

# Les différentes facettes de l'illectronisme et des pistes de solutions



1. Qu'en est-il de la génération des "digital natives" ?
2. Comment le numérique peut-il être un levier pour sortir de l'illettrisme ?
3. Avec le témoignage d'Aline Le Guluche, qui vient de sortir un livre "J'ai appris à lire à 50 ans"



# 1. Qu'en est-il de la génération des "digital natives" ?

## ❖ Définition

Ensemble de jeunes ayant grandi dans un environnement numérique et capable de s'en servir de manière innée.

### Des jeunes également surnommés :

- Net génération
- Génération Google
- Génération Nintendo
- Génération Y
- Les enfants du millénaire
- Les Millenium
- Smartphone natives

## ❖ Les « digital natives » sont-ils tous des pros du numérique ?

*On serait tenté de dire oui mais c'est un peu plus compliqué.*

Nous faisons référence ici à des jeunes qui ont grandi avec les ordinateurs, les smartphones et les réseaux sociaux : ils sont donc censés maîtriser les outils numériques puisqu'ils sont nés avec.

Une étude de l'Insee en 2019, montre que **19% des 15-29 ans** manquent d'au moins une compétence de base et 3% sont même en situation d'illectronisme (*illettrisme numérique*).

Par exemple :

- Ne pas savoir effectuer des démarches administratives en ligne
- Ne pas savoir ajouter une pièce jointe dans un email
- Ne pas mettre à jour son CV
- ...



## Alors comment les jeunes s'approprient-ils les instruments numériques ?

### Entrée dans le numérique :

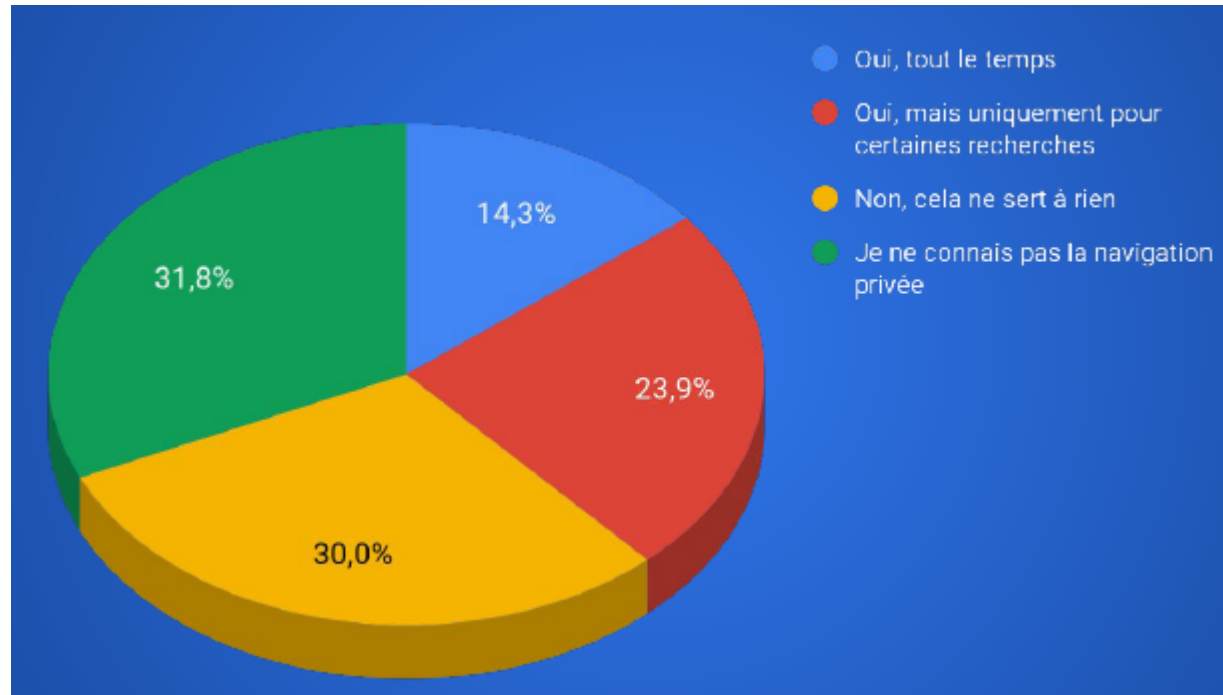
- Visionnage de vidéo simple.
- Adhésion à des réseaux sociaux avec ouverture de comptes personnels (vidéo – échanges avec amis/famille – publier/partager du contenu).
- Quelques pratiques scolaires
- Pratique de jeux vidéo

### Points de vigilance :

- Très peu d'utilisation dans la recherche d'information
- Peu/pas conscient des dangers du numérique dans leurs pratiques (naïfs) :
  - Protection de leurs données
  - Maîtrise de leur identité
  - Exposition à des propos haineux
  - Peu de variété des sources

## ❖ Les 11-18 ans et la protection de leurs données personnelles

Question : Quand tu te connectes à Internet, utilises-tu la navigation privée ?

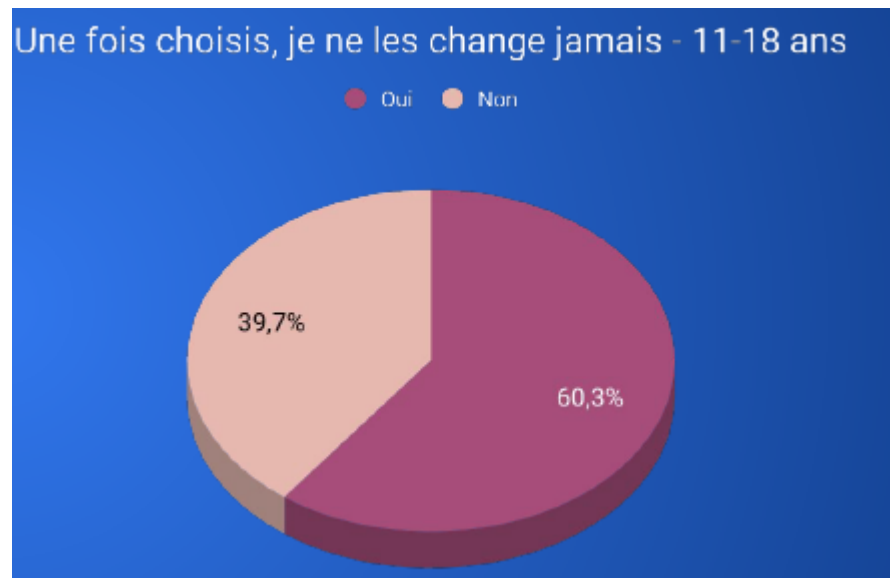


### A retenir

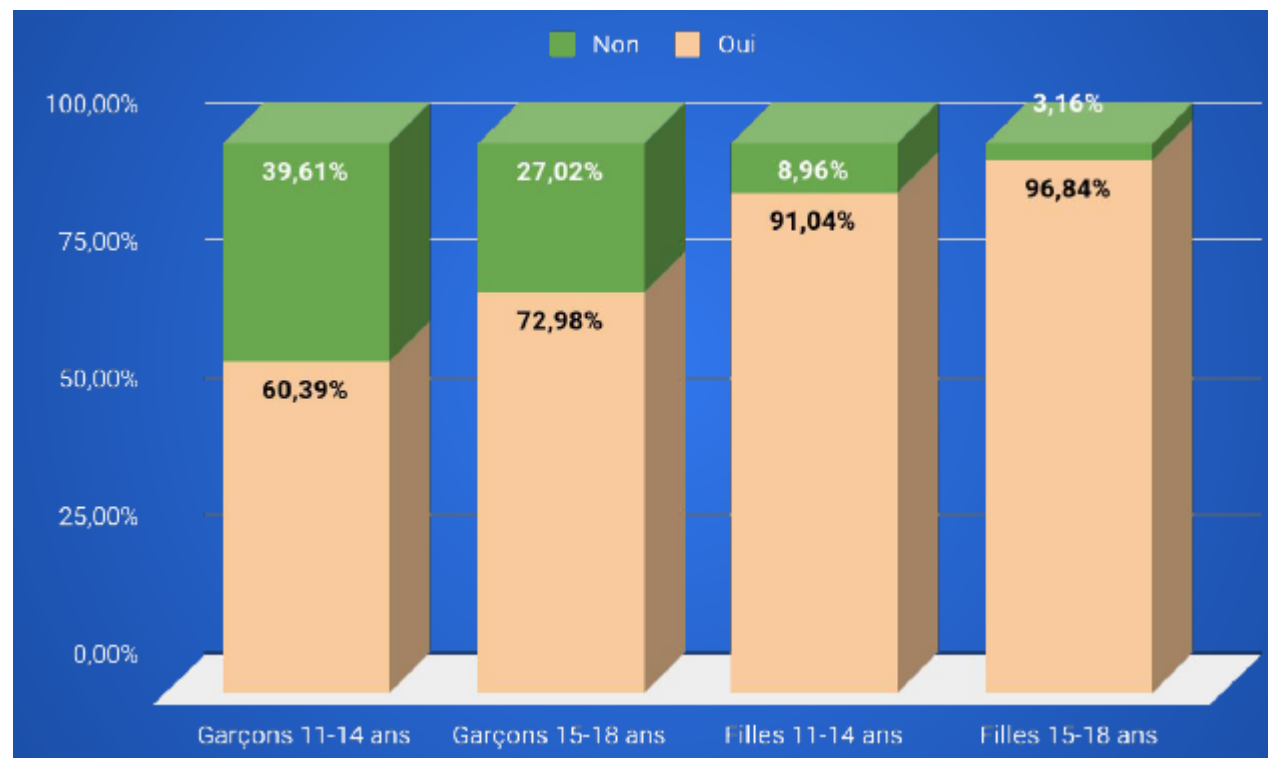
Près de 60% des jeunes n'utilisent pas la navigation privée:

- La moitié par méconnaissance
- L'autre moitié pense que ça ne sert à rien

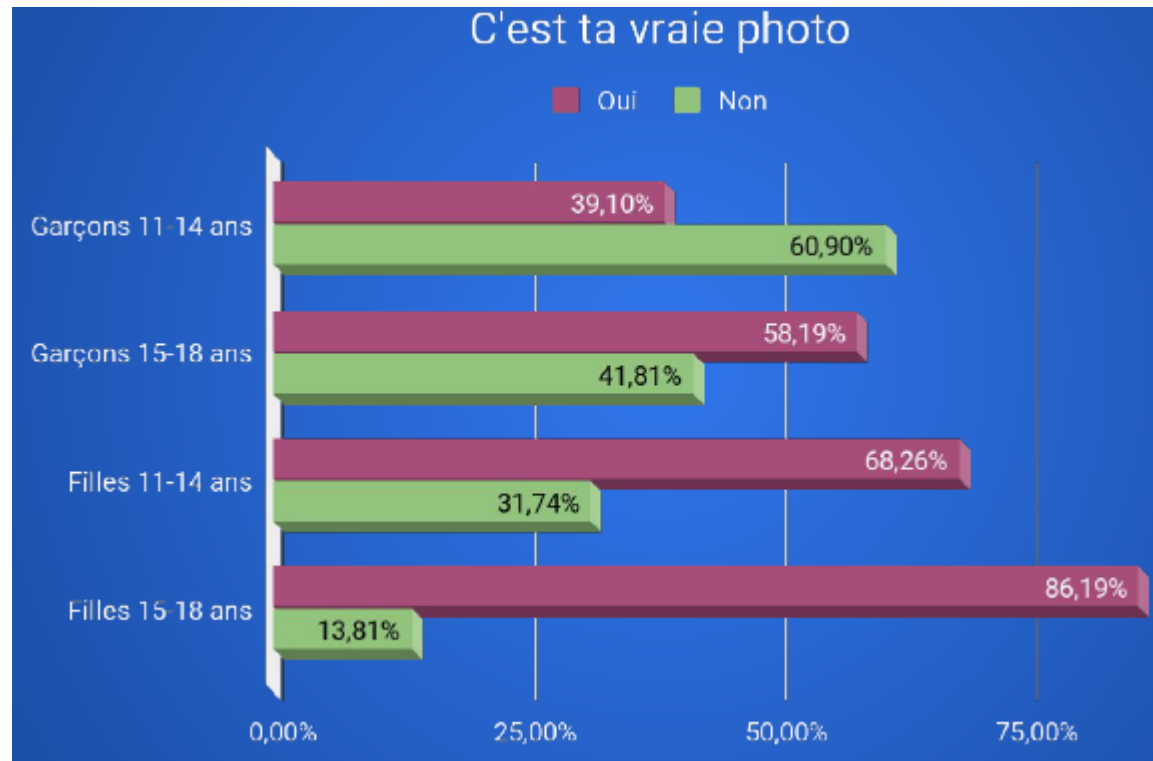
## Question : Comment gères-tu tes mots de passe ?



## Question : Es-tu inscrit(e) sur un ou plusieurs réseaux sociaux en ligne ?



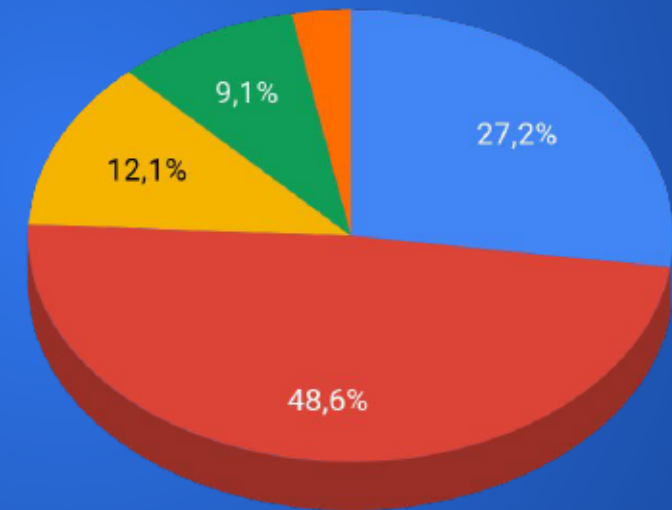
**Question :** Sur ton/tes profil(s) sur les réseaux sociaux... C'est ta vraie photo ?



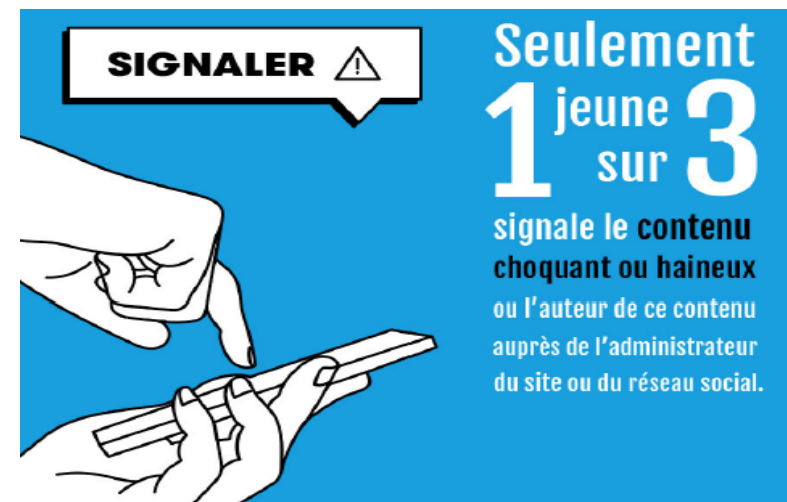
**Question :** Selon toi, quelle est la pire chose qui pourrait t'arriver sur Internet ?

11-18 ans

- Être harcelé(e)
- Me faire pirater mon compte et voler mes données personnelles (photos, vidéos, numéro de téléphone, ...)
- Avoir une mauvaise réputation ou image sur Internet
- Que quelqu'un se fasse passer pour moi sur Internet
- Autre

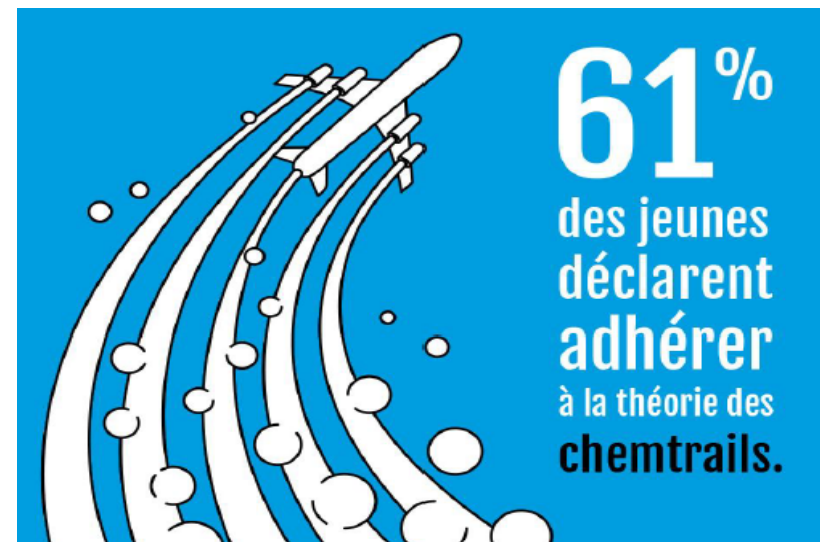
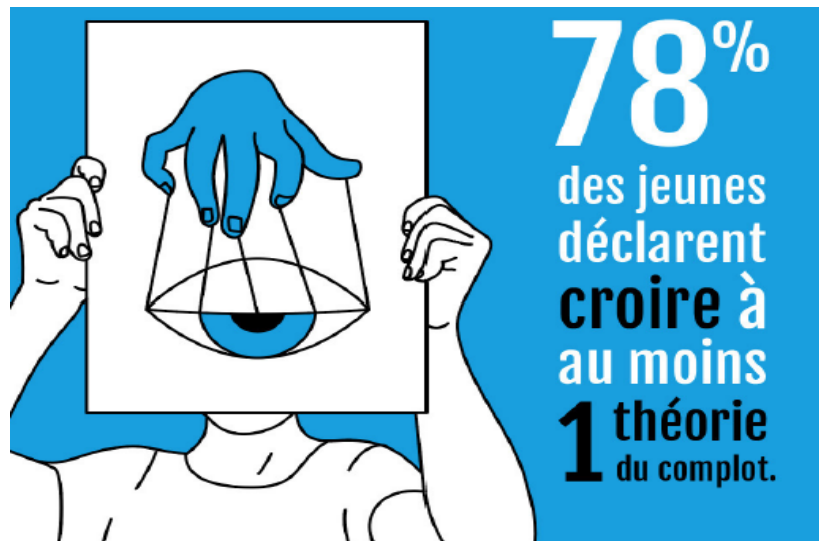


## Concrètement à quoi sont exposés ces jeunes





## Quelques conséquences étonnantes de cette naïveté numérique



Les chemtrails seraient des traces visibles dans le ciel, laissées par le passage d'avions, et que certains considéreraient comme de l'épandage volontaire de produits chimiques et biologiques.



Les reptiliens, ces extraterrestres mi-homme mi-lézard auraient infiltré le gouvernement pour nous diriger dans le plus grand des secrets.



## ❖ Parmi les solutions possibles, nous avons identifié une piste très importante : l'éducation aux médias et à l'information (EMI)

L'objectif d'une éducation aux médias et à l'information en milieu scolaire, en bibliothèque et autre, est de permettre aux jeunes d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former des "cybercitoyens" actifs, éclairés et responsables de demain.

L'EMI met l'accent sur la capacité des jeunes à analyser l'information et la source dont elle émane.

Pour résumer : « l'idée d'avoir *une connaissance critique de l'environnement informationnel et documentaire.* »

Par le terme «médias», on entend tous les moyens d'information, de communication, de divertissement, d'influence, de réseautage, d'enseignement et d'apprentissage, d'organisation du quotidien, etc., autrement dit:

- non seulement les médias de masse traditionnels (livres, journaux, cinéma, radio, télévision),
- mais aussi les médias numériques (Internet, réseaux sociaux, applications de communication, dispositifs de réalité virtuelle ou augmentée, jeux informatiques, etc.)

Finalité :

- **Déconstruire la désinformation et les théories conspirationnistes**
- **Former l'esprit critique des jeunes**

## ❖ Autre piste possible : repérer les compétences mobilisées par les jeunes dans leur pratique des jeux vidéos pour mieux les valoriser sur le marché du travail

Question : Comment les compétences cultivées en jouant à un jeu vidéo peuvent être transposables à l'environnement de travail / à la recherche d'emploi ?

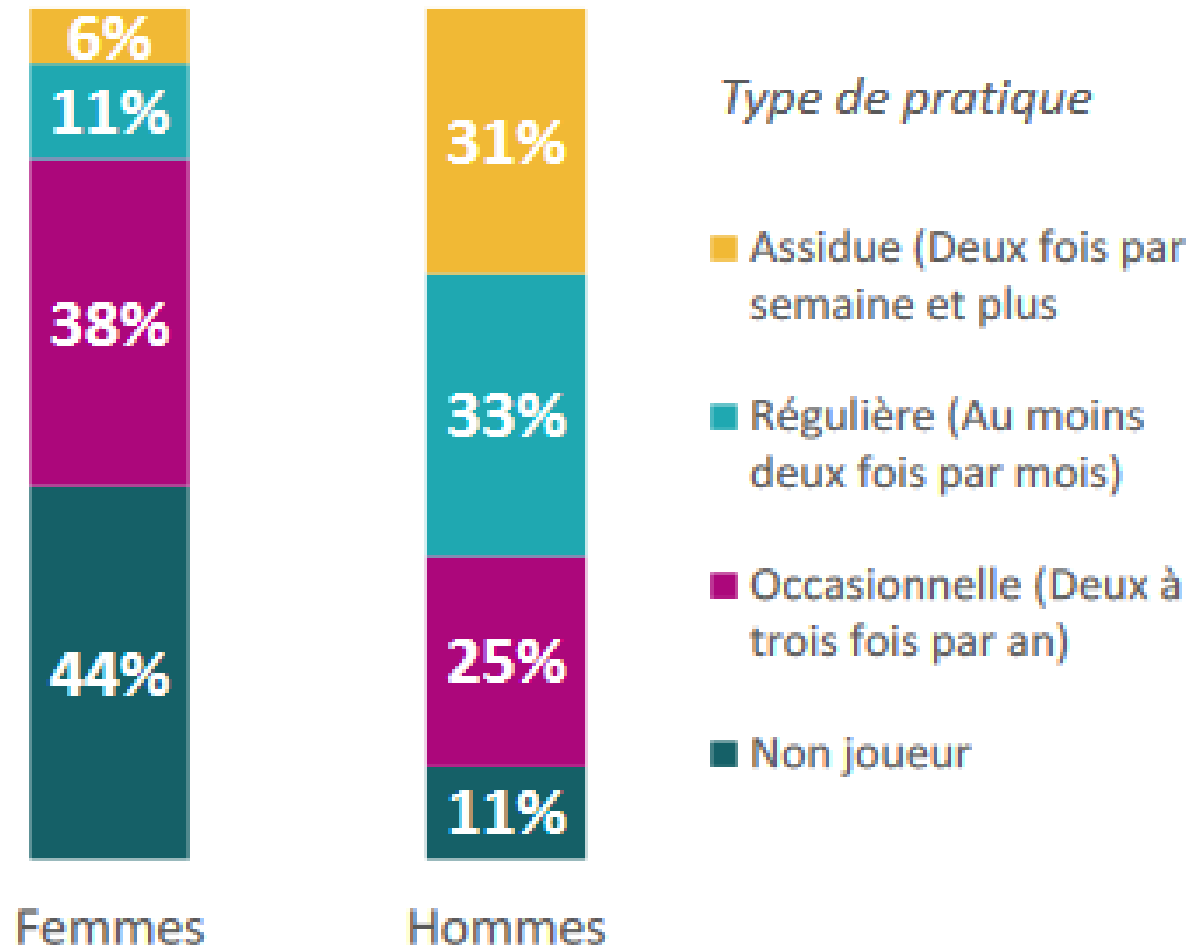
Une étude de 2019 (*source ci-dessous*) nous donne quelques éléments de réponse

- 2 510 jeunes étudiants ont été interrogés en juin 2019 en France.
- Tous les participants étaient âgés de 20 à 23 ans et 46 % étaient des femmes.

EDHEC NewGen Talent Centre © «WORK HARD, PLAY HARDER» LE JEU VIDEO, DÉVELOPPEUR DE COMPÉTENCES - Janvier 2020

Voici quelques-uns des éléments chiffrés assez révélateurs :

## Qualification de la pratique des joueurs selon le genre



### A retenir

- Les hommes jouent plus que les femmes
- Quand les femmes jouent : c'est de manière occasionnelle (2 à 3 fois par ans) - 38%

## Question : Quel est votre jeu préféré ?



- ① Mario Kart
- ② The Sims
- ③ Mario Bros.



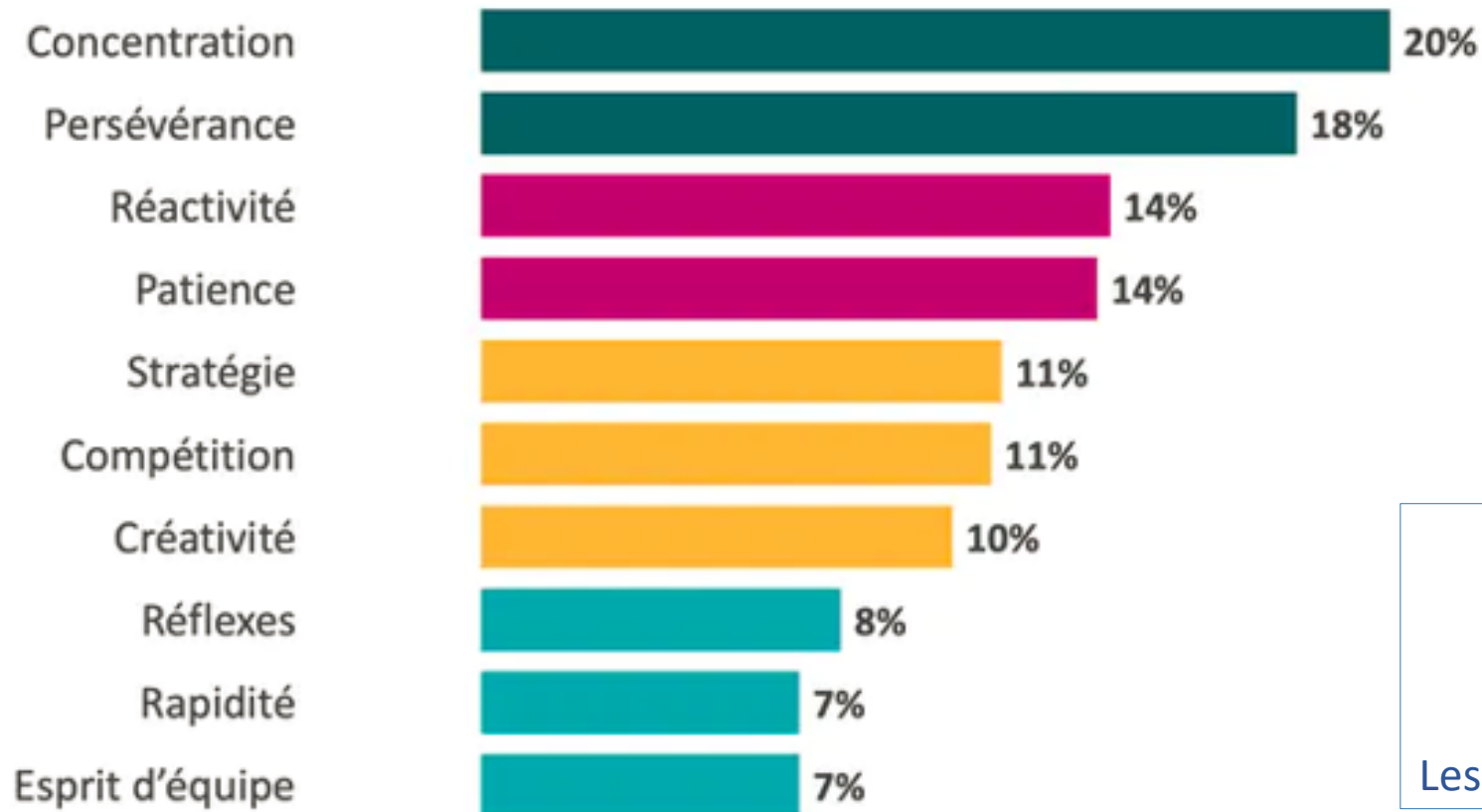
- ① FIFA
- ② League of Legends
- ③ Call of Duty



### A retenir

- Les hommes optent plutôt pour les jeux d'action (*sport*) / de combat explosifs, très rapides et dynamiques.
- Les femmes elles ont tendance à préférer la créativité, la communication dans le jeu et des relations interpersonnelles (*comme le développement d'un personnage et la dynamique de l'intrigue*)...

## Le top 10 des compétences développées dans la pratique des jeux vidéos

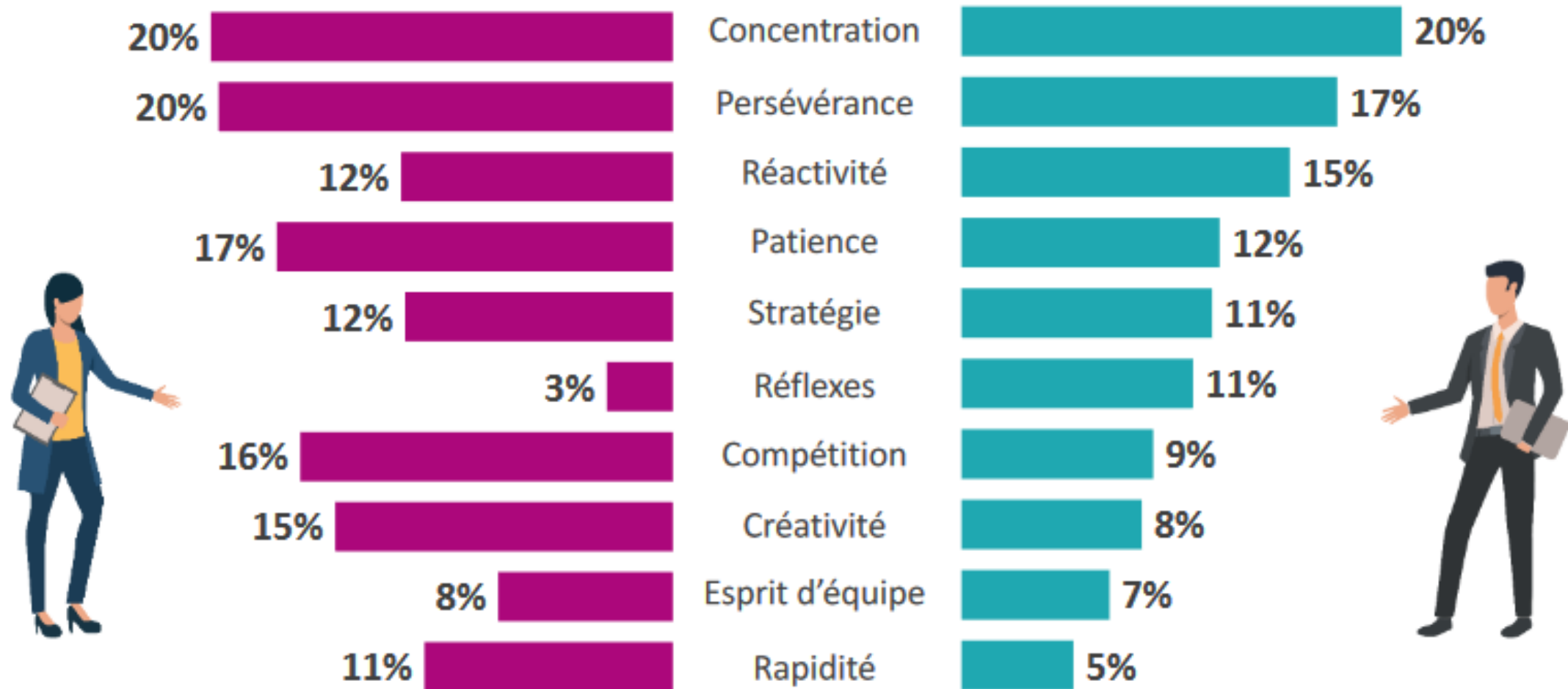


### A retenir

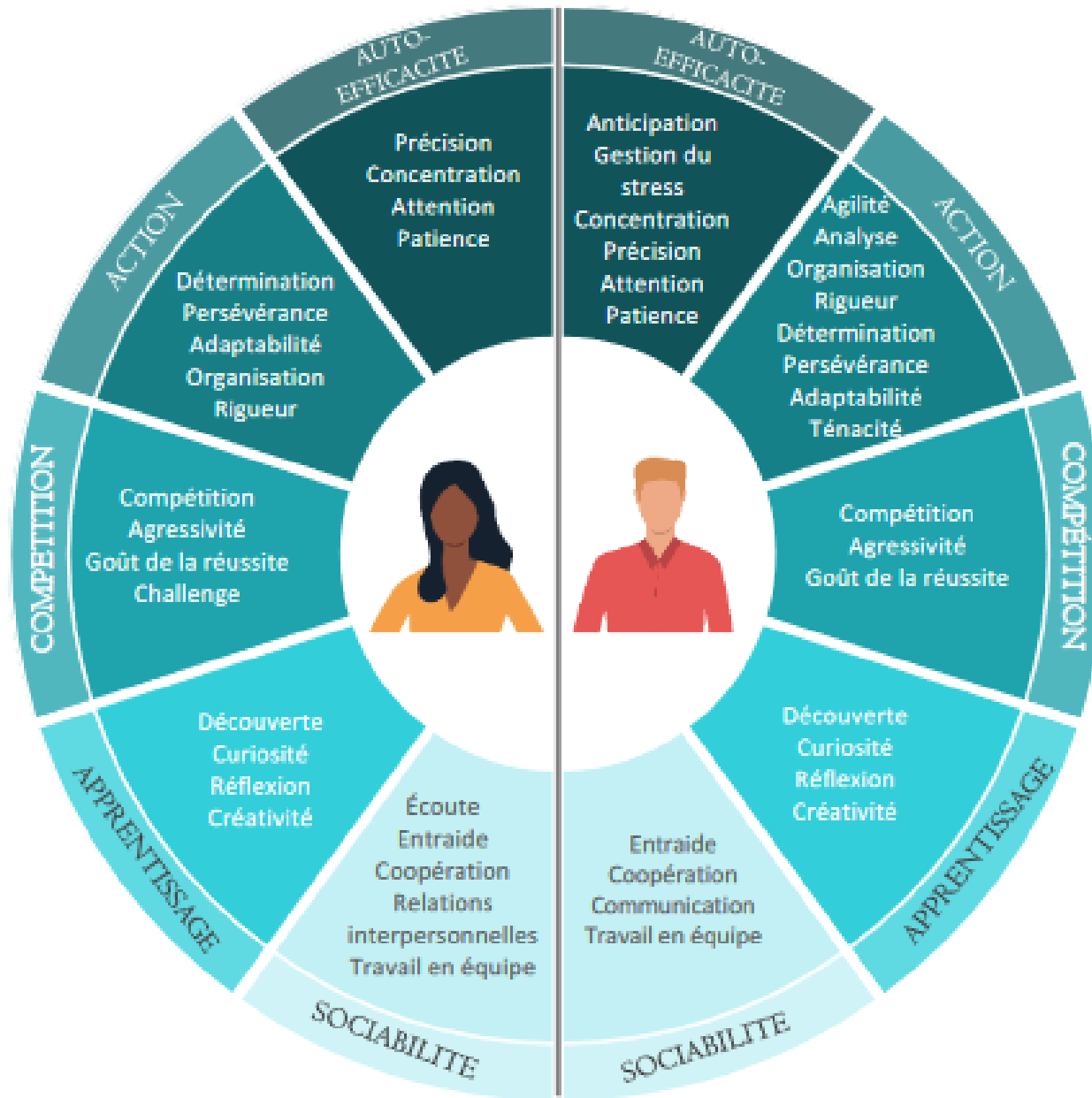
Concentration et Persévérance

Les 2 compétences les plus développées

## En détail : répartition femmes / hommes



## Classification des compétences par genre et profils de personnalité



### A retenir

La manière dont seraient organisées les compétences est propre à chaque personne.

Il s'agit ici de quelques types de compétences qui pourraient être envisagés pour un emploi en particulier.



## ❖ Une fois ces compétences identifiées : comment communiquer avec les jeunes pour mieux les accompagner ?

Il faut adapter sa communication / son accompagnement aux usages numériques des jeunes.

Cela peut nécessiter l'appropriation d'outils / méthodes numériques par exemple :

- **PIX**, outil d'évaluation et de développement des compétences numériques des jeunes  
PIX permet à un jeune de réaliser un diagnostic de ses compétences numériques, afin de lui proposer une action d'accompagnement ou de formation adaptée pour développer puis valoriser ses capacités numériques (badges, certification PIX ou CléA numérique).
- **Les Bons Clics** (WeTechCare), site ressource pour accompagner les jeunes vers l'autonomie numérique  
**Quels outils de visioconférence choisir ? Comment utiliser les ressources?**
- **Créer et développer** une communauté identifiée d'échanges avec les jeunes

## Découvrir la web-série « Micode x Pôle emploi : Les passionnés du numérique » !

- Chaque mardi, depuis le 20 octobre, pendant 10 semaines, le YouTubeur Micode présente en vidéo un métier du numérique sur la chaîne youtube de Pôle emploi.

Un décryptage drôle et nécessaire de ces nouveaux métiers en forte demande.

- Dans cette web-série, Micode vulgarise et valorise dans chaque vidéo un métier du numérique, présente les formations existantes et renvoie vers les offres de job.
- Exemple d'une présentation :



## 2. Comment le numérique peut-il être un levier pour sortir de l'illettrisme ?

***« Pour trouver sa place dans la société, occuper un emploi, répondre aux défis sociaux, économiques, mais aussi environnementaux, les compétences traditionnelles - savoir lire, écrire et compter – ne suffisent plus : de nouvelles qualifications, notamment en matière de technologies numériques, deviennent nécessaires »***

A. Azoulay, DG de l'UNESCO, Journée Internationale de l'alphabétisation, 8 sept. 2018

# ❖ Définitions et chiffres

**L'illettrisme** concerne des personnes qui, après avoir été scolarisées en France, n'ont pas acquis une maîtrise suffisante de la lecture, de l'écriture, du calcul, des compétences de base, pour être autonomes dans les situations simples de la vie courante.

➡ 7% soit 2,5 millions personnes en situation d'illettrisme (source IVQ INSEE ANLCI – 2012)

**Illectronisme** : situation d'un adulte ne maîtrisant pas les outils numériques usuels pour accéder aux informations, les traiter et agir en autonomie dans la vie courante.

➡ 17% soit plus de 9 millions de personnes en situation d'illectronisme (source INSEE Première – Octobre 2019)

# Numérique : équipement et usage



12% n'ont pas d'accès à internet\*



35% ne maîtrisent pas l'usage de logiciels\*



21% sont incapables de communiquer via internet\*



51% utilisent le smartphone pour se connecter à internet \*\*

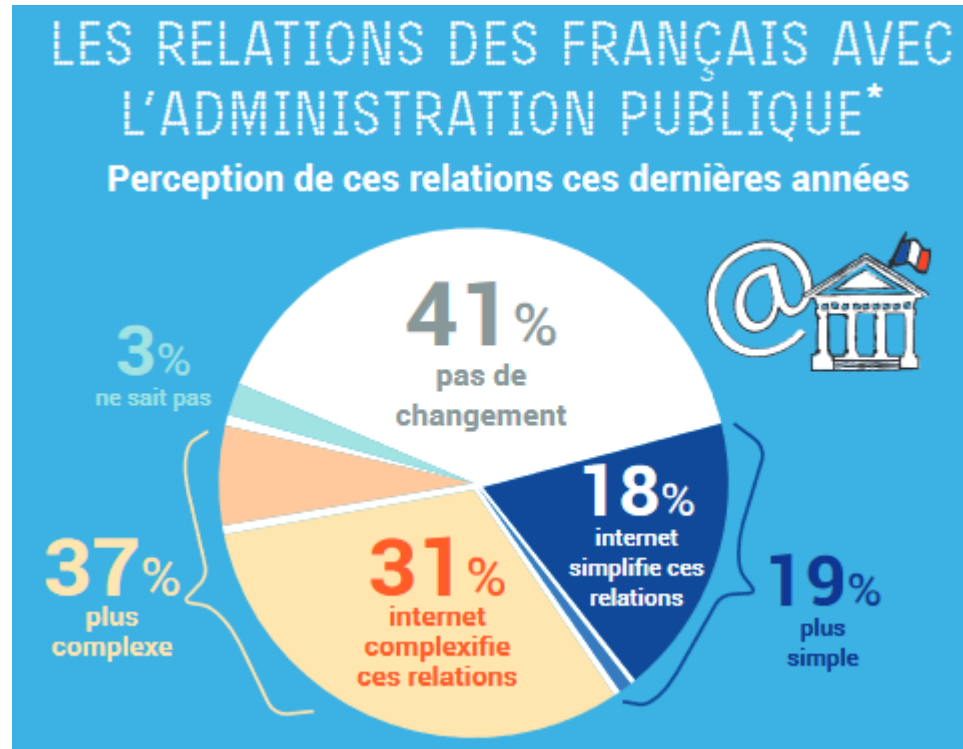
\* INSEE Première

\*\* Baromètre du numérique

# Aujourd'hui, nous sommes tous, au quotidien, amenés à utiliser les services en ligne pour...



# Les impacts de la dématérialisation



Source : baromètre du numérique - étude réalisée par le Crédoc pour l'ARCEP, le CGE et l'Agence du numérique 2019

## ❖ Comment le numérique peut-il être un levier pour sortir de l'illettrisme ?

- Double peine pour les personnes en situation d'illettrisme
- Un constat : moins tabou de dire qu'on ne maîtrise pas l'outil numérique que la lecture, l'écriture ou le calcul

➡ Transformer ce frein en levier :

Le numérique comme prétexte pour enclencher une formation

Partir des besoins de la personne: s'actualiser sur Pôle emploi – prendre un rendez-vous médical en ligne – réaliser une demande de carte grise – accompagner ses enfants au niveau scolaire...

Une pratique pédagogique développée dans les organismes de formation



# L'illectronisme ne disparaîtra pas d'un coup de baguette magique

En septembre 2020, parution du rapport de la mission d'information «Lutte contre l'illectronisme et pour l'inclusion numérique » formulé autour de 45 propositions réparties dans 7 axes :

- Évaluer plus finement l'exclusion numérique
- Passer d'une logique 100% dématérialisation à une logique 100% accessible
- Proclamer l'inclusion numérique comme une priorité nationale
- Repenser l'offre et l'architecture de la médiation numérique
- Combattre plus efficacement l'exclusion par le coût
- Construire une Education nationale 2.0
- Créer un choc de qualification numérique des salariés

# ❖ Outils

Zoom sur quelques ressources :

Plateforme aidants connect : pour les accompagnants des personnes en difficulté avec le numérique dans la réalisation de démarches en ligne – déploiement prévu en 2021 - en test actuellement

Plateforme Pix : le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques

Pour aller plus loin : la bibliographie

Compétences de base et compétences numériques

### 3. Témoignage d'Aline Le Guluche



# Merci de votre attention



Sylvie Leroux



[sylvie.leroux@pole-emploi.fr](mailto:sylvie.leroux@pole-emploi.fr)



## Centre Ressources Illettrisme

Sandra Dos Santos



[sdossantos@cariforefnormandie.fr](mailto:sdossantos@cariforefnormandie.fr)

Aicha Talbi



[atalbi@cariforefnormandie.fr](mailto:atalbi@cariforefnormandie.fr)