N°3

NOTE D'INSPIRATION

LA DÉMARCHE DE R&D SOCIALE

100% TRANSITION

*Comment lier **projet de vie et projet de société ?***

OSONS ICI ET MAINTENANT !

Ellyx

PERMETTRE À CHAQUE JEUNE **DE RÉALISER SON PROJET DE VIE** AU SERVICE DU BIEN COMMUN

DE LA POLITIQUE DE LA JEUNESSE…

Selon l'expression de la sociologue Cécile Van de Velde, la politique de la jeunesse est celle du « devenir adulte ». L'État considère la jeunesse comme une phase de transitions vers un emploi stable, un logement ou encore une situation familiale. Les politiques publiques cherchent ainsi à permettre les meilleures conditions d'entrée dans la vie adulte et peuvent devenir des politiques d'égalité des chances en ciblant l'insertion de ceux dont les transitions seraient moins faciles. Le programme 100% Transition a accompagné des jeunes dits "NEET" (ni en études, ni en emploi, ni en formation), aussi considérés comme "invisibles" car ils sont hors du champ de vision de l'institution.

… AUX JEUNESSES CONTRIBUTIVES

Et si derrière cette politique, on entendait « égalités des chances d'accomplir son projet de vie » ? Dès lors, il ne s'agirait plus seulement d'accompagner certains jeunes dans une perspective de réponse aux besoins, aujourd'hui lus comme des problèmes ou des freins (emploi, logement, transport, culture, santé, etc.) mais tous, selon leurs aspirations et leurs potentielles contributions. La jeunesse devient alors l'un des cadres fertiles de solutions du 21ème siècle et il s'agit de faire de la Société le cadre de réalisation des aspirations de chacun. Par ailleurs, les jeunes vivent une période charnière au regard des défis environnementaux et sociétaux et des effets qui en découlent : en première ligne des conséquences du changement climatique, du chômage, de la crise démocratique, etc. Ainsi, puisqu'il est temps de donner à la jeunesse les moyens de répondre à ses nouvelles craintes et aspirations, nous visons, au sein de 100% Transition, une stratégie de constitution d'alliances capables de lier projets de vie et projet de Société en s'inscrivant dans une dynamique nationale autour de la jeunesse.

NOTE D'INSPIRATION N°1 - JEUNESSE ET NUMÉRIQUE

Une "tendance-clé" renvoie à un ensemble de signaux observables aujourd'hui et qui a le potentiel d'apporter un changement significatif dans le futur. Dans cette note, nous posons quelques **tendances-clés en lien avec la place grandissante du numérique**, secteur qui recoupe les enjeux environnementaux, sociaux et démocratiques traités par 100% Transition.

11-15 ANS

L'ÂGE DES APPRENTISSAGES ET **TERREAU DE LA TRANSFORMATION SOCIÉTALE ?**

Cet âge, généralement qualifié "d'entrée dans l'adolescence", se conçoit souvent comme une phase intermédiaire entre l'enfance et l'âge adulte. S'il est divers en termes d'éducation (entrée au collège, entrée ou maintien en IME, enseignement adapté, etc.) ou d'orientation (lycées généraux, professionnels, CFA, entrée en milieu professionnel, etc.), il renvoie toujours à une période d'apprentissage et de transformation dans la (re)présentation de soi et de l'autre. Le rôle de ces jeunes tend aujourd'hui à se concentrer sur leur scolarité et leur développement personnel et social.

L'éducation nationale se charge de fournir une éducation visant notamment l'acquisition de compétences dites fondamentales (lecture, écriture, calcul, etc.). Associations et autres clubs leur offre un accès au sport, à la culture, à la démocratie, etc. Les villes et autres collectivités locales assurent des espaces de loisirs et de socialisation. Si chacun de ces acteurs ouvre de plus en plus sa focale et ses priorités dans son approche de la jeunesse, le traitement éducatif reste relativement lacunaire du point de vue des compétences du 21ème siècle et lacunaire dans la manière de converger et de se retrouver autour du "devenir citoyen". En assumant l'exagération : l'école peut "donner accès", or assister à une séance de cinéma n'est pas l'acquisition et la reconnaissance de compétences de sensibilité et d'expression culturelle. Par ailleurs, les clubs sportifs transmettent la maîtrise d'une discipline, or participer à une compétition sportive ne garantit pas l'intégration de compétences sociales. Au contraire, ne pas converger autour de compétences civiques mène à envisager les bons, sur le terrain, et les mauvais, sur le banc, tandis que d'autres approches reconnaissent les rôles joués par chacun des joueurs de l'équipe, rôles aussi bien sportifs que sociaux (je sais consoler, je sais motiver, je sais mener, etc.).

Sans parler des inégalités sociales liées à une saisie différenciée du parascolaire et de l'autonomie, on peut considérer qu'activités sportives, culturelles, et de loisirs (voyager, lire, se divertir, rencontrer, bricoler, ...) permettent l'acquisition de compétences et pratiques encore peu objectivées comme la créativité, la coopération, la communication, l'esprit critique... Ces dernières sont considérées comme une sorte de "capital bonus" face aux primat donné aux logiques de performances et à l'acquisition de compétences actuellement directement transférables sur le marché du travail.

Pourtant, ces capacités sous-valorisées constituent autant d'éléments indispensables au développement des individus que de leviers de participation et de transformation de notre Société. Et si c'était là, qu'il fallait chercher les ressources pour affronter les nouveaux enjeux du 21ème siècle ?

11-15 ANS

L'ÂGE DES APPRENTISSAGES ET **TERREAU DE LA TRANSFORMATION SOCIÉTALE ?**

CRÉER DES CONDITIONS FAVORABLES POUR ACTIVER LES NOUVEAUX SAVOIRS ET COMPÉTENCES DU 21È SIÈCLE

AUJOURD'HUI

Symboles et discours

Réussite sociale = être un bon élève, intégrer des filières diplômantes prestigieuses...

Principes d'innovation

Prisme du solutionnisme technologique face aux problèmes du XXIe

Modèles et figures exemplaires

Entrepreneurs, stars de l'industrie du spectacle, sportifs... (sur-représentation masculine)

Systèmes et cadres

Education orientée vers l'employabilité

Modèle et piliers de Société

Compétition, individualisation des parcours

DEMAIN

Symboles et discours

S'accomplir et vivre dans le respect des intérêts écologiques et solidaires

Principes d'innovation

Reconnecter la technologie à sa finalité sociétale (vs opportunités de marché)

Modèles et figures exemplaires

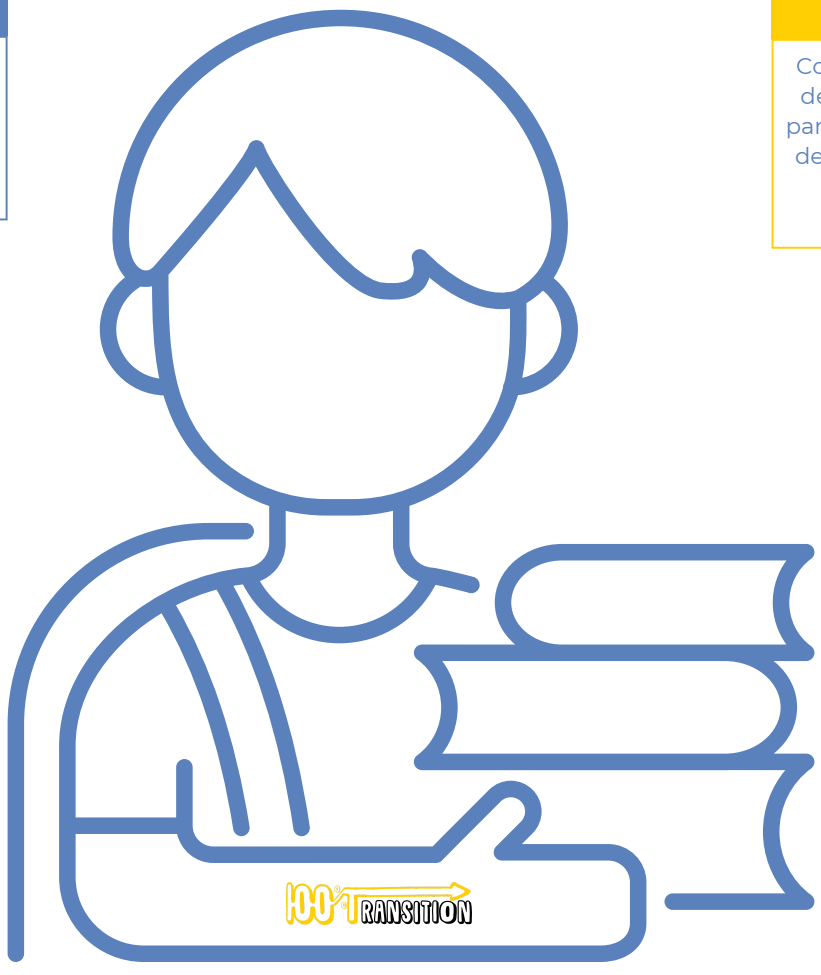
Valoriser des personnalités engagées dans les combats écologique, social, démocratique...

Systèmes et cadres

Intégrer la contribution sociale & écologique dans les systèmes éducatifs

Modèle et piliers de Société

Coopérer pour le développement par la préservation des écosystèmes et des biens communs



11-15 ANS ET NUMÉRIQUE

SUIVRE LE MOUVEMENT OU **CHANGER DE LOGICIEL** ? (1/2)

UNIVERS NUMÉRIQUES ET DÉCOUVERTES DE SOI

Le terrain des découvertes des 11-15 ans se situe aujourd'hui aussi bien en ligne qu'hors ligne. Pour cette génération, la socialisation passe inévitablement par les réseaux sociaux et autres communautés virtuelles ; la recherche de savoirs se fera d'abord sur le net avant la bibliothèque ; l'engagement sera également plus facilement activé (voir par exemple les fortes mobilisations politiques de la communauté des jeunes fans de k-pop en faveur des droits LGBT+ ou contre Donald Trump). Il est impossible d'ignorer ces nouveaux espaces où s'affirment nombre de compétences cachées (pratiques collaboratives, communication) et qui posent des enjeux cruciaux dans la formation des individus (esprit critique, illectronisme...) et la gestion des ressources planétaires.

DES USAGES QUI SE CONFRONTENT À DES ENJEUX SOCIAUX ET ÉCOLOGIQUES

Le numérique est un secteur qui représente 4% des gaz à effet de serre, avec une augmentation de 6% par an, et la production de déchets électroniques s'élevant à environ 57 millions de tonnes par an est en augmentation également. S'il existe une multitude d'externalités négatives du numérique en considérant son cycle de vie (terres rares, eau, énergie, recyclage, etc.), il faut également considérer divers effets rebonds (si on croit à une tendance de diminution de l'impact environnemental grâce au télétravail par exemple, depuis dix ans, on constate une augmentation de l'empreinte environnementale des secteurs numérisés).

À l'empreinte environnementale croissante du numérique s'ajoute le risque d'une fracture sociale et démocratique. Selon une focale nationale, 17% de la population de 15 ans ou plus serait touchée par le phénomène “ d’illectronisme ”. La proportion de foyers n’ayant pas accès à un ordinateur est de 10 %. La part de foyers qui ne disposent pas d’une connexion internet qui fonctionne correctement est de 11%. Mais de manière plus globale, le numérique pose la question d'une surconsommation polarisée dans les pays développés : "en moyenne en 2018, un Américain possède près de 10 périphériques numériques connectés, et consomme 140 Gigaoctets de données par mois. Un Indien possède en moyenne un seul périphérique, et consomme 2 Gigaoctets." Par ailleurs, on pourrait considérer d'autres tendances-clés liées à d'autres risques induits par le numérique tels que la dépendance énergétique ou les cyberattaques.

11-15 ANS ET NUMÉRIQUE

SUIVRE LE MOUVEMENT OU **CHANGER DE LOGICIEL** ? (2/2)

UNE RÉPONSE INCOMPLÈTE DES SECTEURS SOCIOÉDUCATIFS

Les approches actuelles, liées principalement aux enjeux de prévention des risques et de "révolution numérique", ne permettent pas d'en aborder pleinement les aspects de contribution citoyenne et éthique ainsi que d'impacts environnementaux. Si ces régulations sont nécessaires, elles ne sont pas leviers de participation et de transformation. Si cette révolution existe, au moins au sens d'une omniprésence numérique (consommation, travail, école, santé, sport, culture, loisirs...), elle s'exprime au travers d'innovations technologiques souvent décorrélées des usages et contextes sociaux et environnementaux.

FOCUS SUR LE PIX

Aujourd'hui, les compétences numériques sont définies par le cadre de référence des compétences numériques (CRCN). La plateforme Pix permet le suivi des acquis et la délivrance d'une certification en fin de cycle 4 et au cycle terminal. Les compétences sont identifiées au travers de cinq blocs : "information et données" ; "communication et collaboration" ; "création de contenus" ; "protection et sécurité" et "environnement numérique". Si ces compétences visent majoritairement l'acquisition de compétences techniques, on observe ailleurs une multitude de démarches inspirantes qui visent à redéfinir et faire converger les compétences numériques en direction de l'accomplissement d'un citoyen éthique et contributif.

DES ALLIANCES POUR CHANGER DE RÉFÉRENTIEL

Juste utilité du numérique, sobriété numérique, numérique contributif... C'est au prisme de l'intérêt général et au travers des compétences du 21ème siècle que nous saurons appréhender avec discernement la question numérique, qui doit non pas se verdir mais se responsabiliser autour de valeurs de solidarité, d'inclusion et de résilience.

Il s'agit d'examiner un certain nombre d'enjeux clés au regard du paradoxe à interroger : en première ligne des revendications environnementales, les jeunes sont également des *digital natives*, construits dans un cadre destructeur, et qui n'ont pas forcément la conscience des impacts de leurs pratiques, notamment numériques.

Afin d'explorer les enjeux suivants et d'en définir de nouveaux, nous proposons de contribuer à la mise en place de communautés de destin formées d'acteurs hétérogènes (institutionnels, socioéconomiques et académiques), tous concernés par la reconnaissance d'un nouveau référentiel de compétences, de valeurs et de sens.

- Le numérique comme outil de reconquête écologique et démocratique ?
- Quelle capacité à sortir du numérique ?
- Quelles modalités de recyclage, de ré-usage pour réduire nos impacts environnementaux ?
- Quel espace concret d'affirmation des compétences ?
- ...

11-15 ANS

LES COMPÉTENCES POUR UN **USAGE CONTRIBUTIF DU NUMÉRIQUE**

ENTRÉE DANS LA PRATIQUE : UN LEVIER D'APPRENTISSAGE CONTRIBUTIF

Prendre comme objet la sphère numérique prend son sens également dans le fait que cette période de la vie corresponde aux premières pratiques des outils technologiques et d'une entrée dans l'usage d'internet. Or, si les jeunes ancrent le numérique dans leurs pratiques quotidiennes de socialisation, de participation et d'apprentissage, c'est également dans le numérique, entre autres, que l'on doit chercher les pistes de contribution sociale et environnementale. Comment faire d'internet un levier de contribution et de solidarité, qu'elles soit institutionnelles ou de proximité ?

LES COMPÉTENCES DU 21ÈME SIÈCLE POUR UN USAGE CONTRIBUTIF DU NUMÉRIQUE

- Encourager les solutions innovantes qui sont déjà là et la créativité pour amplifier l'élan liant l'outil technologique à sa finalité sociétale
- Permettre un numérique au service du bien commun : information et participation du plus grand nombre (open source par exemple) ; outil d'économie circulaire et de partage (plateformes de réemploi, auto-partage, etc.) ; support d'apprentissage intergénérationnel entre jeunes et moins jeunes...
- Travailler à la déconnexion, au non-usage, au positionnement critique et aux moyens de protection de la vie privée.

Représentation graphique du cadre de référence de la compétence numérique, gouvernement du Québec.

INITIATIVE INSPIRANTE...

Ce cadre de référence de la compétence numérique lancé en 2019 par le Ministre de l'Education et de l'Enseignement Supérieur du gouvernement du Québec doit permettre "de contribuer au développement de la compétence numérique des apprenantes et des apprenants afin de les outiller pour qu'ils soient « pleinement engagés dans une société en transformation »".

REPÈRES **BIBLIOGRAPHIQUES**

- Van de Velde, C., Devenir adulte ; Sociologie comparée de la jeunesse en Europe, 2008
- https://francevilledurable.fr/wp-content/uploads/2023/03/Livrable_Num_Def_Mars_23.pdf
- [3] "Environnement : les déchets électroniques pèsent davantage que la Grande Muraille de Chine", Les Echos (2021)
- https://eduscol.education.fr/721/evaluer-et-certifier-les-competences-numeriques
- https://www.arcep.fr/la-regulation/grands-dossiers-thematiques-transverses/lempreinte-environnementale-du-numerique.html
- http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/guide-cadre-reference-num.pdf
- http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/PAN_Plan_action_VF.pdf
- https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2018/11/Rapport-final-v8-WEB.pdf

CONTACT

Pour toute demande d'information sur le volet R&D sociale, vous pouvez écrire à :

- **ursula.duchein@ellyx.fr**

DES CONSTATS

- Des crises climatique et sociale qui s'accélèrent
- Des envies de s'engager difficiles à concrétiser
- Une précarité des jeunes qui s'intensifie

DES DÉFIS SOCIÉTAUX

- Quelles compétences et savoirs pour la transition écologique et sociale ?
- Comment trouver s'épanouir, s'insérer et s'engager ?
- Quel référentiel de valeurs pour une société apaisée ?

6 FORCES DE LA RÉGÉNÉRATION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE EXPLORÉES AU SEIN D'UNE DÉMARCHE DE R&D SOCIALE EN COMMUN

PROJET DE VIE

COMPÉTENCES VALORISÉES
- Expérientiel
- Savoir-être
- Capacités

EXPÉRIENCES ÉCLAIRANTES
- Scolarité
- Extra-scolaire
- Emploi, stage

PROJET DE VIE CONCRÉTISÉ
- Individuel
- Professionnel
- Aspirations

PROJET DE SOCIÉTÉ

ACTIVITÉS DES TRANSITIONS
- Métiers repensés
- Compétences et savoirs pertinents

MODÈLES CULTURELS
- Symboles du succès
- Figures inspirantes
- Pratiques reconnues

COALITIONS D'ACTEURS
- Education
- Formation
- Orientation

UN HORIZON : CONTRIBUER À REFONDER LES PARCOURS D'APPRENTISSAGES DES JEUNES

- COOPÉRATIONS : un consortium d'acteurs fédérés autour d'une finalité d'intérêt général et dépassant leurs stratégies propres

- EXPÉRIMENTATIONS : Méthodologies innovantes et conception d'outils pour les professionnels de l'accompagnement

- APPROCHE SCIENTIFIQUE : Modélisations de concepts nouveaux et leurs déclinaisons et prototypage d'un démonstrateur

- **ÉCONOMIE DE LA CONTRIBUTION** : penser le rôle et la place des jeunesses comme créatrices et vectrices de valeurs sociales

- **REDIRECTION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE** : donner les clés aux jeunes générations pour inspirer leurs pratiques, activités et cadres professionnels.

- **COMPÉTENCES ET SAVOIRS DU SIÈCLE** : compléter les référentiels en vigueur pour outiller les transitions écologiques et sociales