique directement sur la plateforme RésLab qui garde une trace de chaque événement marquant en lien avec l'usage des écrans des enfants dans le but de garder ce qui fonctionne et de rectifier ce qui n'a pas marché.

Le journal de bord, au-delà des simples observations, peut faciliter les prises de décisions ultérieures pour les accompagner au mieux dans leurs pratiques en ligne. Cet outil peut également permettre de réfléchir à l'état émotionnel que suscitent les usages numériques de vos enfants.

¹ voir le Diagnostic des usages, chapitre « théâtre Forum » p.26)

Enfin, le journal de bord était pensé comme un bon moyen de définir ou de redéfinir un cadre d'utilisation des écrans pour les plus jeunes mais également pour l'ensemble de la famille en visualisant de manière simple les points forts et les points problématiques dans l'utilisation des écrans à la maison.

Dans le même temps, nous comptons dessus pour mobiliser plus facilement les parents à la plateforme.

Un tutoriel disponible en ligne² a été réalisé pour conseiller les parents à l'utilisation de l'outil et détaille les possibilités et les fonctionnalités disponibles.

Fonctionnalités pour les enseignants

Les besoins identifiés

Les enseignant·e·s gèrent de façon « classique » les disputes entre élèves au sein de l'école et procèdent aux médiations nécessaires pour les faire cesser mais leur autorité s'arrête au seuil de l'école. Les comptes enseignant·e·s n'ont aucun accès aux contenus (conversations ou articles) publiés par les élèves de leur classe

Cependant, ils/elles ont exprimé le besoin que soit opérée une modération des relations sociales privées en ligne par d'autres adultes car elles viennent régulièrement perturber le fonctionnement des classes sans qu'ils/elles aient les véritables clés pour intervenir.

Au-delà, les enseignant·e·s sont également très intéressé·e·s de mieux connaître les usages numériques des enfants pour adapter leurs discours à la réalité des enfants.

Enfin, ils/elles nous ont confirmé qu'ils manquaient d'outils pour travailler les compétences numériques en classe qui s'appuient sur des cas concrets et pratiques compris et vécus par les enfants.

² https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/tutoriel_journal_de_bord.pdf

Les fonctionnalités

Connexion et gestion du compte

Les enseignant·e·s ne disposent pas d'un outil d'inscription en ligne comme sur un réseau social classique, ils peuvent se connecter et se déconnecter via un identifiant (qui leur est transmis par l'administrateur sur leur mail) et un mot de passe qu'il choisissent à la première connexion.

En termes de profils, les enseignant·e·s peuvent modifier leur photo mais ne peuvent pas apparaître sous des pseudos. Enfin, ils peuvent bien sûr modifier leur mail, modifier la fréquence et la nature des notifications.

Tableau de bord des connexions et des usages

Les enseignant·e·s disposent d'un tableau de bord pour quantifier l'activité des enfants de leur classe sur la plateforme. Cela comprend :

- La date et l'heure de création de compte
- La date et l'heure de la dernière connexion à la plateforme
- La date et l'heure de la dernière activité sur la plateforme (publication de contenu, d'un commentaire ou d'une réaction)
- Le nombre de contenus publiés
- Le nombre de commentaires sur les publications
- Le nombre de Mention "J'aime"
- Le nombre de messages privés échangés par jours
- Le temps passé sur la plateforme en moyenne quotidienne
- L'impact écologique de l'utilisation de la plateforme (en grammes de CO2 et en ml d'eau)

Ces données permettent de quantifier l'utilisation de la plateforme par les enfants ce qui leur permet d'initier des échanges ou non avec eux pour connaître la nature des publications. S'ils/elles constatent des usages fréquents, ils/elles savent qu'il est possible de s'appuyer dessus pour des activités pédagogiques en se rapprochant d'un modérateur ou administrateur pour lancer un scénario.

Le but est que Résolab leur serve de support pour discuter des écrans en classe et en cas de soucis, les enseignant·e·s peuvent contacter un professionnel par mail ou téléphone.

Fonctionnalités pour les modérateur·rice·s

Le rôle des modérateur·rice·s sur la plateforme

Le modérateur est un professionnel de la Jeunesse motivé et volontaire possédant une bonne connaissance de l'outil RésLab, du public et des dispositifs d'accompagnement du territoire. Il doit :

- Être en capacité de dégager le temps nécessaire à la bonne conduite de cette mission.
- Faire partie d'une équipe capable de s'entraider quand le besoin se fait sentir.
- Respecter et appliquer les missions des modérateurs RÉSOLAB.
- Respecter et appliquer la stratégie de modération en vigueur sur le réseau.

Le modérateur doit être :

- Disponible : Il est nécessaire de réserver une heure ou deux par semaine pour se consacrer pleinement à la modération du réseau.
- Rigoureux : la modération ne se limite pas à la suppression /suspension d'un contenu. Un suivi de modération en instaurant un dialogue avec les différents protagonistes est indispensable. Un travail de veille est également nécessaire.
- Pédagogue : toute action de modération devra impérativement être explicitée aux différents protagonistes.
- Médiateur·rice : le cas échéant le/la modérateur·rice devra être capable d'instaurer un dialogue entre les différents protagonistes en garantissant l'écoute et le respect de chacun.
- Ludique : l'animation, l'implication active du public, l'information et la prévention font également partie de la modération.
- Faire preuve d'objectivité : être capable de faire la part des choses et faire la différence entre un élément qui à titre personnel, semble dérangeant et un élément qui ne respecte pas la charte d'utilisation de la plateforme³.

Ses missions sont :

- Veiller au respect de la charte des utilisateurs.
- Prôner la tolérance et le respect.
- Supprimer ou suspendre les contenus inappropriés.
- Entrer en contact et être à l'écoute des utilisateurs à l'origine du signalement et avec ceux dont le contenu a été signalé et le cas échéant instaurer un dialogue entre eux.

³ A télécharger sur https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/charte_resoLab_multilingue.pdf

- Être une personne ressource pour les utilisateurs ayant des questionnements sur le fonctionnement du site.
- Travailler en concertation avec l'équipe de modération et les partenaires extérieurs
- Ne jamais s'opposer publiquement à un autre modérateur.
- Suspendre un compte d'utilisateur en cas de récidive abusive et de la non prise en compte des recommandations de l'équipe de modération après s'être concerté avec l'ensemble des modérateurs.
- Proposer du contenu et des pistes d'améliorations pour le réseau.

Les fonctionnalités à disposition des modérateur·rice·s

Accès à la plateforme

Les modérateur·rice·s se connectent à la plateforme Résolab grâce à un compte via leur mail professionnel et un mot de passe qui leur est attribué par l'administrateur de la plateforme. C'est aussi ce dernier qui attribue aux modérateur·rice·s une ou plusieurs classes à modérer.

Fonctionnalités de publication

Les modérateur·rice·s disposent des mêmes fonctions que les élèves⁴ et en plus peuvent aller regarder les contenus de toutes les classes sur la plateforme.

Il/elles peuvent également contacter via la messagerie interne tous les utilisateur·rice·s de la plateforme. En revanche, ils ne peuvent accéder directement aux échanges privés (tchat) entre les enfants.

Fonctionnalités de modération

Pour rappel, 3 types de contenus peuvent être signalés par les enfants : les publications, les commentaires sur les publications et les messages privés.

Cas 1 : signalement d'une publication ou d'un commentaire

Les modérateur·rice·s, disposent d'un menu « modération », dans lequel ils/elles peuvent trouver une liste des de l'ensemble des signalements :

- type de contenu et son auteur
- le nom de l'utilisateur à l'origine du signalement

⁴ Voir « Description des fonctionnalités » en page 7

- la date du signalement
- La raison du signalement
- L'état de la prise en charge : non pris en charge ou pris en charge par "nom du modérateur"
- Un bouton de prise en charge permettant de s'autoassigner le problème

Dans le cas où aucun·e modérateur·rice n'a pris en charge le signalement, il est possible de visualiser la publication ou le commentaire concerné puis d'indiquer la prise en charge du signalement.

Via le tchat, le/la modérateur·rice se met en relation avec les enfants concernés par le signalement et selon les cas rencontrés, il peut alors soit « approuver » la publication ou la « supprimer » définitivement.

Cas 2 : signalement d'un message dans le tchat

Toujours dans le menu « modération », les modérateur·rice·s peuvent trouver une liste des de l'ensemble des commentaires signalés :

- Un court extrait des échanges qui ont amené le signalement contenant les paroles signalées marquées en police de caractère rouge
- la date du signalement
- le nom de l'utilisateur à l'origine du signalement
- L'état de la prise en charge : non pris en charge ou pris en charge par "nom du modérateur"
- Un bouton de prise en charge permettant de s'autoassigner le problème
- Un bouton permettant de visionner l'ensemble de la conversation

A noter que les messages signalés ne disparaissent pas de la conversation. Selon les éléments qui se trouvent dans les échanges, les modérateur·rice·s vont contacter chaque enfant et si nécessaire, les professeurs qui décident ensuite d'en parler aux parents ou pas.

Autres fonctionnalités transverses

Espace ressource

Cet espace regroupe les documents permettant aux enfants, parents et enseignants de trouver des ressources pratiques et des conseils issus du projet Résolab . Il se trouve sur le site <https://europe.Résolab.eu/livrables> mais aussi sur le site <https://www.Résolab.eu> dans la rubrique

Espace de démonstration

Un espace de démonstration est disponible pour se rendre compte des différentes fonctionnalités à l'adresse <https://social.Résolab.eu>

Compte enfant

- login : eleve.eleve
- pass : Eleve

Compte parent

- Login : manuel.arrechea
- Pass : Résolab

Utilisation de la plateforme dans le cadre de l'apprentissage des compétences numériques à l'école

La plateforme numérique RésLab existait avant le projet européen à des fins de prévention aux mauvais usages des réseaux sociaux par les enfants dont une observation sur le terrain en France concluait qu'ils les utilisaient avant l'âge légal et sans accompagnement préalable par les adultes.

Tout en conservant ses qualités préventives, l'expérimentation du projet financée par les fonds Erasmus+ visait à tester le fait de la mettre à disposition des écoles pour améliorer l'apprentissage des compétences numériques chez les enfants de 9 à 11 ans.

Ainsi, l'expérimentation a été menée durant l'année scolaire 2024-2025 a permis à la plateforme RésLab de se rendre disponible en plusieurs langues (anglais, espagnol, lituanien et basque) pour s'adapter aux différents pays.

Elle a concerné 26 classes dans 18 écoles de France, de Belgique, de Lituanie et d'Espagne pour 436 élèves (dont 75% ont eu l'autorisation parentale pour utiliser la plateforme) regroupées dans 329 familles avec l'appui de 33 enseignant·e·s.

Principe de l'expérimentation

Les membres du consortium européen se sont servis de cette plateforme pour proposer une mise en scène sous la forme d'une « fausse » publication. Celle-ci permettait de mettre les élèves en situation pour travailler certaines compétences numériques du DigComp.

Cette façon de procéder est née d'un premier constat d'utilisation de la plateforme en France : que ce soit dans les univers virtuels ou ailleurs, les enfants ont besoin d'apprendre par l'expérimentation et les apports théoriques ne sont pas toujours suffisants.

En effet, si les enfants intégraient bien les concepts de la bonne sociabilité numérique lors des sessions de sensibilisation, ils avaient ensuite du mal à les recontextualiser dans la pratique devant un écran dans une situation réelle.

C'est pourquoi les partenaires du projet ont créé des « mises en situation » directement en ligne. Celles-ci étaient au nombre de 5 en lien avec le programme scolaire autour des compétences du DigComp et elles étaient ensuite approfondies en classe lors d'une intervention propre à chaque pays. Les thématiques abordées durant le projet ont été :

- Le droit à l'image et le droit d'auteur
- La désinformation
- Les violences en ligne
- La protection des données personnelles
- Les risques liés aux mésusages des outils numériques

Ainsi, nous avons pu travailler certains points de 3 des axes du DigComp :

- Aire 1 : Information et données
- Aire 2 : Communication et collaboration
- Aire 4 : Protection et sécurité

Protocole lancement dans les écoles

Les partenaires ont conçu et proposé un protocole à destination des professionnels de la jeunesse leur permettant de lancer une expérimentation dans une école de façon structurée et sérieuse afin que les parents et les enseignant·e·s collaborent pleinement.

Modalités de lancement des activités en s'appuyant sur les classes (1 réunions enseignants puis 2 interventions en classe puis 1 réunion parents puis les 5 mises en situations).

Rencontre des enseignant·e·s

L'objectif est de recueillir l'implication de l'établissement dans l'organisation de tous les temps de l'expérimentation, à savoir

- Faire le lien avec les parents et crédibiliser la démarche pour que les enfants puissent utiliser la plateforme en ligne ;
- Mettre à disposition du temps de classe pour toutes les séances de sensibilisations avec les enfants.

C'est pour cela qu'une « classe de démonstration » de la plateforme RésLab est disponible pour :

- Montrer les fonctionnalités de la plateforme comme si vous étiez un enfant (publier, tchatter, signaler)
- Montrer les fonctionnalités de modération

- Montrer les fonctionnalités dédiées aux enseignant·e·s
- Montrer les fonctionnalités dédiées aux parents

Rencontre des élèves (intervention n°1)

Dans le cas où les enseignant·e·s et l'établissement scolaire sont partants pour mettre en œuvre l'expérimentation, une première séance en classe avec les enfants s'organise avec plusieurs objectifs :

- Recueillir des informations des pratiques numériques des élèves permettant d'avoir des argumentaires et de préparer le discours qui sera tenu aux parents ;
- Faire prendre conscience aux enseignant·e·s sur la réalité des usages des élèves.

Nous conseillons à ce stade de se présenter dans la classe avec un questionnaire pratique⁵, de noter les réponses au tableau et de ne pas relever de données personnelles.

Faire parler les enfants de leurs pratiques, est très riche en information, tant pour les enseignant·e·s que pour les professionnels de la jeunesse qui auront autant de renseignements contextualisés à partager avec les parents.

Rencontre des parents (Intervention n°2)

Les objectifs étaient les suivants

- Présenter le dispositif et le projet européen
- Faire un retour aux parents sur le temps de rencontre avec leurs enfants en classe
- Recueillir leur accord pour participer aux activités du projet

Pour cela, nous conseillons aux partenaires du projet de faire un temps de présentation du projet d'environ 30 à 45 min) via support de présentation type⁶ contenant le logo du projet et de l'Europe avec le contenu type suivant : présentation de l'orateur, situation des usages des jeunes dans le pays, de la parentalité numérique, faire de la prévention via des conseils et bonnes pratiques, restitution des enfants suite à la rencontre en classe, les compétences numériques à l'école (DigComp), présentation du programme européen et des partenaires

⁵ Document téléchargeable depuis https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/intervention_01.pdf

⁶ Document téléchargeable depuis https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/modele_prez_parents.pdf

Dans un second temps, nous proposons une démonstration de la plateforme en ligne avec toutes les fonctionnalités prévues pour tous les utilisateur·rice·s avant de leur distribuer les autorisations parentales⁷ nécessaires pour que les enfants puissent utiliser la plateforme.

Traitement des autorisations parentales

Le rôle de l'établissement scolaire est alors crucial pour demander également les autorisations parentales aux parents qui n'étaient pas présents mais aussi pour centraliser les réponses dans une liste contenant les données personnelles suivantes des personnes volontaires pour participer au projet :

- Nom de l'enseignant·e
- Prénom de l'enseignant·e
- Adresse mail de l'enseignant·e
- Nom de l'élève
- Prénom de l'élève
- Classe de l'élève
- Nom des parents
- Prénoms des parents
- Adresses mail des parents

La plateforme ne disposant pas de lien d'inscription externe, ces données sont essentielles à l'administrateur qui pourra mettre en place les classes et les comptes associés.

Dans le cas où des parents n'étaient pas d'accord pour que leurs enfants accèdent à la plateforme, ces derniers ont tout de même assisté aux séances de sensibilisation au même titre que les autres enfants.

Une fois les paramètres établis, nous nous sommes encore appuyés sur les établissements scolaires pour transmettre aux familles leurs codes d'accès temporaires.

⁷ Modèle de document téléchargeable depuis https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/exemple_autorisation_parentale.pdf

Présentation du réseau social aux enfants (intervention n°3)

Préparée en coordination avec les enseignant·e·s, ce temps d'échange avec les enfants a été organisé pour leur expliquer comment fonctionnait l'outil de réseau social Résolab leur permettant d'échanger entre eux au sein d'une classe.

Plusieurs éléments étaient essentiels à comprendre :

- Le rôle des parents et des enseignants qui ne peuvent pas surveiller les échanges mais seulement estimer leurs quantités
- Ce qu'ils avaient le droit de faire et de ne pas faire via la présentation d'une charte⁸
- Le rôle des modérateur·rice·s vers qui il pouvaient se tourner si un·e élève ne respectait pas cette charte

A noter que selon les pays et les écoles, la première connexion des enfants pouvait avoir lieu en classe ou à la maison selon le niveau d'implication des établissements scolaires.

Les mises en situations

Le numérique arrive très tôt dans la vie quotidienne des enfants ce qui implique, pour leur protection et celle de leurs parents une, une compréhension d'un certain nombre de concepts que ne maîtrisent même pas tous les adultes.

Or, les programmes éducatifs sont souvent trop « descendants » ne proposent pas de pédagogie expérientielle qui permet bien souvent une montée en compétence plus efficace par une prise de conscience des situations, du rôle de chacun, des réactions favorables ou non.

De la même façon que dans un cours de self défense on met le pratiquant en situation de combat, il s'agirait dans un parcours d'apprentissage sur les usages numériques de mettre l'enfant en situation d'utilisation des outils et de navigation réelle avec des interactions sociales réelles.

⁸ Charte téléchargeable à l'adresse https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/charte_resolab_multilingue.pdf

Les fausses publications ont été élaborées en commun par les partenaires du projet et ont été publiées dans les classes de façon similaire. Les séances de sensibilisation en classe qui les ont suivies étaient traitées selon les habitudes et regards de chacun.

Le droit à l'image et le droit d'auteur

L'objectif de cette première séquence pédagogique, et donc de la mise en situation, était d'aborder les notions de droit à l'image/droit d'auteur afin de permettre aux jeunes de comprendre ce qu'ils ont le droit de publier ou pas.

Cette première intervention nous a permis de travailler plusieurs domaines et compétences du DigCom :

- 2.2 « Partager et publier »
- 2.4 « S'insérer dans le monde numérique »
- 4.2 « Protéger les données personnelles et la vie privée »
- 4.3 « Protéger la santé, le bien-être et l'environnement »

Mise en situation à mettre en ligne en amont

7 à 10 jours avant la date prévue de l'intervention, le but était de poster sur les groupes classe une publication visant à mettre les élèves en situation de témoin d'une photo à la fois mignonne mais également pouvant desservir la personne photographiée et quelques jours plus tard, nous postions des commentaires plutôt positifs.

La publication a été postée par un compte fictif qui devait se fondre dans la masse.

Photo choisie par les partenaires



Nous avons utilisé pour l'occasion une image libre de droits

Texte d'accompagnement

« Ma soeur, elle dor n'importe comment la honte !! »

Commentaires à ajouter :

- "Trop mignon !!"
- "trop drôle 😊"

Ces commentaires seront aussi postés par des comptes fictifs.

Objectifs de la séance de travail en classe après la mise en situation

Durant l'intervention, chaque partenaire a abordé le droit à l'image, le droit d'auteur et le principe de validation d'une publication par un adulte référent⁹.

En partant de la situation de départ, des images et des exemples de publications ont été proposées aux élèves qui vont devoir se positionner pour dire si elles sont publiables ou pas et expliquer pourquoi.

En fin de séance, un rappel des cadres législatifs a été proposé et, comme toujours, les adultes référents (parents, tuteurs, etc.) ont été repositionnés comme personnes ressources afin de développer le réflexe de se tourner vers les adultes pour tout ce qui concerne le numérique.

La désinformation

L'objectif de cette deuxième séquence pédagogique, et donc de la mise en situation, était d'apprendre à reconnaître les fausses informations sur Internet et à protéger les données personnelles. Cette deuxième intervention nous a permis de travailler plusieurs domaines et compétences du DigCom :

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 2.2 « Partager et publier »
- 4.2 « Protéger les données personnelles et la vie privée »

Mise en situation à mettre en ligne en amont

7 à 10 jours avant la date prévue de l'intervention, le but était de poster sur les groupes classe une fausse information qui ne correspond pas à la réalité, en leur demandant leurs données personnelles pour pouvoir la lire en entier.

Faux article élaboré par les partenaires

Les partenaires Résolab ont publié un article composé de deux parties : une image accrocheuse et le titre de l'article, et la deuxième partie - l'article lui-même, qui ne peut être lu qu'en saisissant le nom et le numéro de téléphone¹⁰.

⁹ Exemple de séance de sensibilisation est téléchargeable via https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/sensibilisation_01.pdf

¹⁰ Article consultable sur <https://resolab.wixsite.com/infonew>

Cette fausse publication expliquait que La France, après les Jeux Olympiques d'été de 2024, avait décidé de prêter la tour Eiffel ornée des anneaux olympiques à Los Angeles, où se dérouleront les Jeux Olympiques de 2028.

Photo choisie par les partenaires



Nous avons utilisé l'image qui nous a donné l'idée de cette fausse nouvelle

Texte d'accompagnement

« avez-vous vu cette info ? <https://RésLab.wixsite.com/infonews> »

Commentaires à ajouter :

- *OUI je l'ai vu aussi*

Ces commentaires seront aussi postés par des comptes fictifs.

Objectifs de la séance de travail en classe

après la mise en situation

- Vérifier les sources : expliquer l'importance de vérifier l'origine des informations.
- Encourager la pensée critique : inciter à poser des questions sur la logique et la crédibilité des informations.
- Discuter des conséquences : parler des impacts possibles de la diffusion de fausses informations.
- Utiliser des exemples concrets : partager et analyser des exemples de fausses nouvelles.
- Expliquer la responsabilité en ligne : souligner l'importance d'être un utilisateur responsable d'Internet.

En fin de séance¹¹, un rappel des cadres législatifs a été proposé et, comme toujours, les adultes référents (parents, tuteurs, etc.) ont été repositionnés comme personnes ressources afin de développer le réflexe de se tourner vers les adultes pour tout ce qui concerne le numérique.

Les violences en ligne

L'objectif de cette troisième séquence pédagogique, et donc de la mise en situation, était d'aborder les notions de prévention contre le harcèlement et le cyber-harcèlement, ainsi que d'aborder les notions d'estime de soi (réelle et virtuelle). Cette troisième intervention nous a permis de travailler plusieurs domaines et compétences du DigCom :

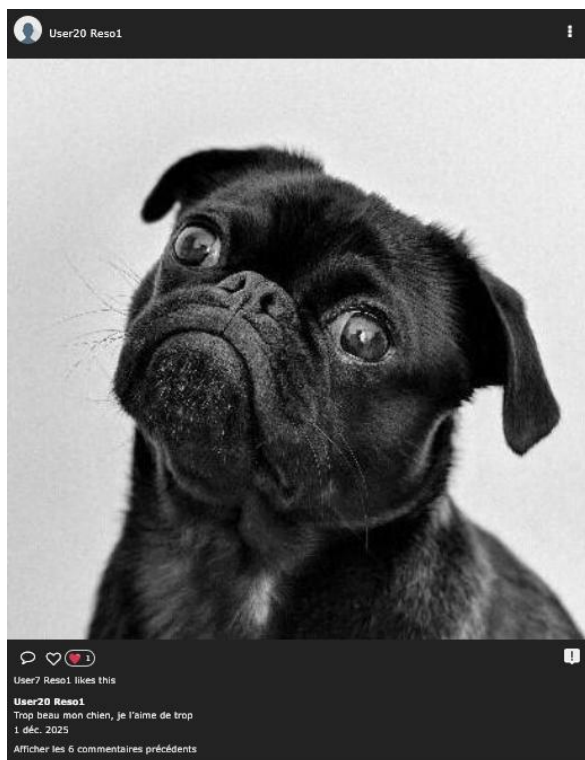
- 2.1 : « interagir avec autrui »
- 2.6 : « gérer son identité numérique »
- 4.2 « Protéger les données personnelles et la vie privée »
- 4.3 « protéger la santé et le bien-être »

Mise en situation à mettre en ligne en amont

Pour qu'une situation puisse être définie comme du harcèlement, elle doit contenir 3 composantes fondamentales :

- Il doit exister un rapport de force/domination entre la cible et un ou plusieurs intimidateurs.
- Il doit y avoir une notion de répétition dans le temps.
- La cible doit éprouver un sentiment d'incapacité à se défendre.

¹¹ Exemple de séance de sensibilisation est téléchargeable via https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/sensibilisation_02.pdf



Pour traiter la thématique du harcèlement/cyberharcèlement et de l'estime de soi, nous avons proposé la situation suivante : un faux profil (géré par l'animateur) représentant un/une élève de la classe publie une image de son chien avec le commentaire suivant : « *Trop beau mon chien, je l'aime de trop* »

Deux jours plus tard (mercredi), un second profil (toujours géré par l'animateur) publiait en réponse sous la photo, le commentaire suivant « *bizarre ton animal, il est vraiment trop moche* ». Dans la même journée un troisième profil (toujours géré par l'animateur) publiait la réaction suivante « *c'est clair, il est trop laid* »

Ensuite, On laissait les enfants réagir sans notre intervention jusqu'à la semaine qui suivait notre première publication. Un nouveau commentaire était alors publié par le premier profil sous la forme d'un emoji.

Il était rapidement suivi par un commentaire de second faux profil « *hahaha c'est vraiment un alien* »

Objectifs de la séance de travail en classe après la mise en situation

L'animation en classe a permis aux enfants de parler autour de la thématique du harcèlement/cyber et de l'estime de soi au travers d'un cercle de parole. L'animateur pouvait, s'il le souhaitait, projeter la situation de la plateforme pour permettre à chacun de voir les commentaires qui avaient été posté par les élèves. Il était important ici de parler des notions de cible, de témoin et d'intimidateur.

Autre proposition d'animation, nous avons créé un faux échange WhatsApp¹² entre 3 jeunes filles qui se découpait en plusieurs séquences afin de proposer aux enfants de se positionner par rapport à la tournure des événements. Le but était de montrer en situation

¹² Exemple de séance de sensibilisation est téléchargeable via https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/sensibilisation_03.pdf

réelle combien les situations de violence en ligne pouvait être pernicieuses et parfois difficiles à détecter compliquant les bonnes attitudes de défense de la cible vis-à-vis de l'intimidateur.

D'un point de vue méthodologique, étant donné le thématique impactante du harcèlement scolaire, nous avons proposé que les trois rôles (la cible, les deux intimidateurs) soient interprétés par un adulte afin de ne pas mettre les élèves en situation de cible du harcèlement, ni en position d'intimidateur, tous les élèves étaient mis en positions de témoins d'une situation problématique (pouvant entraîner du harcèlement). Le dialogue devait permettre aux enfants de comprendre ces trois notions et de discuter autour de leur vécu numérique.

La protection des données personnelles

L'objectif de cette quatrième séquence pédagogique, et donc de la mise en situation d'aborder les notions de protection des données personnelles afin que les élèves puissent comprendre la nécessité de faire attention aux informations données. Cette intervention nous a permis de travailler plusieurs domaines et compétences du DigCom :

- 2.4 : « S'insérer dans le monde numérique »
- 4.2 « Protéger les données personnelles et la vie privée »
- 4.3 « protéger la santé et le bien-être »



Mise en situation à mettre en ligne en amont

10 à 15 jours avant la date prévue de l'intervention, le but était de poster sur les groupes classe une publication qui leur promettait la réception d'une console de jeux gratuitement, avec comme seule condition de remplir un questionnaire.

Photo choisie par les partenaires

Nous avons construit une image via l'outil Canva.

Texte d'accompagnement

La publication a été postée par un compte fictif dont le pseudo devait fortement indiquer la supercherie (par exemple « PS5 en folie » ou encore plus absurde « jojo la frite ») avec le texte d'accompagnement :

« Tu veux recevoir ta console gratuitement ??? clique ici !! <https://quizz.net/Q/?XvthcC> Attention Plus que 10 jours pour en profiter ! »

Commentaires qui ont été ajoutés par des comptes fictifs et seront complétés par les likes positifs

""j'ai répondu aux questions et 15 jours après j'ai reçu ma console"

"Merci "nom du profil""

" Au début j'ai cru que c'était une arnaque mais non, j'ai bien reçu ma console"

Le faux formulaire était bien sûr géré par les partenaires de RésLab.

Objectifs de la séance de travail en classe après la mise en situation

Durant cette intervention¹³, devait être évoquée la question de la protection des données personnelles :

- Quelles données transmettre ?
- Que doit-on garder "secret" ?
- Comment se protéger ?

En partant de la situation de départ, nous avons fait comprendre l'intérêt que pouvaient avoir les sites internet et autres plateformes pour nos données personnelles et en fin de séance, nous avons fait un rappel sur le cadre législatif et bien sûr repositionné les adultes référents (parents, tuteurs, etc.) comme personnes ressources.

Les risques liés aux mésusages des outils numériques

L'objectif de cette dernière séquence pédagogique, et donc de la mise en situation d'aborder les notions de protection des données personnelles afin que les élèves puissent comprendre la nécessité de faire attention aux informations données. Cette intervention nous a permis de travailler la compétence 4.3 « protéger la santé et le bien-être » du

¹³ Exemple de séance de sensibilisation est téléchargeable via https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/sensibilisation_04.pdf

DigCom pour faire comprendre aux enfants que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur leur santé et leur équilibre social et psychologique. Le but était d'aborder l'utilisation « non maîtrisée » des écrans pour identifier et lister des usages « excessifs » ainsi que leurs effets néfastes potentiels.

Mise en situation à mettre en ligne en amont

Nous avons repris le principe de la première mise en situation et, 7 à 10 jours avant la date prévue de l'intervention, nous avons posté sur les groupes classe une publication visant à mettre les élèves en situation de témoin d'une photo à la fois mignonne mais également pouvant desservir la personne photographiée. Quelques jours plus tard, nous postions des commentaires plutôt positifs.

Photo choisie par les partenaires



Nous souhaitions mettre dans une publication un enfant « envahi », « entouré » d'écrans (télé, console, téléphone, tablette...) dans sa chambre. Nous souhaitions également que la pièce puisse suggérer que l'enfant en présence avait aussi d'autres activités que les écrans comme le sport ou des jeux de plateau.

Nous avons eu recours à l'IA générative (Microsoft Designer) pour réaliser l'image car nous souhaitions qu'elle contienne beaucoup d'éléments porteurs de sens.

Texte d'accompagnement

La publication a été postée par un compte fictif qui devait se fondre dans la masse des autres publications avec le texte d'accompagnement suivant :

« Mon cousin a joué à roblox 3 jours sur boxc fruir pour terminer le jeu c'est enfermé dans sa chambre 🗿🗿🗿 »

Des commentaires étaient aussi à ajouter pour forcer sur le caractère enviable de l'activité de l'enfant :

- « Whaou tro fort !! »
- « on dirai moi quand mon père me demande de faire les devoirs 🤔🤔 »

Objectifs de la séance de travail en classe après la mise en situation

Nous avons mis en place une séance de sensibilisation¹⁴ qui a permis aux enfants d'identifier :

La notion d'excès par les écrans mais axée :

- Sur la variété des activités et non pas sur le temps d'écran : différence entre activité passive et solitaire (YouTube ou réseaux sociaux) / active en communauté (jeux vidéo)
- Sur la temporalité des usages (horaires),
- Sur le suréquipement en écran et impact écologique

Les diverses conséquences connues d'une utilisation non maîtrisée :

- Problématiques du sommeil : respecter les rythmes
- Sédentarité : faire du sport en plus de l'école
- Isolement : entrer en interactions via la multiplication des activités (ludiques, physiques, numériques)
- Impact écologique du numérique sur l'environnement : rappel des compteurs sur le réseau social

Les causes de leur impossible autonomie face aux écrans

- Leur cerveau n'est pas achevé : ils ne peuvent pas être raisonnables
- Usages déloyaux des concepteurs et design de l'attention : il n'y a pas de fin à l'activité numérique comme dans un livre
- Certains usages sont bénéfiques et d'autres non mais difficulté à les identifier
- Seule solution : l'adulte référent, par son intervention ou par une règle, peut mettre fin à l'activité (déculpabilisation de l'enfant)

A retenir

La crainte pouvait être que les mises en situations matérialisées par les « fausses » publications sur les groupes classe de la plateforme ne susciteraient pas suffisamment d'intérêt chez les enfants. Or, un premier bilan a montré qu'en moyenne, 1 fausse publication générerait en moyenne 7 réactions (like, commentaire ou signalement). Cette activité a rendu les séances d'apprentissage des compétences numériques plus concrètes et bénéfiques.

¹⁴ Exemple de séance de sensibilisation est téléchargeable via https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/sensibilisation_05.pdf

Bilan de l'expérimentation

La plateforme Résolab

Prise en main de la plateforme

Un accompagnement des partenaires français

Les partenaires français étant à l'origine de l'expérience utilisateur, ils se sont impliqués pour guider au mieux l'ensemble des partenaires européens pour leur permettre d'accompagner leurs publics respectifs.

Pour cela, plusieurs tutoriels ont facilité la délicate phase des inscriptions des utilisateur·rice·s et ils ont multiplié les visioconférences pour expliquer le fonctionnement de l'outil technique et ont mis à leur disposition des groupes classes de test pour se faire la main.

Par ailleurs, un outil de traduction automatique des l'ensemble des menus et fonctionnalités de la plateforme numérique a été intégré permettant une utilisation fluide pour les expérimentateurs non francophones comme les Lituanien·es et les Basques Espagnols.

Une prise en main facilitée

Les partenaires ont pu prendre en main la plateforme de façon fluide, car elle comportait aussi plusieurs des similitudes avec les réseaux sociaux courants.

Pour les enfants, c'était parfois un premier contact avec l'univers des réseaux sociaux. Ils ont vite pris le pli et compris les différentes fonctionnalités de la plateforme. Toutefois, on a noté dès les premières séances d'expérimentation, des difficultés techniques concrètes que peuvent connaître des enfants très jeunes notamment liées à :

- L'oubli ou la perte des mots de passe,
- Des problèmes de connexion (Wi-Fi instable, compatibilité des appareils),
- Une familiarité variable avec les interfaces numériques,
- La gestion simultanée d'un groupe d'élèves nécessitant un accompagnement individualisé.

Ces obstacles ont particulièrement été visibles lors des premières connexions, où une part significative du temps d'intervention a dû être consacrée à l'assistance technique plutôt

qu'aux activités pédagogiques prévues. Cette phase d'appropriation a donc nécessité un accompagnement actif et structuré, notamment pour les plus jeunes élèves.

Cependant, une fois les difficultés techniques initiales surmontées, la navigation sur la plateforme s'est révélée globalement claire et structurée. Les mises en situation proposées étaient compréhensibles, et l'environnement sécurisé rassurait à la fois les enfants et les adultes. Les jeunes ont progressivement développé une autonomie d'usage, notamment dans la consultation des scénarios et l'expression de leurs réactions.

Il convient également de souligner que le niveau de facilité perçue dépendait fortement :

- de l'âge des participants,
- de leurs compétences numériques préalables,
- de l'équipement disponible dans les établissements,
- et du temps alloué à l'appropriation de l'outil.

Pour les enseignants et animateurs, la plateforme a demandé un temps d'adaptation modéré, principalement pour comprendre les fonctionnalités liées à la modération et à l'accompagnement pédagogique. Ce temps d'appropriation s'est néanmoins réduit au fil de l'expérimentation.

En conclusion, la prise en main de social.RésLab .eu n'a pas été immédiatement fluide pour tous les utilisateurs, en particulier au démarrage. Néanmoins, après une phase d'accompagnement technique et pédagogique, la plateforme s'est révélée accessible et exploitable dans un cadre éducatif. Cette expérience montre l'importance d'intégrer un temps d'initiation et de soutien technique lors du déploiement d'outils numériques innovants en contexte scolaire.

Des outils investis par les enfants

Des outils adaptés aux enfants

Comme il s'agissait d'une première découverte pour de nombreux enfants, cela nous a permis de travailler en prévention et de leur offrir un environnement sécurisant pour pouvoir s'y exprimer. Cela a permis l'émergence spontanée de situations qui ont mené à des débats en classe. Cela était très riche tant pour les enfants que les enseignants et nous-mêmes, les partenaires RésLab .

Ainsi, pendant l'année d'expérimentation qui a compté plus de 300 enfants entre fin 2024 et fin 2025, ce sont plus de 1 500 publications qui ont été postées (plus de 80 par mois et 20 par semaine en moyenne) suscitant plus de 3 200 commentaires (plus de 180 par mois et 40 par semaine en moyenne), plus 5 600 réactions (plus de 300 par mois et 70 par semaine en moyenne).

A noter que se sont les outils d'échanges privés et de groupe qui ont été le plus investis par les enfants avec plus de 9 000 messages postés (soit plus de 500 par mois et 110 par semaine en moyenne).

Pour beaucoup d'élèves, il s'agissait d'une première expérience de sociabilité numérique et cela leur semblait assez facile. Ils ont naturellement soulevé diverses questions d'utilisation et de présentation que les partenaires ont pu relayer pour tenter de les améliorer.

Des outils adaptés au travail des compétences digitales

Dans l'ensemble, la plateforme social.RésLab .eu était globalement adaptée à la réalité de des pays dans lesquels s'est déroulée l'expérimentation, notamment en ce qui concerne les thématiques abordées. Les problématiques proposées (cyberharcèlement, gestion du temps d'écran, protection des données, conflits liés aux réseaux sociaux) correspondaient aux situations réellement rencontrées par les enfants et les familles.

Bien que les thématiques soient pertinentes, certains partenaires ont pu regretter que les mises en situation n'aient pu être davantage contextualisées pour refléter plus précisément les usages numériques spécifiques à chaque pays. Parfois, une plus grande flexibilité dans l'adaptation des contenus aurait renforcé l'engagement des jeunes.

En revanche, cela n'a pas empêcher un travail très efficace sur les compétences numériques, notamment grâce aux mises en situation concrètes proposées aux jeunes. Ces scénarios permettaient d'aborder des thèmes essentiels comme le cyberharcèlement, la protection des données personnelles ou la gestion des conflits en ligne, tout en développant la réflexion critique et la capacité à prendre des décisions responsables.

Cependant, son efficacité était plus forte lorsqu'elle était intégrée à des échanges en présentiel et à des activités complémentaires. Utilisée seule, elle pouvait susciter un engagement limité, mais combinée à un accompagnement pédagogique actif, elle devenait un support pertinent pour structurer l'apprentissage et favoriser la discussion autour des usages numériques. Finalement, c'est l'expérience en ligne qui vient amorcer l'intervention en classe.

De plus, l'outil agit comme une « cour de récréation numérique ». C'est un espace sur lequel on peut s'autoriser à tester les limites de la sociabilité en ligne sans prendre trop de risque puisqu'en cas d'erreur, les conséquences sont contenues.

Ainsi, même si certains jeunes ont été auteurs d'usurpation d'identité ou de violence en ligne via la plateforme, les outils que proposait la plateforme se sont avérés efficaces pour permettre aux adultes de les retravailler afin d'en diminuer l'impact et permettre à chacun de comprendre l'importance de développer ces compétences.

Pour toutes ces raisons, l'outil "plateforme" est un réel atout pour travailler les compétences numériques tout en permettant l'émergence spontanée de situations qui ont mené à des débats en classe. Cela était très riche tant pour les enfants que les enseignants et pour les adultes accompagnateurs.

Des outils qui agissent aussi en prévention éducative

Cette approche favorise la réflexion critique plutôt qu'un discours moralisateur, ce qui rend l'outil pertinent dans un cadre éducatif. Elle permet d'aborder des sujets sensibles dans un environnement contrôlé, tout en facilitant le dialogue entre jeunes et adultes. Utilisée en complément d'activités en présentiel, elle devient un support pédagogique intéressant pour initier des discussions et structurer le travail sur les compétences numériques.

En termes de fonctionnalités, le fil d'actualité, les messages privés (très appréciés des enfants) et surtout la garantie qu'ils pouvaient signaler un contenu en sachant que celui-ci allait être modéré donnaient aux enfants la possibilité de développer de nouvelles compétences à la fois numériques et sociales.

Des outils à améliorer pour la suite

Les outils de gestion

La plateforme social.RésLab .eu a été développée pour un seul pays et dans une seule région (le Pays Basque). Or, dans le cadre du projet européen, nous l'avons ouverte à trois autres pays et en termes de gestion des inscriptions, des signalements et des notifications elle se sont toutes retrouvées mélangées dans l'interface de gestion de l'administrateur. Une répartition par pays et/ou territoire serait à prévoir dans le cas d'un élargissement pérenne de son utilisation qui est possible puisque les outils utilisés sont sous licence libre.

Par ailleurs, les partenaires encadrant l'expérimentation ont reconnu qu'il faudrait optimiser le système d'inscription des utilisateurs à la plateforme. Celle-ci, pour des raisons

de protection des groupes classe, se fait « à la main » à partir de fichier textes qu'il faut importer sans interface d'inscription et uniquement par l'administrateur, ce qui limite un usage décentralisé sur plusieurs territoires.

Les outils à destination des enfants

Des partenaires ont remonté le fait que la plateforme ne disposait pas toujours d'une ergonomie optimum pour une utilisation en classe. En effet, l'interface du fil d'actualité ne permettait pas toujours aux utilisateurs de voir une publication dans son entièreté sur un ordinateur. Lorsque nous affichions la classe sur le tableau interactif à l'école, cela ne permettait pas une bonne vision de ce qui se faisait.

Les outils à destination des adultes

Pour les professionnels de la jeunesse opérant les mises en situation, il faudrait rendre l'usage de la plateforme moins chronophage surtout quand il faut mettre en ligne les « fausses » publications. La possibilité de publier une seule et même publication sur plusieurs groupes classes automatiquement serait appréciable.

Par ailleurs, même si des outils d'analyse comme les tableaux de bords permettent aux adultes (parents et enseignants) de connaître le niveau d'utilisation de la plateforme par les enfants (temps de connexion, heures, nombre, etc.)¹⁵, disposer d'informations plus fines sur les usages des enfants, sans qu'ils soient trop intrusifs, serait un plus à la fois pour les adultes travaillant sur les compétences numériques (enseignants et professionnels de la jeunesse) mais aussi pour les parents afin de les rassurer.

Enfin, l'expérimentation a montré que malheureusement, la fonctionnalité de « journal de bord »¹⁶ n'a absolument pas trouvé son public puis sur les plus de 300 familles impliquées, aucune ne l'a utilisé alors que nous pensions mobiliser 65 % d'entre-elles.

¹⁵ Voir la partie « *Tableau de bord des connexions et des usages* » en page 12

¹⁶ Voir la partie « *Journal de bord* » en page 13

Malgré les outils d'aide à l'utilisation (modes d'emploi, tutoriels vidéo¹⁷, cas d'usages¹⁸) et les nombreuses actions (campagne d'mailing¹⁹, des démonstrations lors de réunions d'information avec les parents) en faveur de sa promotion, aucune famille n'a souhaité s'en servir.

Les outils de modération

Les partenaires du projet ont déclaré que les outils techniques de modération étaient globalement faciles à utiliser. Ils avaient trouvé le système de signalement clair et compréhensible, et la procédure ne présentait pas de complexité particulière. Les fonctionnalités étaient accessibles et cohérentes avec l'objectif pédagogique de la plateforme.

Comme pour les outils de gestion, les fonctionnalités de la modération ont souffert de l'utilisation multi-pays et territoire qui n'étaient pas prévues au départ. Ainsi, les partenaires ont regretté le fait de ne pas pouvoir ordonner les signalements par classe ce qui aurait rendu la modération plus facile pour se focaliser sur celles qu'ils animaient en particulier.

De même, le fait de recevoir les notifications et les rapports hebdomadaires par mail de tous les pays et de toutes les classes était également contraignant.

Enfin, les partenaires ont regretté que lorsqu'une modération était réalisée jusqu'à sa résolution complète, il n'était compliqué d'en garder une trace visible puisqu'elles se superposaient dans le fil des signalements. Peut-être qu'à l'avenir, une section « signalement résolu » serait à prévoir.

¹⁷ Série de 4 tutoriels sur https://europe.resolab.eu/article_complet.php?id=87

¹⁸ Exemples d'usages sur https://europe.resolab.eu/article_complet.php?id=91

¹⁹ Rapport campagne mail sur https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/campaign_10.pdf

L'expérimentation Résolab

Usages des modérateur·rice·s adultes

Le/la modérateur·rice est une des clés de voute de l'expérimentation, son rôle et ses fonctions²⁰ permettent une sécurisation des premiers pas, parfois chaotiques vers une sociabilité numérique des enfants conforme à des usages apaisés.

Pour rappel, ce sont moins de 200 signalements d'enfants (soit environ 10 par mois sur les 4 pays) qui ont été reçus par les modérateur·rice·s pour plus de 10 400 éléments (publications, commentaires, messages) qui étaient « signalables » soit environ 1% d'entre-eux.

Au vu du faible niveau de signalement, qui montre que la plupart du temps tout se passe très bien, en moyenne, ces dernier·e·s ont estimé qu'ils/elles consacraient en moyenne, un volume horaire équivalent à 2 jours par mois à la modération sur des tâches comme :

1. La vérification des publications,
2. L'analyse des signalements,
3. Les échanges avec les jeunes
4. Les décisions relatives aux contenus problématiques.

Si la première occupe assez peu de temps, ce sont surtout les deuxième et troisième qui faisait augmenter le temps de modération. En effet, une conversation via le tchat interne, pour comprendre le contexte, se mettait en place systématiquement avec l'enfant qui signalait. Cet échange pouvait alors prendre beaucoup de temps et pouvait même se prolonger en présentiel, en aparté d'une session de sensibilisation en classe.

Au niveau du temps de réaction des modérateurs suite à un signalement, en règle générale, la plupart étaient traités dans les 1 à 3 jours ouvrés. La gestion de la problématique pouvait prendre plus de temps en fonction du délai de réponse du (de la) jeune.

Ce délai dépendait également de la fréquence de consultation de la plateforme et du volume d'activités en cours. Étant donné le caractère pédagogique et expérimental du projet, la réactivité restait adaptée au contexte éducatif.

²⁰ Voir « Le rôle des modérateur·rice·s sur la plateforme » page 15

En tout état de cause, une attention plus particulière sur le délai de réponse était portée sur les signalements dans les conversations privées. En effet, ceux-ci relevaient quasi toujours de situations de harcèlement entre pairs (moqueries, commentaires blessants, comportements irrespectueux dans les échanges voire insultes). S'ils étaient très rares, leur prise en charge très rapide a permis de sécuriser les cibles et de travailler avec l'intimidateur avant qu'il n'aille trop loin.

Cependant, l'écrasante majorité des signalements provenaient dans l'ordre d'importance :

- Du simple test de la fonctionnalité ou tester la réponse de l'adulte
- D'une réaction face à une mise en situation (souvent après l'intervention comme pour "réparer" le fait de ne pas avoir signalé avant)
- D'une erreur de manipulation
- D'une alerte sur une photo qui était estimée comme non appropriée, souvent en lien au droit à l'image après les séances de sensibilisation.

Usages des jeunes

Usages généraux

En règle générale, les enfants se sont servis essentiellement de la fonctionnalité messagerie privée. La partie publication de contenus visible par l'ensemble du groupe est vite mise de côté au profit de la création de groupe pour discuter, échanger des photos avec un cercle plus restreint (plus de 9 000 messages privés contre 1 500 publications et 3 000 commentaires).

Ils ont commencé par s'approprier leur profil en y mettant une photo. Certains l'ont changée quand ils l'ont souhaité. Ils ont découvert le fil d'actualité et certains publiaient énormément sans y proposer un contenu particulier, mais avec le souhait de partager une passion ou un centre d'intérêt et en questionnant les autres.

Ils ont également rapidement compris comment fonctionnait les discussions privées et y consacraient beaucoup de temps à créer des groupes de discussion ou pour avoir un contact personnel avec une autre personne de la classe.

Cela montre que les jeunes reproduisent sur tout espace numérique des usages relationnels similaires à ceux des réseaux sociaux classiques. Ainsi, la plateforme était utilisée à la fois comme outil pédagogique encadré et comme espace de communication entre enfants.

Comportements face aux mises en situations

Les réactions des enfants aux mises en situation étaient variables, mais globalement constructives lorsque les scénarios étaient travaillés en lien avec des échanges en présentiel. Lorsqu'un temps de discussion en classe précédait ou suivait la publication, les élèves s'impliquaient davantage : ils analysaient les comportements présentés, identifiaient les risques (cyberharcèlement, partage de données, conflits en ligne) et proposaient des solutions adaptées, souvent en s'appuyant sur leurs propres expériences.

En revanche, lorsque les mises en situation étaient consultées sans accompagnement pédagogique direct, les réactions étaient plus brèves et moins approfondies. Certains enfants répondaient de manière rapide ou superficielle, surtout s'ils percevaient l'outil comme moins interactif que les réseaux sociaux qu'ils utilisent habituellement.

L'expérimentation montre ainsi que la plateforme génère des réactions plus riches lorsqu'elle est intégrée dans une dynamique collective et encadrée par un adulte. C'est d'autant plus vrai que les enfants ont très vite repéré les faux profils ajoutés à la classe. Lors des publications par ces faux profils, certains ont trouvé ça louche, mais d'autres, bien qu'alertés, ont quand même suivi les liens ou réalisé les actions proposées, car leur curiosité était plus forte.

Dans le détail, les mises en situation ont souvent fait l'objet de signalements (en moyenne 7 réactions par mise en situation) mais il n'y a que celle sur le harcèlement qui a été signalée systématiquement par toutes les classes dans tous les pays.

Lien entre mises en situations et interventions en classes

Très concrètement, nous avons pu observer qu'il n'était pas rare de voir un signalement arriver quelques jours après l'intervention en classe pour faire enlever la mise en situation qui pose problème et montrer qu'ils avaient bien compris les contenus pédagogiques.

Cela démontre que le lien entre les mises en situation publiées sur la plateforme et les interventions en classe proposé artificiellement par les scénarios proposés en ligne ont été compris plus facilement par les enfants.

Après la lecture d'une situation sur la plateforme, un temps d'échange était organisé en classe afin d'analyser les comportements des personnages, d'identifier les risques et de réfléchir aux différentes options possibles.

Dans plusieurs cas, les thématiques abordées sur la plateforme ont ensuite été approfondies à travers des activités interactives, des groupes de parole ou le théâtre

forum. Les élèves ont pu rejouer certaines situations, proposer d'autres réactions et tester concrètement des solutions.

Cette articulation entre espace numérique et travail en présentiel a permis de transformer une simple réaction en ligne en un apprentissage plus profond, favorisant la réflexion critique, l'expression des émotions et l'intégration des messages de prévention.

Modération par les pairs

Des difficultés organisationnelles

La modération par des enfants eux-mêmes était l'occasion de proposer une nouvelle modalité de prévention autour des pratiques numériques des enfants et d'aller encore plus loin dans l'acquisition de nouvelles compétences numériques.

L'objectif était donc que la modération par les pairs ne soit pas une stratégie visant à pallier la charge de travail de l'adulte modérateur·rice pour permettre un déploiement important de la plateforme mais bien de former les jeunes les plus motivés après la première phase d'expérimentation à aller plus loin dans les compétences numériques.

Comme la première règle était d'empêcher un enfant d'exercer une modération sur sa propre classe (pour éviter les phénomènes d'abus comme sur les groupes WhatsApp), les partenaires du projet RésLab ont dû opérer une adaptation organisationnelle non prévue.

En effet, l'expérimentation s'était déroulée sur une seule année scolaire (2024-2025) et les phases de mise en place, les 5 séances de travail des compétences numériques et la phase de bilan ont rempli tout le temps disponible.

C'est pourquoi la modération par les pairs n'a débuté qu'après l'été 2025 mais entretemps, plusieurs enfants, initialement impliqués dans le projet, avaient changé de classe, quitté le groupe ou dépassé l'âge cible.

Si bien que l'expérience de modération par les pairs n'a pu se réaliser en Espagne, a pu se dérouler en Lituanie avec des adaptations et a pu être travaillée de façon transfrontalière entre la France et la Belgique puisque la langue est commune.

Des limites assumées

Enfin, les partenaires ont fait le choix assumé de ne pas permettre aux enfants de modérer les conversations privées. En effet, cela impliquait de mettre des enfants d'un même établissement, même d'une classe différente, en situation d'aller voir quelque chose que

les autres ne peuvent pas voir, et de créer des distorsions d'égalité entre-eux. Par exemple, s'il y avait un dialogue amoureux et une erreur de signalement, l'enfant modérateur·rice en était informé et cela devenait un peu trop délicat.

Modérer les publications et les commentaires ne généraient pas de souci particulier car tout est déjà visible. D'autres précautions ont été également prévus :

- Le/la jeune modérateur apparaissait en tant que tel à côté du/de la modérateur·rice adulte et il était bien différencié par les enfants.
- Le/la jeune modérateur·rice ne pouvait pas publier sur la classe qu'il modèrait, iel n'est qu'observateur·rice.
- Le/la jeune modérateur·rice n'entrait en interaction avec un·e enfant de la classe à la seule condition qu'il s'agisse d'un contexte de modération.

Enfin, le/la jeune modérateur·trice, témoin d'une publication potentiellement signalable, passait obligatoirement par un adulte avant toute action.

Formation des enfants : un protocole clair et rigoureux

Écrire un protocole de formation à la modération par les pairs pour des enfants âgés de 10 à 12 ans a nécessité une approche adaptée à leur âge, leur niveau de compréhension et leur capacité à gérer des situations potentiellement complexes ou émotionnellement chargées.

Le protocole de formation²¹ doit permettre aux enfants de comprendre la responsabilité qu'ils portent en tant que modérateurs tout en favorisant leur développement social, émotionnel et civique. L'objectif est de leur fournir des outils et des compétences pour naviguer dans un environnement social tout en étant à la fois bienveillants, respectueux et responsables.

Voici les points d'attention clés proposés et appliqués par les partenaires du projet Résolab pour créer un protocole efficace et pertinent :

²¹Le document est disponible et téléchargeable sur notre site Internet https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/protocole_formation_moderation_pairs.pdf

Clarification des rôles et des attentes

- Rôle de modérateur : Expliquer de manière simple et claire ce que cela signifie être un "modérateur par les pairs". Il faut insister sur l'importance de maintenir un environnement respectueux, inclusif et sécurisé pour tous.
- Responsabilités : Définir les actions que les enfants peuvent entreprendre, comme signaler un comportement inapproprié, encourager la bienveillance ou intervenir de manière pacifique.

Utilisation d'un langage adapté à l'âge

- Simplicité : Éviter le jargon complexe ou trop technique. Utiliser des mots simples et des exemples concrets pour expliquer les concepts de respect, de bienséance, et de modération.
- Visuels et jeux : Illustrer des situations à travers des images, des histoires ou des mises en situation pour rendre les concepts plus compréhensibles et mémorisables.

Comportement éthique et respect

- Respect mutuel : Insister sur l'importance du respect des autres, même lorsque les opinions ou comportements sont différents. La modération par les pairs ne doit pas être perçue comme un moyen de "punir" mais de "protéger" et "aider".
- Empathie et écoute active : Enseigner aux enfants à écouter avant d'agir et à être empathiques avec ceux qu'ils modèrent. Leur apprendre que chaque situation peut avoir des causes différentes et qu'il est important de comprendre avant d'intervenir.

Identification des comportements à modérer

- Comportements inappropriés : Enseigner à identifier clairement ce qui constitue un comportement inapproprié, que ce soit un langage offensant, des moqueries, des insultes, du harcèlement, etc.
- Modération positive : Expliquer qu'ils ne doivent pas se contenter de signaler les comportements négatifs, mais aussi encourager les comportements positifs, comme l'entraide, le respect et la gentillesse.

Gestion des conflits et des émotions

- Régulation émotionnelle : Les enfants doivent apprendre à gérer leurs propres émotions (frustration, colère, confusion) lors de situations difficiles. Un bon modérateur doit rester calme et objectif.
- Médiation de conflits : Les former à des techniques simples de médiation. Par exemple, écouter les deux parties impliquées dans un conflit, essayer de trouver un compromis et éviter les jugements hâtifs.

Procédures à suivre

- Signalement et escalade : Fournir des instructions claires sur la façon de signaler un problème à un adulte ou à une personne responsable si la situation devient trop difficile à gérer pour eux.
- Confidentialité et discrétion : Leur enseigner l'importance de garder les informations partagées dans le cadre de la modération privées et de ne pas en parler à d'autres élèves, sauf si cela est nécessaire pour résoudre une situation.

Pratique et jeux de rôle

- Mises en situation : Organiser des jeux de rôle ou des simulations pour que les enfants puissent pratiquer la modération dans un environnement contrôlé. Cela les aidera à mieux comprendre comment réagir dans diverses situations.
- Feedback et évaluation : Après les mises en situation, donner un retour constructif pour renforcer ce qui a bien été fait et corriger ce qui pourrait être amélioré.

Encourager la collaboration

- Travail d'équipe : Mettre en avant l'importance de travailler ensemble et de partager les responsabilités. Ils doivent savoir qu'ils ne sont pas seuls et qu'il est important de collaborer avec les autres pour créer un environnement sûr.
- Soutien par des adultes : Bien que la modération soit par les pairs, il est essentiel que les adultes restent disponibles pour apporter un soutien, superviser les actions et résoudre les problèmes plus complexes.

Exemples de bonnes pratiques et mauvaises pratiques

- Modèles : Montrer des exemples de comportements et de réponses appropriées face à une situation de modération.
- Discussions de groupe : Organiser des sessions où les enfants peuvent partager leurs réflexions sur les situations difficiles et discuter des meilleures façons d'agir.

Encourager l'autonomie tout en maintenant une supervision

- Autonomie progressive : Laisser les enfants prendre progressivement plus de responsabilités tout en étant supervisés, pour qu'ils se sentent impliqués sans être submergés par la tâche.
- Suivi régulier : Planifier des sessions de suivi pour s'assurer que la modération par les pairs fonctionne bien et que les enfants ont bien compris leurs rôles.

Réaliser un tuto vidéo²² en soutien du protocole

Cet outil a permis de partager les attendus de façon uniforme aux enfants de différents pays tout en leur permettant de s'y référer régulièrement, notamment pour identifier les outils techniques propres à la modération en ligne.

Expérimentation dans les différents pays

Exemple lituanien

Nos partenaires lituaniens ont proposé aux deux participants les plus âgés encore engagés de se former à la modération. Puis deux situations spécifiques ont été publiées sur la plateforme, accompagnées de commentaires provenant de faux profils créés à des fins pédagogiques.

Les jeunes modérateurs ont analysé ces situations, échangé avec l'administratrice et identifié les contenus problématiques. Ils ont ensuite procédé aux signalements selon la procédure définie.

La phase s'est conclue par une réunion de retour d'expérience en ligne avec l'administratrice afin de discuter des difficultés rencontrées, des apprentissages réalisés et des pistes d'amélioration

Exemple franco-belge

5 modérateurs par pays, les jeunes de l'école de Grand Hallet (BEL) modéraient la classe de l'école Malégarie (FR) et inversement. Un espace commun a été créé pour faciliter les échanges et les questions. Un tutoriel vidéo a été mis en place pour aider les jeunes modérateurs.

L'expérience a duré 6 semaines, une 1ère visio de démarrage a permis aux jeunes de faire connaissance. Le temps consacré était assez court : 1h sur le temps scolaire en France, 1h sur le temps de pause méridienne en Belgique. Une visio de fin était organisée pour faire un bilan.

²² Tutoriel vidéo disponible sur urlr.me/UqQB6c

Globalement les jeunes ont trouvé l'expérience intéressante et enrichissante. Ils ont eu le sentiment d'avoir appris de nouvelles compétences, et se sont amusés à créer des situations problématiques pour tenter de piéger leurs homologues. Ils sont ravis d'avoir rencontré des jeunes à 1000 km de leur lieu de vie.

Malgré le tutoriel, les jeunes ont été en difficulté pour répondre face à certaines situations. La présence de l'adulte était indispensable.

Le temps était compté et il fallait répondre aux situations en cours et en créer de nouvelles ce qui ne permettait pas de réfléchir à une réelle « programmation » pour voir des problèmes différents.

La manipulation de l'outil pouvait s'avérer un peu fastidieuse pour arriver jusqu'au contenu à modérer. Le côté un peu répétitif des différentes tâches rendait cette mission un peu monotone.

Même si un certain nombre de points sont à améliorer, les jeunes concernés sont globalement contents de l'expérience. Ils ont pu acquérir de nouvelles compétences en particulier en lien avec l'aire 4 du DigComp relative au bien-être.

Cependant, la généralisation de cette mission passera par une meilleure prise en compte des contraintes techniques et nécessite la présence d'un professionnel pour accompagner le public

Usages des parents

La mobilisation des familles s'est avérée beaucoup plus difficile que prévue pour l'expérimentation Résolab. A de rares exceptions, lors des réunions d'information, il y avait assez peu de familles présentes alors que nous avons pourtant, dans tous les pays, l'appui des écoles.

Concernant le Journal de bord, les partenaires ont fait remonter plusieurs facteurs pouvant expliquer la faible participation des familles.

Tout d'abord, il semble que l'objectif de cet outil n'ait pas toujours été suffisamment clair pour les parents. Il pouvait être difficile pour eux de comprendre l'utilité concrète de compléter un journal en ligne et les bénéfices directs qu'ils pouvaient en retirer. Sans perception d'un impact immédiat, la motivation restait limitée.

Ensuite, le manque de temps constituait probablement un frein important. Les parents avaient souvent des contraintes professionnelles et familiales importantes, et l'ajout d'une

tâche supplémentaire, nécessitant de se connecter régulièrement à une plateforme, pouvait être perçu comme contraignant.

Enfin, l'exercice demandait une capacité de réflexion et d'auto-analyse sur les pratiques numériques familiales, ce qui n'est pas toujours évident. L'écriture en ligne, avec une connexion systématique à la plateforme, pouvait également être perçue comme peu pratique.

De manière générale, les partenaires ont noté que le sujet des écrans était assez polarisé. Le discours médiatique est assez culpabilisant et la peur d'être pointé du doigt par les institutions est assez présente chez certains parents. Très concrètement, l'expérimentation RésLab a pâti d'une période dans laquelle le débat sur l'interdiction des réseaux sociaux a pris beaucoup de place. Nous avons senti une défiance de plus en plus grande chez les parents et notre proposition a parfois été rejetée.

Ce rejet était d'autant plus fort que les écoles souhaitaient s'engager dans l'expérimentation et mettaient quelque part les parents dans une zone d'inconfort entre une pression médiatique favorable à l'interdiction et une proposition soutenue par les enseignants et les enfants pour disposer d'un accès à la plateforme.

Les impacts de l'expérimentation

Sur les enfants

En termes d'acquisition des compétences numériques

L'expérimentation a contribué à renforcer certaines compétences numériques essentielles, notamment la capacité à analyser des situations en ligne, à identifier des comportements inappropriés et à proposer des réponses adaptées. Les enfants ont appris à distinguer un contenu problématique, à réfléchir avant de réagir et à comprendre le rôle du signalement. Bien que leurs compétences techniques soient souvent déjà développées, le projet a surtout permis de travailler la dimension réflexive et responsable de leurs usages numériques.

Ainsi, plusieurs mois après, ils se sont montrés capables de réexpliquer les conduites à tenir face à une situation donnée (en particulier en matière de droit à l'image).

En termes de compréhension des enjeux d'une vie numérique

L'impact a été particulièrement visible dans la prise de conscience des enjeux liés à la vie numérique. Les discussions autour des mises en situation et les activités en présentiel ont permis aux enfants de mieux comprendre les conséquences de leurs actions en ligne : diffusion de photos, moqueries, conflits, gestion du temps d'écran ou protection des données personnelles. Plusieurs ont établi des liens avec leurs propres expériences, ce qui montre une réelle appropriation des thématiques abordées.

La compréhension des enjeux d'une vie numérique reste en revanche un travail de longue haleine à travailler sur plusieurs années car c'est un sujet complexe.

En termes d'intégration des messages de prévention : sécurité et harcèlement

Les messages de prévention concernant la sécurité en ligne et le cyberharcèlement ont été progressivement intégrés. Les enfants ont su identifier les démarches appropriées en cas de situation problématique : en parler à un adulte, ne pas répondre à la provocation, bloquer un utilisateur ou signaler un contenu. Le travail mené, notamment à travers les mises en situation et le théâtre forum, a permis de dépasser le simple discours théorique pour ancrer ces principes dans des exemples concrets, favorisant ainsi leur compréhension et leur mémorisation.

De manière générale, beaucoup d'enfants connaissaient la plupart des recommandations mais nous avons pu constater qu'il était parfois difficile pour eux d'aborder les choses notamment avec des adultes, par craintes d'être sanctionné ou privé d'utilisation. Ce qui peut parfois rendre la prévention et l'intervention plus compliqués.

Sur les adultes

Les parents

Même s'ils ont peu investi les outils proposés, les parents qui ont participé à l'expérimentation de façon active ont acquis une meilleure compréhension des usages numériques réels des jeunes.

Plusieurs d'entre-eux ont pris conscience de l'écart existant entre leur perception des pratiques numériques et la réalité vécue par les enfants. Les échanges autour des mises en situation ont favorisé une posture plus ouverte, moins moralisatrice et davantage orientée vers le dialogue.

Au travers d'activités interactives comme le théâtre forum, l'impact a été particulièrement fort : ils ont pu expérimenter des situations de conflit liées au numérique, partager leurs expériences et mieux comprendre le point de vue de leurs enfants. Cette dynamique a contribué à renforcer la communication intergénérationnelle et à favoriser une approche plus constructive de la parentalité numérique

Le témoignage de plusieurs parents qui nous ont été transmis par les écoles ont illustré le fait que ceux qui se saisissaient du dispositif reconnaissaient la pertinence de la méthodologie.

Ainsi, la mère de J**** (qui publiait pas mal l'an dernier) a dit que ça lui avait permis d'accompagner son fils et d'ouvrir la communication sur ses publications. Elle a dit même qu'elle regrettait qu'il n'y ait pas plus d'échanges sur le réseau.

Dans une autre école, un parent qui a refusé d'inscrire sa fille a finalement changé d'avis après que cette dernière ait usurpé l'identité d'une camarade pour se connecter à RésLab et insulter une partie de la classe.

Les enseignants

Pour les enseignants, le projet a constitué un espace d'apprentissage et de réflexion professionnelle. Il a mis en lumière la nécessité de se former continuellement aux enjeux numériques et de disposer d'outils concrets pour accompagner les élèves.

Le projet leur a également montré qu'on pouvait travailler les compétences numériques sans disposer d'une salle informatique ou d'équipement individuel pour les élèves.

Conclusion

L'expérimentation Résolab a démontré que la plateforme web ET les activités associées, en plus de proposer un premier cadre d'apprentissage sécurisé aux enfants, était surtout une base de dialogue entre les adultes pour disposer d'un point de vue plus objectif sur les usages des enfants et mieux exercer leurs responsabilités envers eux.

Cette nouvelle modalité s'est avérée clairement bénéfique pour les enfants tant sur le plan de la prévention aux mésusages des réseaux sociaux que sur le plan de l'acquisition des compétences numériques.

Elle a également ouvert de nouvelles perspectives aux enseignant·e·s leur permettant de mieux comprendre les usages réels des enfants, d'anticiper les conflits dans les classes grâce aux signaux faibles produits par la plateforme et d'imaginer de nouvelles modalités d'apprentissage des compétences numériques.

L'expérimentation n'a toutefois pas été la solution mobilisatrice espérée des parents, bien que ceux qui s'en sont emparés ont reconnus les avantages offerts pour exercer leur difficile parentalité numérique et nécessaire accompagnement de leurs enfants sur les écrans.

Enfin, l'expérimentation a permis de constituer également un socle collaboratif entre différents acteurs de la jeunesse qui sont tous impactés par l'arrivée massive et trop incontrôlée du numérique dans la vie des enfants : acteurs de l'éducation, des professionnels de l'animation jeunesse, de l'inclusion sociale et professionnelle des jeunes.

Les nombreuses et très riches interactions qui se sont tenues sur la plateforme, dans les classes suite aux mises en situations, dans les actions de modération par les adultes et entre pairs, ont nourri les trois guides Résolab à destination des enfants, des parents et des enseignants qui viennent synthétiser et compléter l'accompagnement des publics cibles du projet :

- Guide à destination des enfants : https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/guide_enfants_resolab_fr.pdf
- Guide numérique pour les parents : https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/guide_parents_resolab_fr.pdf
- Guide numérique pour les enseignants : https://europe.resolab.eu/dossier-livrables/guide_enseignants_resolab_fr.pdf