

EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES GÉNÉRALES

Sessions 2023 – QUESTIONNAIRE ÉCRIT

Date :	16.05.23	Durée :	08:15 - 11:15	Numéro candidat :	
Discipline :	Français	Section(s) :	GCC / GCF / GCG / GCG_ANGDF / GMM		

Grandir avec Internet : les atouts de la culture participative pour les ados

Le développement des technologies numériques et les changements socioculturels induits ont encouragé les adolescents à évoluer dans des environnements virtuels.

5 Leur connexion permanente et la dépendance supposée aux smartphones et aux réseaux sociaux qui en résulte suscitent la méfiance, voire l'inquiétude, de ceux d'entre nous qui n'ont pas grandi dans une situation similaire. Mais il existe une autre façon d'analyser et de comprendre le phénomène : jamais dans l'histoire de l'humanité les jeunes n'ont été aussi désireux de participer à la culture de leur temps et n'ont eu autant d'occasions de le faire.

10 Le goût pour l'utilisation des technologies numériques est une caractéristique des jeunes générations, qui considèrent l'Internet en général, et les réseaux sociaux et les technologies mobiles en particulier, comme leur terrain d'action naturel. Leurs relations sociales s'organisent de manière autonome dans différents groupes sur des plateformes comme *TikTok*, *Instagram*, *YouTube*, *WhatsApp*, où ils partagent des récits numériques.

15 La population adolescente développe ses stratégies virtuelles de partage, résolution de problèmes, développement de tâches, construction collaborative de connaissances et promotion de canaux de communication dynamiques. De même, elle manifeste ouvertement une tendance à l'apprentissage informel sur les réseaux sociaux, ce qui les transforme en sujets interactifs, éveillés et socialement numériques.

Créativité numérique

Avec le développement des technologies numériques, les adolescents ont vu les portes s'ouvrir à la création.

20 Ainsi, les jeunes réalisent des processus qui vont un pas au-delà de la créativité. On peut parler d'« intercréativité », où ils unissent deux concepts très importants dans leurs relations avec leurs pairs, la créativité et l'interactivité. Dans cette perspective de communication horizontale, ils peuvent développer leurs propres apprentissages et contribuer à la construction de la connaissance commune.

25 Les adolescents ont besoin de faire partie de groupes sociaux pour modifier leur environnement et, en même temps, enrichir et faire mûrir leur monde intérieur. C'est ainsi que se manifeste leur capacité à se positionner de manière intercréative par rapport à la réalité qui les entoure.

À cet âge, la sphère sociale prend une importance vitale, et ils prennent modèle sur les héros médiatiques qu'ils suivent, tels que les youtubers et autres influenceurs.

30 Les écrans multiples ouvrent la voie à une culture participative, en créant des récits ensemble pour exprimer des opinions et des sentiments, assumer des responsabilités et prendre des décisions dans un scénario transmédia¹.

¹ transmédia : se dit d'un mode de création ou de production utilisant de façon combinée et complémentaire différents médias pour développer une même œuvre ou un même sujet

Un accompagnement nécessaire

Le peu d'éducation aux médias que les jeunes reçoivent pèse surtout jusqu'à présent sur le développement de compétences leur permettant d'interpréter de manière critique les messages diffusés par les médias.

35 Aujourd'hui, cependant, les pratiques transmédias dans les contextes de la jeunesse exigent non seulement une analyse critique du discours, mais aussi l'incorporation de la narration transmédia et la capacité et la compétence de gérer le flux d'informations qu'ils reçoivent.

Par ailleurs, certains adolescents ne sont pas pleinement conscients des risques liés à la participation à certains espaces numériques : non seulement en termes de sécurité et de contrôle, mais aussi en termes de gestion des conflits interpersonnels qui en découlent.

40 Il est courant que les générations précédentes considèrent les adolescents comme immatures et incapables d'accepter et de s'intégrer dans le « monde des adultes ». Mais les jeunes d'aujourd'hui ont montré plus que jamais qu'ils ont les ressources nécessaires pour établir des relations avec les autres dans ce monde social numérique. Cependant, ils ont besoin de conseils d'experts en matière d'éducation aux médias pour éviter les éventuelles manipulations dont ils peuvent être l'objet.

Claudia Lorenzo Rubiera
theconversation.com, le 3 juillet 2022
(texte adapté et abrégé ; 581 mots)

Commentaire argumentatif

D'après Claudia Lorenzo Rubiera, « *le goût pour l'utilisation des technologies numériques est une caractéristique des jeunes générations, qui considèrent l'Internet en général, et les réseaux sociaux et les technologies mobiles en particulier, comme leur terrain d'action naturel.* » (l. 8-10)

Sujet :

Selon vous, Internet et les nouvelles technologies constituent-ils une aubaine² pour les jeunes ?

Consignes à respecter :

Les références aux textes issus du recueil 2022-2023 sont obligatoires dans le commentaire argumentatif.

- **Minimum un tiers des arguments** développés doivent se baser sur des idées provenant **d'au moins deux textes obligatoires distincts**
- **Au moins un argument** devra se baser sur une idée tirée du **texte support de l'examen**

Ces références devront impérativement être insérées dans la partie argumentative du commentaire, mais au sein de cette partie vous êtes libres de les insérer à l'endroit qui vous convient.

² aubaine : chance, avantage