

Sons of Technology

Ou comment reconnecter les jeunes à la vie active

Le Centre de compétence Technobel, dans sa mission de formation et de sensibilisation aux technologies de l'information et de la communication (TIC), s'adresse à trois publics de nature fondamentalement différente. Il s'agit en effet des demandeurs d'emploi, des entreprises et enfin du monde de l'enseignement. En 2015, Technobel a l'ambition d'étendre ses démarches de sensibilisation aux TICs aux jeunes en décrochage scolaire ! L'objectif : faire de ces jeunes des « Sons of Technology » !

Donner une définition au décrochage scolaire

Avant de s'interroger sur les raisons des jeunes en décrochage scolaire, il est important de pouvoir donner une définition claire et précise de ce phénomène. En effet sous la catégorie « décrocheurs scolaire » sont repris de nombreux jeunes aux situations radicalement différentes. La CCFEE¹ définit, par exemple, les élèves décrocheurs par « des jeunes sous obligation scolaire qui ne sont plus inscrits dans un établissement scolaire. [Mais] le décrochage scolaire peut également être appliqué à des jeunes qui fréquentent une école, mais qui sont en échec scolaire ou qui sont fortement absents »². Par souci de clarté, c'est cette définition que nous retiendrons lorsque nous évoquerons les décrocheurs scolaires.

Trois types de décrochage

Selon l'Université libre de Bruxelles, il existe trois types de décrochage scolaire. Le « décrochage amical » pour lequel l'influence de l'entourage des jeunes est déterminante. Nombre d'entre eux se retrouvent en effet en situation de décrochage suite à la mauvaise influence de leurs condisciples. Second type, le « décrochage solitaire » provoqué par les questionnements en tout genre liés à l'adolescence. Remise en question, malaise personnel, difficulté à communiquer, troubles psychologiques plus ou moins importants peuvent en effet provoquer une forme de décrochage. Enfin le « décrochage familial », cautionné par la famille, n'entraîne généralement pas de conséquences graves. Il s'agit par exemple d'un arrêt de l'école temporaire dans l'attente d'un changement d'orientation³.

Les TICs au service de l'accrochage scolaire !

Les initiatives pour favoriser une dynamique d'apprentissage et cultiver un esprit de curiosité auprès des jeunes en décrochage sont déjà nombreuses. En effet, on ne compte plus le nombre d'animateurs et projets sportifs et/ou culturels à destination de ces jeunes. Technobel souhaite cependant adopter une autre voie : celle des technologies.

L'idée initiale : créer une communauté de jeunes autour de projets technologiques, les « Sons of Technology ». A l'instar des *Computer Clubhouse d'Intel*⁴, il s'agirait de mettre sur pied un espace communautaire d'apprentissage. L'endroit donnerait la possibilité aux jeunes en décrochage de découvrir les nouvelles technologies et de s'investir dans des projets qui susciteront l'envie de s'investir dans une carrière informatique. L'accent serait ici mis sur la pratique et sur la réalisation collaborative de projets concrets basés sur les intérêts des participants.

L'objectif de Technobel, est tout comme la philosophie « Where is the school ? » qu'il défend au

¹ Commission Consultative Formation Emploi Enseignement
2CCFEE, « Décrochage scolaire », <http://ccfee.be/fr/europe/education-et-formation/d%C3%A9crochage-scolaire>, 05/12/2014

³ Unité de promotion éducation santé (PROMES), *La santé et le bien-être des jeunes d'âge scolaire. Quoi de neuf depuis 1994 ?*, ULB, 2003, page 99.

⁴ <http://www.computerclubhouse.org/>

sein de son Centre de formation, de créer une communauté d'apprentissage où collaboration, échange de compétences et pluridisciplinarité seraient les maîtres-mots ! Les « Sons of Technology » sont donc cette communauté de décrocheurs scolaires à la reconquête de leur avenir scolaire et professionnel grâce aux TICs.

Visite de l'Intel Clubhouse de Dublin

Afin de comprendre au mieux les principes fondamentaux, Technobel a décidé de visiter l'un des *Intel Computer Clubhouse*. Nous nous sommes donc rendus à Dublin pour observer au quotidien la vie au sein du *Computer Clubhouse* de la capitale irlandaise.

Si a priori le *Computer Clubhouse* se présente comme une initiative isolée, ils sembleraient que son succès soit conditionné par tout un écosystème social gravitant autour d'eux. En effet, le *Computer Clubhouse* de Dublin fait partie d'un ensemble d'acteurs sociaux qui dynamisent les activités à destination des jeunes. C'est ainsi qu'autour de lui on retrouve un organisme de type « Maison des jeunes » et tout un ensemble de mouvements de jeunesse qui bénéficient des installations du *Clubhouse* au travers d'ateliers ludiques. Les jeunes qui évoluent dans cet écosystème social transitent d'ateliers en ateliers, passant de l'artistique au sportif ou encore à l'informatique.

4 principes du *Computer Clubhouse* !

1^{er} principe : Soutenir l'apprentissage à travers des expériences de conception.

Le *Computer Clubhouse* repose sur un modèle d'apprentissage centré sur la construction et non l'instruction. L'apprentissage y est vu comme un processus par lequel les personnes construisent activement leurs compétences sur base d'expériences pratiques qui ont du sens pour eux et/ou pour leur entourage.

Il s'agit ici d'aller au-delà de la simple interaction. En d'autres termes, plutôt que de simplement regarder des animations et des vidéos sur le web, les « Sons of Technology » créent leurs propres animations et

vidéos ; plutôt que de jouer avec des jeux sur ordinateurs, ils créent leurs propres jeux vidéo.

Les jeunes imaginent d'abord ce qu'ils veulent faire, puis créent un projet basé sur leurs propres intérêts et expérimentent les alternatives. Ensuite ils partagent leurs idées en communauté et apprennent de leurs expériences. Inscrits dans une telle dynamique, les projets se créent, se multiplient, s'enrichissent et se complexifient au fur et à mesure des apprentissages et des itérations.

2^{ème} principe : Aider les membres à construire leurs propres intérêts

Traditionnellement, les approches d'apprentissage mettent l'accent sur les méthodes et non sur la motivation des jeunes. Or, il semble que les jeunes qui ont une capacité d'attention plus faible à l'école se concentrent plus facilement sur des projets qui les intéressent. En se basant sur leurs intérêts, ils sont non seulement plus motivés mais ils développent également une compréhension plus profonde et plus riche des connexions existantes entre les matières. Libre d'aller et venir au sein de la communauté des « Sons of Technology », les jeunes doivent donc avoir également la liberté de suivre leurs idées. Les encourager et les accompagner dans la création des projets qui leur correspondent est donc l'un des principes clés pour atteindre l'objectif de réinsertion dans un circuit de formation.

3^{ème} principe : Créer une communauté d'apprenants

En constante évolution, les projets défendus par les jeunes ne sont pas des entités figées. Personne n'est par exemple assigné à un projet particulier. Des groupes de travail dynamiques et flexibles émergent librement et naturellement de manière tout à fait informelle.

Encourager, supporter et favoriser la collaboration entre les jeunes en décrochage par la création de communauté informelle est ailleurs l'un des objectifs des *Computer Clubhouse*. Le simple aménagement des locaux, par exemple, favorise le travail en équipe. Chaque table équipée d'un ordinateur est accompagnée de deux ou trois chaises afin

d'encourager les jeunes à travailler ensemble, les tables sont disposées de manière à faciliter la circulation entre elles. Au sein de ces communautés, on retrouve des personnes « ressources » (coaches, consultants, professionnels, étudiants du supérieur,...) qui apportent leur aide aux jeunes, beaucoup travaillent également sur leurs propres projets et encouragent les membres du Clubhouse à les rejoindre. Les jeunes ont alors aussi la possibilité d'être en contact avec des adultes en situation d'apprentissage continu, ce qui est particulièrement rare dans l'enseignement traditionnel et renforce le modèle de partage des connaissances.

4^{ème} principe : Créer un environnement de respect et de confiance

L'approche du Computer Clubhouse met en priorité le développement de valeurs telles que le respect et la confiance. Celles-ci font non seulement du *Clubhouse* un endroit invitant les jeunes à passer du temps, mais elles leur sont également essentielles pour faire émerger de nouvelles idées, pour les essayer, pour prendre des risques, pour suivre leurs intérêts et pour maîtriser les nouvelles technologies. De plus, cet environnement de respect et de confiance conditionne la mise en place des trois premiers principes.

La compétition comme moteur de participation

La réinsertion des décrocheurs scolaires dans un circuit de formation au travers d'une telle initiative présente toutefois une difficulté majeure : la conception de projets fédérateurs ! Inscire ces projets dans une dynamique de compétition semblerait être le moyen idéal pour fédérer les participants et renforcer leur implication et leur motivation. C'est d'ailleurs ce que nous avons pu constater lors de notre visite du *Computer Clubhouse* de Dublin.

Le concours *Lego League* est un des exemples de compétition auquel les « Sons of Technology » pourraient participer. Cette compétition,

rassemblant des jeunes du monde entier, consiste à combiner les célèbres briques de couleur à des briques programmables connectées à un ordinateur et ainsi découvrir les principes de la robotique. Si l'approche peut paraître infantile, les Lego programmables sont utilisés aujourd'hui à tous les niveaux scolaires comme réels supports de cours. Ainsi des écoliers mais aussi des universitaires les utilisent dans leurs cursus et découvrent de manière ludique des matières parfois difficiles à cerner. Les possibilités d'apprentissage au travers de ces outils sont donc quasi illimitées.

Proximus soutient Sons of Technology !

Partenaire historique de Technobel, *Proximus* a d'ores et déjà manifesté son envie de soutenir la communauté des « Sons of Technology ». Acteur incontournable dans le paysage des télécommunications belges, *Proximus* au travers de sa fondation pourrait en effet mettre à disposition toutes ses ressources pour assurer le succès de la communauté.

Il s'agit là aussi d'une incroyable occasion pour les futurs « Sons of Technology » d'être en contact direct avec des professionnels des TIC⁵. Les jeunes fréquentant la communauté bénéficieraient, avec le soutien de *Proximus*, des expériences et des connaissances de professionnels travaillant sur le terrain. Ces interactions rendront l'apprentissage de compétences concrètes et renforceront l'intérêt des jeunes dans les projets qu'ils construiront en tant que « Sons of Technology » !

⁵ Technologies de l'Information et de la Communication.