

Synadic, 5 février



Service National pour
l'Évangélisation des Jeunes
et pour les Vocations



De l'*homo sapiens* à l'*homo numericus*



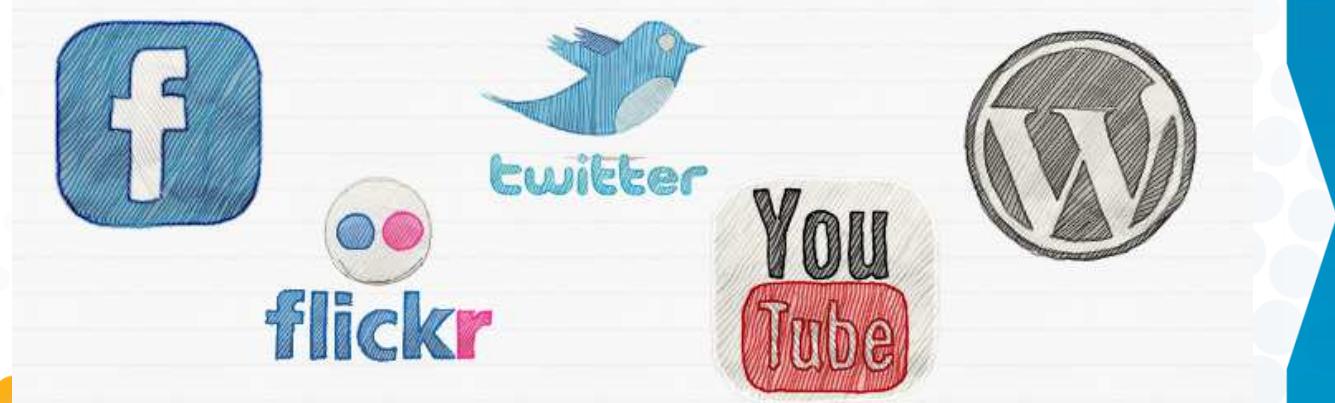
Réflexion anthropologique

Sr Nathalie Becquart, Xavière, directrice du SNEJV

Introduction

Le numérique, une nouvelle donne

De grands défis pour les chefs d'établissement de l'EC ...



Place centrale d'internet

Les pratiques numériques des jeunes 2.0

- « lieu » d'information et d'expression
- Source
- Outil
- Mode d'apprentissage



Introduction

La révolution numérique

Un changement de paradigme



"It's called 'reading'. It's how people install new software into their brains"

Comment enseigner et éduquer...?

Les homo numericus du monde numérique

- L'école et les institutions à l'épreuve de la nouvelle culture post-moderne numérique
- Dans une société médiatique et numérique complexe, sécularisée, pluriculturelle et démocratique

→Enjeu d'une approche large



Plan

1. L'univers des jeunes2.0
2. Une nouvelle anthropologie
3. Perspectives pédagogiques

I - L'univers des jeunes2.0

L'univers des jeunes2.0

Le réseau



La mosaïque



<http://vimeo.com/16641689>

L'univers des jeunes2.0

La mer



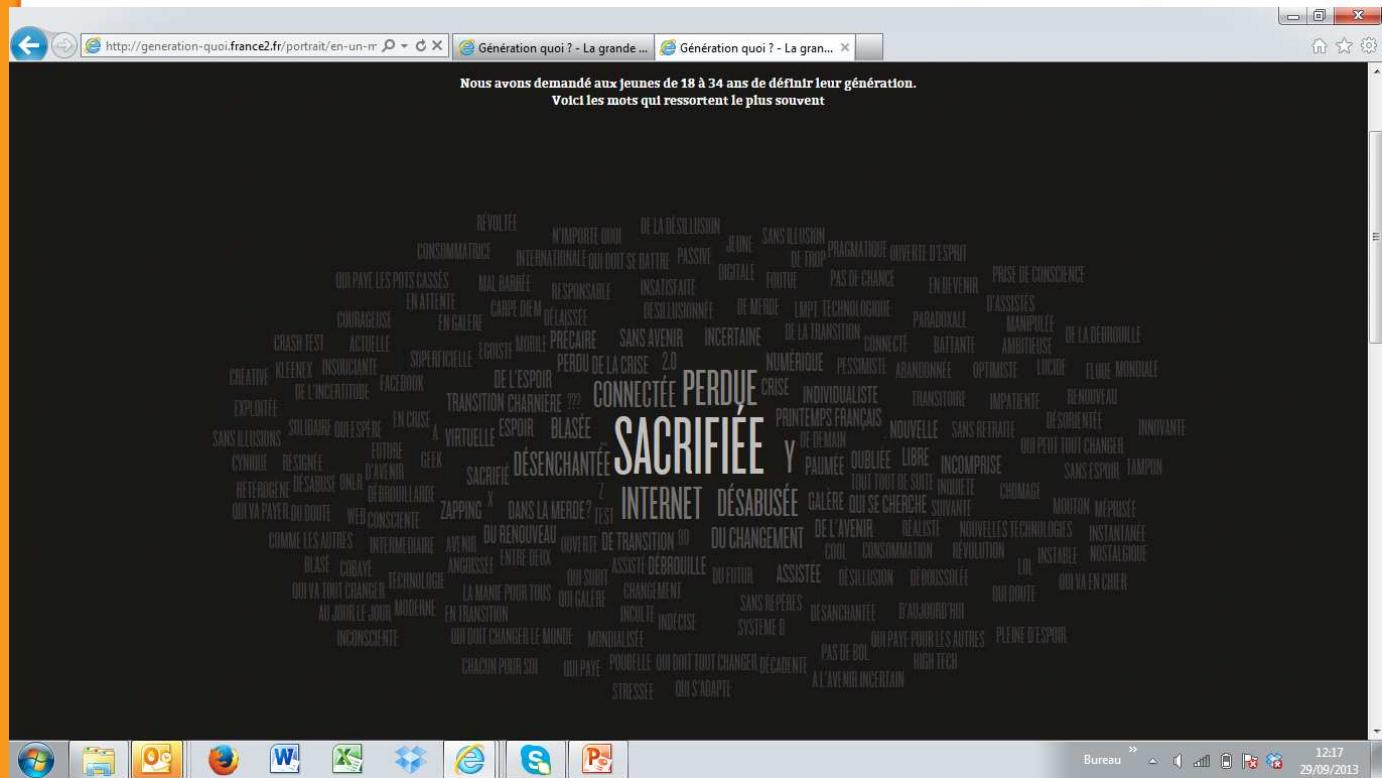
L'univers des jeunes2.0

LOL ☺ l'humour, le ludique



L'univers des jeunes 2.0

Enquête génération quoi



<http://generation-quoi.france2.fr/>

une nouvelle culture web

- La google culture : question/recherche
- Une culture web « ludique » et « personnalisée à outrance »
- Les écrans sont devenus le support privilégié du rapport à la culture
- Fonctionnement à l'affect
- L'image, la vidéo, le son, la musique
- Les médias, internet, la publicité
- Maitre mot = interactivité

Quelques points-clés

Génération google

- Le surf
- Le flux
- Le jeu
- Le paradoxe
- Le sens
- Peur de l'avenir/court-termisme
- L'action/réflexion → concret : faire et réfléchir dans l'action
- Comment s'orienter et choisir?

Le contexte éducatif français

- La pression de la réussite
- Le manque de confiance
- Le stress
- L'avenir angoisse
- Les parents « hélicoptères »

La question centrale de la confiance et du sens

L'affect, l'angoisse, besoin de réassurance

- Subjectif et intersubjectif
- La relation au centre
- Empathie
- « L'essentiel consiste pour chacun dans la façon dont il s'approprie ses expériences personnelles, et les territoires numériques sont appelés à prendre une place de plus en plus importante dans ce processus » Serge Tisseron



I - L'univers des jeunes 2.0

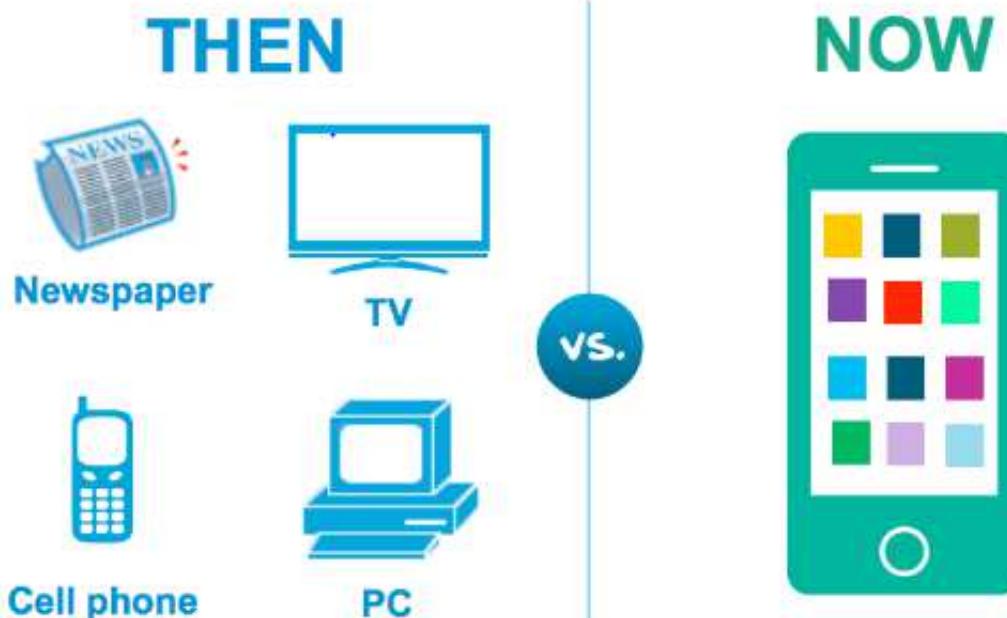


Pour Cisco, "206 os composent le squelette humain. le smartphone pourrait bien être le 207ème!. Les jeunes considèrent leur portable comme un appendice de leur être, indispensable à leur vie.

Deux sur cinq assurent qu'être empêché de l'utiliser équivaudrait à être amputé.

I - L'univers des jeunes 2.0

La Génération Y se parle plus via smart phones qu'en personne !



Publié le 14 déc 2012 / 1 commentaire

J'aime 260

Tweeter 202

+1 12

Les valeurs de la génération numérique

- **Autonomie et solidarité :** utilité, action et passion
 - > intérêt projets
 - **Interconnexion et communication :** relation et réseaux sociaux
 - > coopération et proximité
 - **Authenticité et spontanéité:** besoin de sens et de cohérence
 - > réactivité et questionnement finalité
 - **Curiosité et inventivité :** innovation et fluidité
 - > Ouverture au monde/changement
- Subjectivisme, relativisme, utilitarisme



Fonctionnements à prendre en compte

- Primat de la communication en réseaux
- Primat des projets et évènements sur les structures
- Primat du charisme et des personnes sur les fonctions
- Primat de l'émotion, des sensations, du symbolique, de l'intuitif sur le conceptuel



I – L'univers des jeunes 2.0

Les jeunes et le web, acteurs d'une société en mutation

Une société de la communication et des savoirs partagés, de la conversation

- Du vertical à l' horizontal, de la transmission à la communication
- Vers des manières de penser et de se construire non linéaires comme sur internet
- Une nouvelle articulation individu/groupe : « les individualistes solidaires »
Manière d' être ensemble change profondément : besoin de vibrer, d' expérimenter pour adhérer, d' être acteurs des lieux et processus de socialisation.

Une manière de décrypter la culture post-moderne numérique

Les accents à retenir...

- Pluralité/mosaïque
- Mouvement/nomadisme
- Socialité/communalisation/vertical
- Imprévisibilité/provisoire/présent
- Jeu/imaginaire/émotionnel/affect

*« l'alliance de l'archaïque et
du technologique »*

Michel Maffesoli (penseur de la post-modernité)

Nouvelle anthropologie

Homo numericus, homo ludens



II - Une nouvelle
anthropologie



Nouvelle anthropologie

Homo numericus

- Nouveau rapport à l'espace
- Nouveau rapport au temps
- Nouvelles identités
- Nouvelles sociabilités
- Nouveau rapport à l'information
- Nouveau rapport aux savoirs
- Nouveau rapport à l'autorité
- Nouveau rapport à l'engagement
- Nouveau rapport à la religion

II - Une nouvelle anthropologie

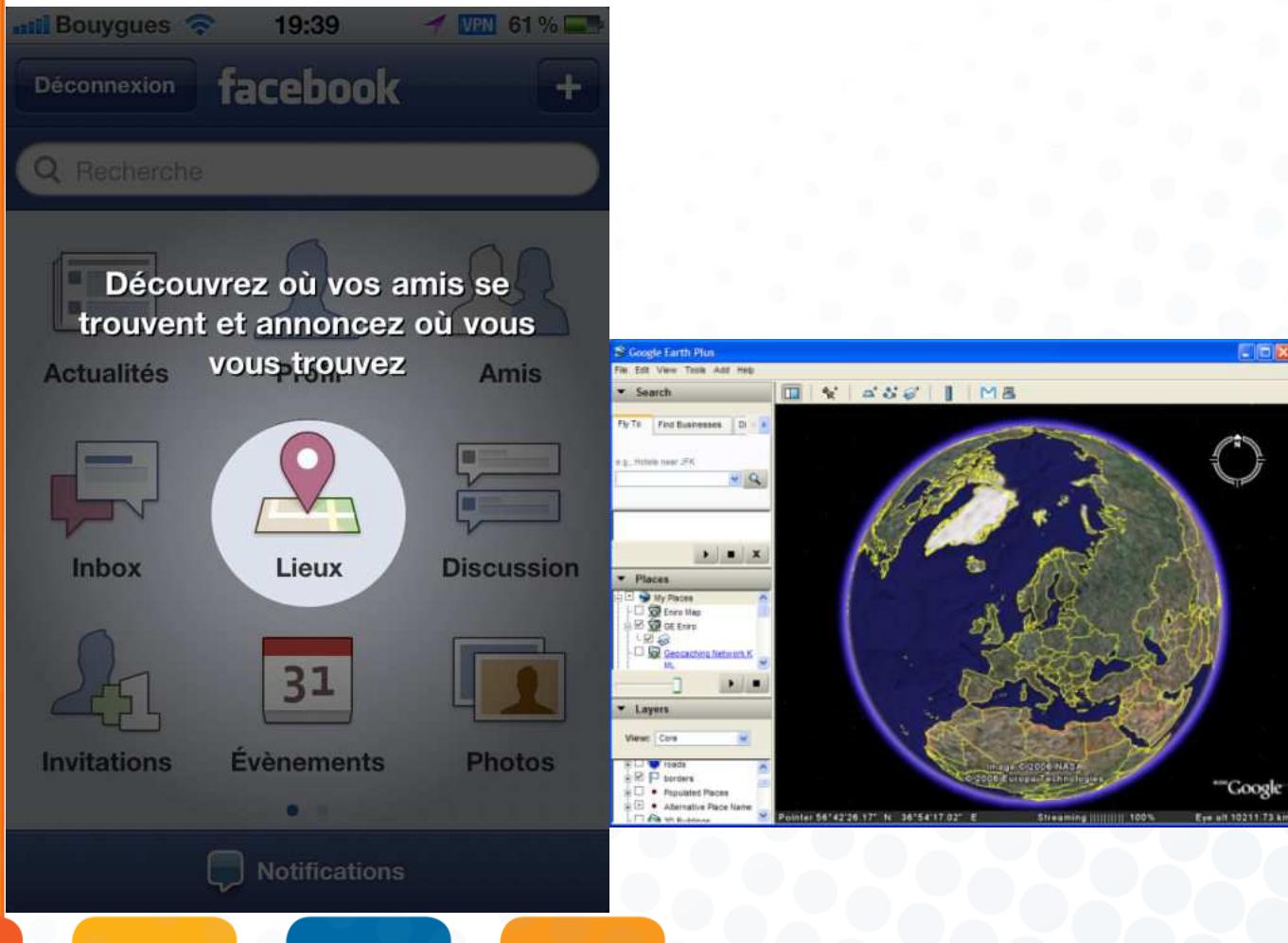
II – des mutations à prendre en compte

- Le rapport aux savoirs
- Le rapport à soi et aux autres
- Le rapport à l'autorité
- Le rapport à l'engagement
- Le rapport à la religion

II - Une nouvelle anthropologie

Nouveau rapport à l'espace

Ici et là-bas



II – La culture post-moderne numérique

Nouveau rapport au temps

**Densification du présent,
accélération et individualisation**



II - Une nouvelle anthropologie

Nouvelles identités

Le rapport à soi et aux autres

- Une nouvelle manière de se construire
- De la logique d'appartenance à la logique d'identité
- De la logique de reproduction à la logique d'expérimentation

II - Une nouvelle anthropologie

Nouvelles sociabilités

Multiappartenances, liens forts et liens faibles...



II - Une nouvelle anthropologie

Nouveau rapport à l'information

Flux médiatique et infos en temps réel, infobésité, big data



II - Une nouvelle anthropologie

Nouveaux rapports aux savoirs

**Savoirs partagés, délinéarisation
dématérialisation...**



II - Une nouvelle anthropologie

Nouveaux rapports aux savoirs

« tout le monde sait quelque chose et personne ne sait tout »

- La réalité est complexe
- Est vrai ce qui se vérifie
- Les savoirs sont relatifs et imprédictibles → régime d'incertitude
- Savoir se construit, s'acquiert en se transmettant → Elaboration et réélaboration permanente
- Délinéarisation : flux et réseaux

II - Une nouvelle anthropologie

Le rapport à l'autorité

- De l'autorité de fait à l'autorité qui fait autorité
- Du hiérarchique au transversal
- Du savoir détenu à la communication du savoir
- La société du co

Le rapport à l'engagement

- Bénévolat des jeunes progresse!
- Davantage sur des actions ponctuelles
- Confiance dans l'associatif pour faire évoluer la société dans sens souhaité

II - Une nouvelle anthropologie

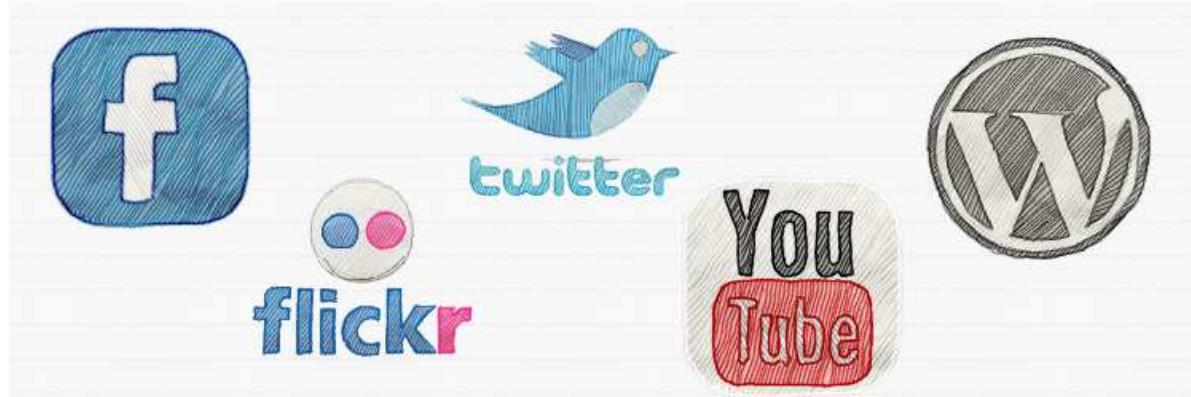
Le rapport au spirituel

- Refus du vide , de l'ennui, de l'absence de sens, de l'absurde
- Bricolage et personnalisation
- Ressentir pour adhérer
- Vérifier par soi-même

→ Une foi opératoire

II - Une nouvelle anthropologie

Une culture de l'échange et du partage



- La clé : implication des acteurs
 - Avec, alliance
- La société du CO
- Des individualistes solidaires,
- Des individualistes collaboratifs

II - Une nouvelle anthropologie

De l'*homo faber* à l'*homo ludens*?

Homo Faber

homo ludens

Posture : le « sachant », très méthodique	L'« apprenant », intuitif
Travail : effort, dévouement, mérite, sacrifice, perfectionnisme	Jeu, plaisir, fun, expérimentation, voire détournement et prise de risque
Temps : orienté vers le futur, la planification	Implanté dans le présent, voire dans l'instant
Figures : le père, l'ingénieur, le pionnier, le héros, le chef, l'arbitre	Le meneur, la tête de réseaux, l'enfant, le navigateur, le mercenaire, l'homme du défi
Mots clés : appliquer, structurer	Créer, transformer, personnaliser
Imaginaire dominant : rationalisation, domestication, contrôle, pouvoir, productivité, rentabilité, excellence	Mise en relation, réseau, connexion, coordination, harmonisation, socialisation, débat, collaboration, participation
Valeurs phare : le savoir, l'expertise, l'individu, la compétition et le savoir-faire	La connectivité, le partage, le collectif et le faire-savoir
Repères : textes	Images, sons, vidéos

Aurélien Fouillet, sociologue,
membre du Centre d'Etude sur l'Actuel et le Quotidien,

III – Pistes pédagogiques

L'homo numericus, un défi pour l'enseignement catholique

Génération Co...



Former la génération Y

Des tensions complexes à articuler

- Online et offline
- Présent/urgence et durée/maturation
- Liens faibles et liens forts
- Réseaux et institutions
- Ici et là-bas
- Différentes générations/cultures

Génération CO

L'individu collaboratif

La société des savoirs partagés

- Connaissance partagée
- Approche pluridisciplinaire
- Co-construire
- Sortir de la dichotomie enseignant/apprenant

→ Développer des enseignements collaboratifs?

☰ - Pistes pédagogiques

Pistes

- Des pédagogies de l'expérience
- Des pédagogies de la confiance
- Des pédagogies de l'intériorité
- Des pédagogies du choix
- Des pédagogies de l'engagement progressif
- Des pédagogies du rêve et du défi

Des pédagogies de l'expérience et de l'intériorité

- Besoin d'expériences initiatiques et symboliques qui participent à la construction identitaire
- Inscription dans une mémoire personnelle et commune, l'histoire et le temps
- Ouvrir l'avenir

Développement sur intériorité et expérience

Intériorité/extériorité

- Un espace profond comme les eaux profondes de la mer
- Une dynamique intérieure, le mouvement du désir comme la mer mouvante qui pousse vers le large



Une pédagogie du choix à partager largement

Des pédagogies du choix et du discernement

- Devant la profusion de sollicitations et repères
- Comment choisir et ne pas me tromper?
- Comment traverser les tempêtes?
- Quel cap pour ma vie?

Des pédagogies de l'engagement progressif

- Step by step!
- Une confiance à construire
- Bénévolat et volontariat
- Former à la responsabilité

III – Pistes pédagogiques

Des pédagogies du rêve et du défi

- Donner envie, oser sortir des sentiers battus
- Du rêve au projet fédérateur et mobilisateur
- Susciter et s'appuyer sur les passions des jeunes

Pistes et enjeux

Eduquer/former aux médias numériques

- Enjeu de former les jeunes au décodage et décryptage des médias
- Enjeu de passer de l'information aux savoirs puis à la connaissance intégrant le jugement personnel critique

Conclusion

En conclusion

Rejoindre et « enseigner» des jeunes cathos en grande soif

- Soif de concret et soif d'expérience
- Soif de formation et de repères
- Soif d'aventure et de propositions fortes
- Soif de rencontres et de relations vraies



Conclusion

Eduquer et accompagner ...

... les jeunes pluriels de la société plurielle

- Enjeu de la formation humaine et spirituelle pour accompagner la construction de ces nouvelles identités mosaïques plongées dans la pluralité et la mobilité
- Besoin et demande de cadres et repères pour s'orienter, d'espaces pour se pauser



Pour aller plus loin



Service National pour
l'Évangélisation des Jeunes
et pour les Vocations



Powerpoint à disposition sur
<http://www.jeunes-vocations.fr>

Le site des acteurs de la pastorale
des jeunes et des vocations
*Etudes, réflexions, outils et ressources
sur les jeunes et l'évangélisation des jeunes*

Synadic, 5 février



Service National pour
l'Évangélisation des Jeunes
et pour les Vocations



**Bon vent pour votre mission
auprès des jeunes 2.0 !**



Sr Nathalie Becquart, xavière
Directrice du SNEJV