

Guimauve, smartphone: comment dompter l'envie?

Connaissez-vous le test du marshmallow? Placez un enfant de 5 ans face à un marshmallow et dites-lui qu'il-elle a le choix de manger la friandise tout de suite ou d'attendre un quart d'heure et d'en obtenir une deuxième.

Ce challenge trouve ses origines dans une expérience menée en 1972 par Walter Mischel, professeur au département de psychologie de l'Université de Stanford: on l'appelle également l'étude sur la gratification différée, car elle mesure notre capacité à retarder une récompense pour que cette dernière soit plus importante. Cette expérience se voulait prédictive quant à la trajectoire des enfants. Or, ces résultats sont aujourd'hui contestés car ils évacueraient certains éléments de contexte influant sur les comportements des enfants. Au-delà de la controverse sur la valeur des résultats, ce qui semble intéressant, c'est l'analogie qu'il est possible d'établir avec l'utilisation du smartphone.

Récemment, en France, le ministre délégué chargé de la réussite scolaire, Alexandre Portier, a déclaré que dès la rentrée 2025, il viserait la généralisation de la *pause numérique*, qui correspond à l'interdiction totale de l'utilisation des téléphones portables dans les écoles et les collèges.

Le Gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles vient de voter un avant-projet allant dans le même sens, dès la prochaine rentrée. Les pays scandinaves voient également des initiatives pilotes qui bannissent les smartphones des classes et des préaux. Pour que les élèves bénéficient d'un climat scolaire totalement dédié aux apprentissages.

Ces exemples ont en commun de questionner le rapport qu'on construit avec son smartphone, en contexte scolaire ou non. Une étude de l'Université de Chicago vient de révéler que 75% des étudiant-es ayant un compte Instagram préféreraient que l'application n'existe pas. Le problème, c'est que même s'ils-elles souhaitent passer moins de temps sur leur téléphone, ils-elles n'y parviennent pas¹. Est-ce que l'expérience de la gratification différée avec un smartphone donnerait les mêmes résultats qu'avec un marshmallow?

¹ «Au village sans smartphone», *Courrier international*, no 1772, du 17 au 23 octobre 2024.



En scène!

Nicolas Joray

Entrer dans le jeu

Il n'y a qu'un pas entre le regard froid du public et l'implication mesurée d'un-e metteur-e en scène. Éloge d'une implication éducative à retrouver sans cesse.

C'est la faute de cette mauvaise dynamique de classe! C'est à cause de leur incapacité à se concentrer! C'est parce qu'il y a deux ou trois «éléments perturbateurs»! On a vite fait de faire porter la médiocrité d'une présentation de scènes de théâtre à d'autres que soi. Réflexe commun. Quotidien.

Les choses s'arrangent parfois cependant quand on troque la distance évaluatrice pour l'implication pédagogique. Un mouvement presque imperceptible qui renvoie à ce que le thérapeute François Roustang appelait du côté du soin un changement de mode de relation: «Cela veut dire qu'il y a deux manières d'être pour l'être humain qui sont fondamentalement différentes, une où il a la maîtrise et un certain contrôle et un autre point de vue qui est le point de vue d'une participation dans un ensemble, dans un milieu.»¹ Il s'agit d'entrer dans le jeu des relations.

Vers le mieux

Il n'y a jamais rien. Dans toute production artistique d'élèves, il n'y a jamais rien à faire germer. Toute l'aventure commence là – dans ce que certain-es appelleront

l'évaluation formative, qui n'est autre que l'apprentissage costumé en terme technique. On est toujours tenté d'observer de loin un dialogue de Shakespeare, puis préférer: «Scène suivante!». Un café dans la main et un désabusement dans la voix. On gagne cependant à ouvrir le capot. Et bricoler des améliorations.

Des pédagogues ont esquissé des pistes pour des retours critiques féconds. C'est le cas de Bernard Grosjean² qui propose un canevas précis pour ce moment:

1. Sensations des acteur-trices sur la scène qui vient d'être jouée.
 2. Questions du public.
 3. Retours positifs des spectateur-trices.
 4. Propositions d'améliorations de la part du public.
- L'enseignant-e complètera si besoin. Et incarnera peut-être ainsi la formule du poète Christian Bobin: «Je ne cherche pas la perfection. (...)Je cherche la justesse».

¹ Benhaïem, J.-M. (2024). *L'art de l'hypnose avec François Roustang*. Odile Jacob.

² Grosjean, B. (2016). *Dramaturgies de l'atelier-théâtre*. Lansman Editeur.



© nito

L'IA dans sa classe

Comprendre, utiliser et coder, tels sont les buts d'un nouveau matériel pédagogique sur l'intelligence artificielle développé par Science on Stage.



Comprendre le langage, reconnaître et créer des images ou même développer des caractéristiques semblables à celles de l'être humain, comme la créativité et les émotions, sont des capacités dont disposent les systèmes d'intelligence artificielle. L'intelligence artificielle a déjà un impact majeur sur certains aspects de notre vie. Il est donc important d'initier les élèves à ce sujet dès leur plus jeune âge afin qu'ils et elles acquièrent une compréhension globale des opportunités offertes, mais aussi des défis posés par l'IA. Les enseignantes et enseignants jouent un rôle clé dans l'enseignement de ce sujet aux élèves, et c'est dans cette optique que Science on Stage souhaite les soutenir.

À l'aide du matériel pédagogique *AI in STEM Education*, publié l'été passé pour les élèves du primaire et du secondaire, Science on Stage aimerait encourager les enseignantes et enseignants à s'emparer de cette question en abordant des thèmes comme l'apprentissage automatique et la programmation, et leur donner les outils appropriés pour pouvoir mettre en œuvre ces sujets en classe.

En plus de la publication du matériel pédagogique, Science on Stage Germany invite les enseignant-es et leurs élèves à postuler au défi «AI in STEM» en proposant une approche innovante de l'utilisation de l'IA dans les classes. Les élèves doivent identifier un défi à l'échelle régionale ou mondiale, explorer comment l'IA peut les aider à résoudre ce problème, et concevoir, coder et affiner leur propre application d'IA.

Comment participer à ce challenge: il faut développer un projet en classe avec ses élèves et documenter sa réalisation en anglais sous la forme d'un poster et d'un film de max. 2 minutes.

Le délai pour soumettre sa candidature est le 23 février 2025. Les classes sélectionnées seront invitées à présenter leurs résultats lors de la finale internationale le 6 juin 2025 à Berlin.

