Pokémon GO : les écoles déjà outillées

La fièvre « Pokémon GO » ne devrait pas pousser les écoles à prendre des mesures. D'ailleurs, la plupart réglementent déjà l'emploi du smartphone.

• **Magalie BEGON**

Le phénomène Pokémon GO a beau sembler s'essouffler – 15 millions d'utilisateurs en moins de par le monde entre le 20 juillet et le 16 août – l'application séduit toujours 30 millions de joueurs répartis aux quatre coins de la planète. De quoi pousser les écoles à prendre des mesures spécifiques pour empêcher leurs élèves de se transformer en chasseurs de Pikachu dans les couloirs ou dans la cour de récré ? Les établissements scolaires que nous avons contactés accueillent cette question avec une relative indifférence voire un certain dédain.

« Pokémon GO ? On ne peut pas dire que ça fasse partie de nos priorités ni même de nos préoccupations. Nous avons bien d'autres chats à fouetter. Rien que la réforme des titres et fonctions nous prend énormément de temps... », nous souffle-t-on dans cette école de la région liégeoise.

Chaque directeur, chaque préfet ne tient cependant pas un discours aussi tranché. Et certains avouent avoir abordé la question avec leur équipe à l'approche de la rentrée scolaire. Sans que les discussions ne débouchent toutefois sur des mesures particulières.

Smartphones interdits

C'est que dans un très grand nombre d'écoles, le règlement d'ordre intérieur organise déjà l'utilisation des téléphones portables. Avec, parfois, une interdiction totale. C'est le cas par exemple dans plusieurs établissements namurois. *« Chez nous, dès que les élèves passent le porche d'entrée, ils ne peuvent plus employer leur smartphone. Qu'ils soient en classe ou dans la cour de récré ne change rien à l'affaire »*, nous confie un professeur. Et s'ils ont malgré tout l'outrecuidance de sortir leur appareil ? Ils courent le risque de se le voir confisquer et de devoir rendre visite au conseiller de la discipline. Une règle qui fait tellement partie intégrante de la culture de cette école que notre interlocutrice est catégorique : *« Il n'y a pas de risque que le phénomène Pokémon GO se transforme en problème chez nous »*.

Autre établissement, autre politique liée à l'utilisation du téléphone portable. À l'Athénée de Gembloux, celui-ci est toléré à certains endroits. Dans la cour de récré ? Pas de problème. En classe ? Là, par contre, n'y rêvez même pas. *« Cependant, on pourrait envisager d'adapter les règles en la matière si, dans l'usage, on constate que Pokémon GO perturbe notre quiétude. Mais en l'état actuel des choses, il est prévu qu'on fasse appliquer les règles qui sont les nôtres depuis des années. »* Bref, à l'Athénée de Gembloux, on le dit et le répète : tout devrait bien se passer. Preuve de cet optimisme : aucun professeur n'a soulevé la problématique alors qu'une réunion générale y était organisée il y a peu.

« Pas de circulaire »

Et au cabinet de la ministre Marie-Martine Schyns ? Le sujet a été évoqué en interne, nous assure-t-on. Et il a été décidé de ne rien changer au dispositif actuel. Entendez par là que les écoles gardent toute autonomie pour régler cette problématique. Avec, comme principal outil, le fameux règlement d'ordre intérieur par le biais duquel celles-ci ont le loisir d'interdire plus ou moins totalement l'utilisation des smartphones. *« Il n'est donc pas question de faire une circulaire. Le fait qu'aucune école n'ait attiré notre attention sur cette problématique nous conforte d'ailleurs dans ce choix. Un choix assumé et non un oubli. C'est aussi une manière de montrer notre confiance aux écoles. »*

Et si malgré tout, l'application Pokémon GO venait à poser problème dans l'un ou l'autre établissement, le pouvoir organisateur peut signaler à la société éditrice de l'application que Pikachu et consorts sont désormais persona non grata en ses murs, ajoute-t-on au cabinet. ■

Un jeu au service de l'élève ?

Découverte d'un environnement, familiarisation avec des cartes et coordonnées GPS, interprétation de données... Voilà quelques-unes des possibilités éducatives offertes par Pokémon GO. Mais si le jeu séduit des professeurs à l'affût de nouvelles pratiques pédagogiques, il provoque aussi quelques grincements de dents. Son utilisation se base ainsi sur *« la motivation extrinsèque,* estime Sylvain Connac, enseignant-chercheur à Montpellier. *Un peu à la manière des bons points d'antan, on introduit des carottes pour inciter les élèves à travailler et rencontrer les savoirs ».* Au risque de détruire l'appétit d'apprendre de beaucoup d'élèves.

Or l'apprentissage *« passe par une phase désagréable, pendant laquelle l'enfant réalise que ce qu'il sait n'est pas suffisant. Une phase de déséquilibre désagréable mais nécessaire car elle donne envie de compenser ce déséquilibre ».*