

Quelle culture numérique pour l'enseignant ?

MASTER MEEF PE M2-

VALENTINE FAVEL-KAPOIAN



Sommaire

1. Qu'est ce que la culture numérique ?
2. Connaître les environnements informationnels et techniques
3. Prendre en compte la culture numérique des élèves
4. Passer de pratiques personnelles à des pratiques professionnelles
5. Prendre en compte la recherche sur la question du numérique éducatif



Culture
numérique
?

Culture & numérique

Wikipédia : référence aux changements culturels produits par les développements et la diffusion des technologies numériques et en particulier d'Internet et du web.

La définition de la culture selon (Forquin, 1989) :

"La culture est vue comme un patrimoine de connaissances et de compétences, d'institutions, de valeurs et de symboles constitués au fil des générations et caractéristique d'une communauté humaine particulière définie de manière plus ou moins large et plus ou moins exclusives" (Forquin, 1989).

CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES
DANS LES ÉCOLES



La définition de la culture numérique : (Baltz 1998) ; (Poyet 2014).

La culture numérique est l'appropriation de la technique, au développement de ses usages et aux représentations, valeurs, croyances, ainsi qu'aux produits qui en résultent (Poyet, 2014, p. 32).

« Pas de société d'information sans culture informationnelle » (Baltz, 1998).

Culture numérique et éducation

Appréhender une culture numérique pourrait donc consister à identifier ces changements, à en observer les opportunités et les risques et à construire collectivement et individuellement des moyens d'agir adaptés.

Exemples :

- être capable d'adapter son enseignement dans un contexte de crise sanitaire.
- Maîtriser les enjeux des données personnelles.

Référentiel de compétences

[Référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation](#)

« Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier » et elle est déclinée en quatre sous-compétences :

1. Tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques, en particulier pour permettre l'individualisation des apprentissages et développer les apprentissages collaboratifs ;
2. Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative ;
3. Participer à l'éducation des élèves à un usage responsable d'internet ;
4. Utiliser efficacement les technologies pour échanger et se former.

CRCN edu



1. DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL

- 1.1. Communiquer
- 1.2. Collaborer
- 1.3. Se former, développer une veille
- 1.4. Agir en faveur d'un numérique responsable
- 1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

2. GESTION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 2.3. Gérer des ressources

3. ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE AVEC ET PAR LE NUMÉRIQUE

- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 3.3. Evaluer

4. PRENDRE EN COMPTE LA DIVERSITÉ DES APPRENANTS ET LES RENDRE AUTONOMES

- 4.1. Inclure et rendre accessible
- 4.2. Différencier
- 4.3. Engager les apprenants

5. DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS

- 5.1. Information et données
- 5.2. Communication et collaboration
- 5.3. Création de contenu
- 5.4. Protection et sécurité
- 5.5. Environnement numérique



Connaître les environnements informationnels et techniques

Caractéristiques de l'offre informationnelle actuelle



La société de l'information

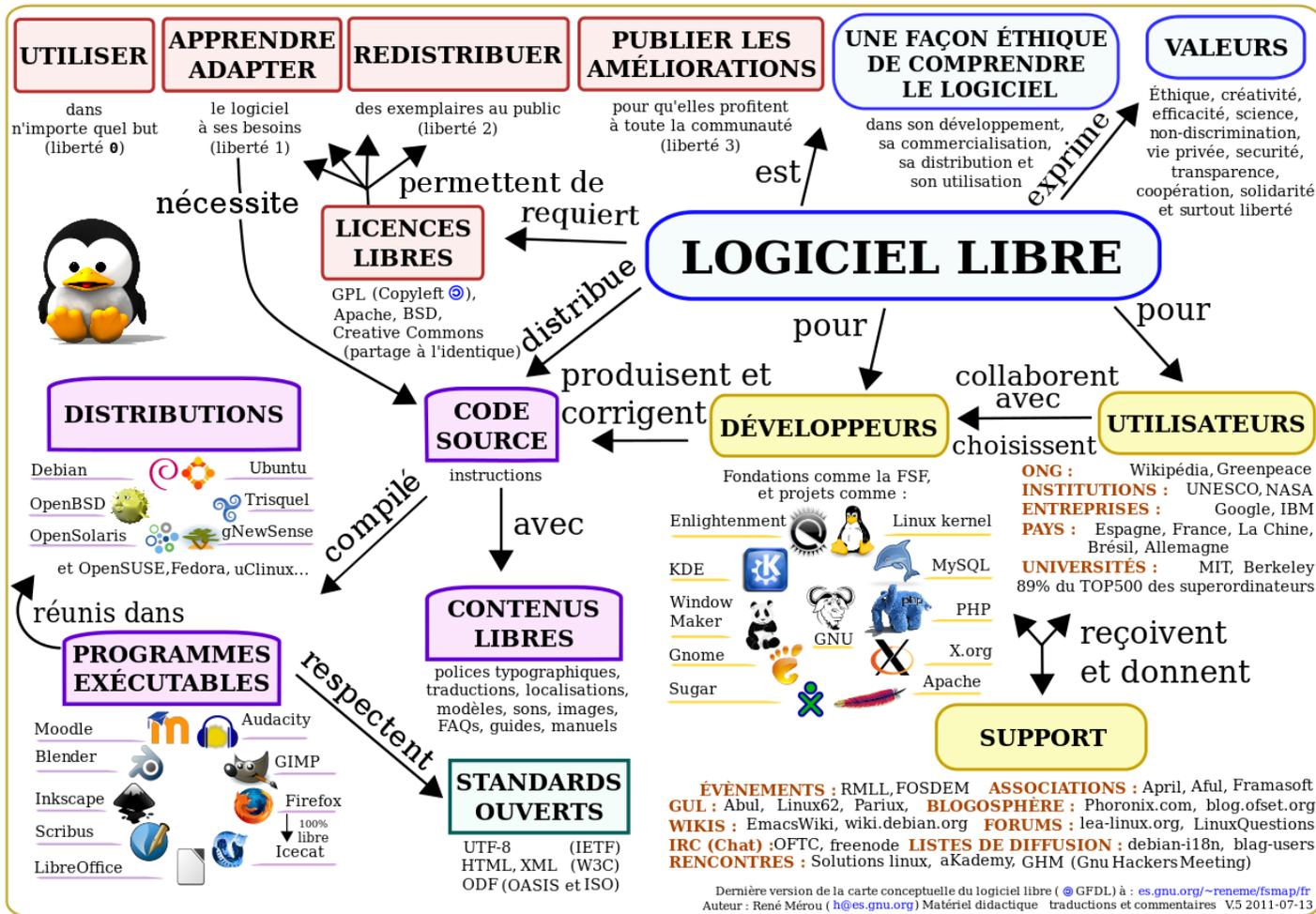
<https://view.genial.ly/5ce3bba49d5aca0f71f0cd9c/horizontal-infographic-diagrams-offreinformationnelle>



L'économie de l'attention

[Dopanime \(candy crush : 7 mn\)](#)

[Dossier pédagogique](#)



Les questions éthiques du numérique éducatif

Pour aller plus loin

- ALLOING Camille, Pierre Julien, 2017, *Le web affectif, une économie des émotions*, Ina.
- CARDON Dominique, [Les réseaux sociaux ne sont que le reflet de notre société](#)
- CARDON Dominique, 2015, *A quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure: Nos vies à l'heure des big data*, Paris, Le Seuil, La République des idées, 105 p.
- CAARDON Dominique, 2019, *Culture numérique*, Presses de Sciences Po.427p.
- Citton, Yves (dir), 2014, *L'économie de l'attention*, La découverte : <http://www.yvescitton.net/wp-content/uploads/2017/09/CITTON-EconomieAttention-Intro-2014.pdf>
- Le Crosnier, Hervé, [Culture numérique](#) ,cours 2020-2021, Université de Caen, Normandie.
- Saintrapt, Jean Noel, [Sélection de documentaires et séries sur la culture numérique](#), sept 2021.
- Smyrnaio, Nikos, 2017, *Les GAFAM contre l'Internet* ». Une économie politique du numérique, Paris, Ina Éditions.



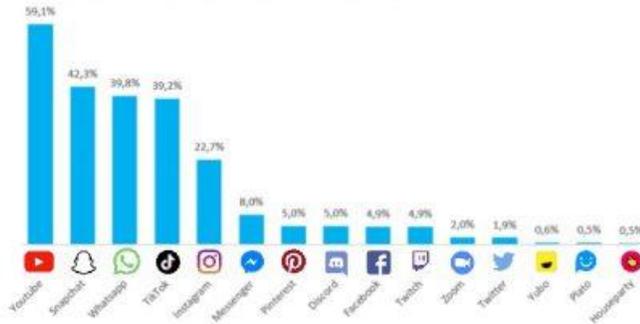
Prendre en
compte la
culture
numérique
des élèves

Le mythe du digital natif (ou naif !)



Game of Platforms

Quelles sont les applications que tu utilises régulièrement ?



Source : Heven x IDM Familles, Septembre 2020, n=200, enfants de 11 & 12 ans

En tant que plateforme vidéo avec des fonctionnalités sociales, YouTube s'affirme comme l'application la plus largement utilisée.

Viennent ensuite de façon groupée Snapchat, WhatsApp et TikTok, 3 applications aux identités et usages très différentes.

Instagram apparaît en retrait significatif par rapport à Snapchat et TikTok sur cette population très jeune.

Snap & Co

«j'aime bien parce que ça me permet de communiquer vite fait»

Joséphine

Adoption de la richesse des fonctionnalités des applications de messagerie.

- 41%** Des enfants indiquent envoyer des messages vocaux.
- 31%** Des enfants indiquent jouer en ligne en même temps qu'ils discutent
- 18%** Des enfants indiquent maintenir des Flammes sur Snapchat.

Born Social 2020 : les usages numériques des moins de 13 ans ; qu'est ce qu'ils font ?

Qu'est ce que ça leur fait ?

Prendre en compte « l'expérience subjective des élèves » (Cordier)

- La place des expériences numériques dans la construction de l'adolescent :
 - processus de **sociabilisation** entre pairs
 - de **construction identitaire**

*« Juger des formes émergentes avec les critères des formes précédentes aboutit au mieux à l'**incompréhension** au pire à la **cécité** »*

(Marshall Mac Luhan cité par Sylvie Octobre, 2018)

*« Chaque génération est le **barbare** de la précédente et peut être accusée de solder à mauvais compte les legs culturels de celles qui les ont précédées ».*

(Octobre, 2018)

Expériences et apprentissages

Apprentissages littéraciques

Littératie = aptitude à comprendre et à utiliser l'information en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités.

- Littératie informatique habilités techniques (procédurales)
- La lecture et l'écriture
- La littératie informationnelle et médiatique

Apprentissages sociaux et socialisateurs

- Du lien social et de l'apprentissage d'être en société
- Explorer son identité, développer ses appétences et compétences

Capacités d'intervention sur les contenus

- Créativité
- Médiation
- Réception

Le numérique, des inégalités sociales

<http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA-Veille/139-octobre-2021.pdf>

n°139

Octobre 2021

Dossier de veille de l'ifé)

VEILLE ET
ANALYSES



Prisca Fenoglio

est médiatrice scientifique au sein de l'équipe Veille et Analyses.

L'auteure tient à remercier Nicolas Guichon (laboratoire ICAR, Université Lyon 2, et Université du Québec à Montréal) pour sa relecture attentive.

AU CŒUR DES INÉGALITÉS NUMÉRIQUES EN ÉDUCATION, LES INÉGALITÉS SOCIALES

Rester au courant...

JEUX VIDEO



TOP 5 DES JEUX VIDÉO SORTIS EN 2021 !

par Solène Kutzner | Déc 26, 2021 | Actualités, Jeux video | 0

Geek Junior te propose un petit récap' des sorties qui nous ont le plus marqué en 2021 ! Et toi,...

LIRE LA SUITE



TOUT SAVOIR SUR LES RECETTES - GUIDE DE LA GRANDE MISE À JOUR ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

par Solène Kutzner | Déc 24, 2021 | Actualités, Jeux video, Nintendo | 0

Les recettes de cuisine ont rejoint les plans de bricolages avec la mise à jour 2.0 d'Animal...

LIRE LA SUITE



CHOISIR COMPRENDRE JEUX-VIDÉO

AH, ÇA EXISTE ENCORE POKÉMON ?
Et pourquoi mes enfants sont toujours aussi fans ?

ACCOMPAGNER BO FILMS LES ADOS LES ENFANTS SÉRIES

ET SI LA SCIENCE-FICTION ÉTAIT VRAIMENT UTILE AUX ENFANTS ?
Aidez-les à voir dans le futur grâce à la pop-culture

COMPRENDRE

QUAND LES FILLES Plient LE GAME DU JEU VIDÉO
Elles sont de plus en plus les bienvenues dans cet univers, et c'est tant mieux



Le média des parents sur les écrans, les enfants et les ados

Pour aller plus loin

Boubée, Nicole, Claire Safont-Mottay et Franck Martin (dir), *la numérisation de la vie des jeunes*, l'harmattan, 2020.

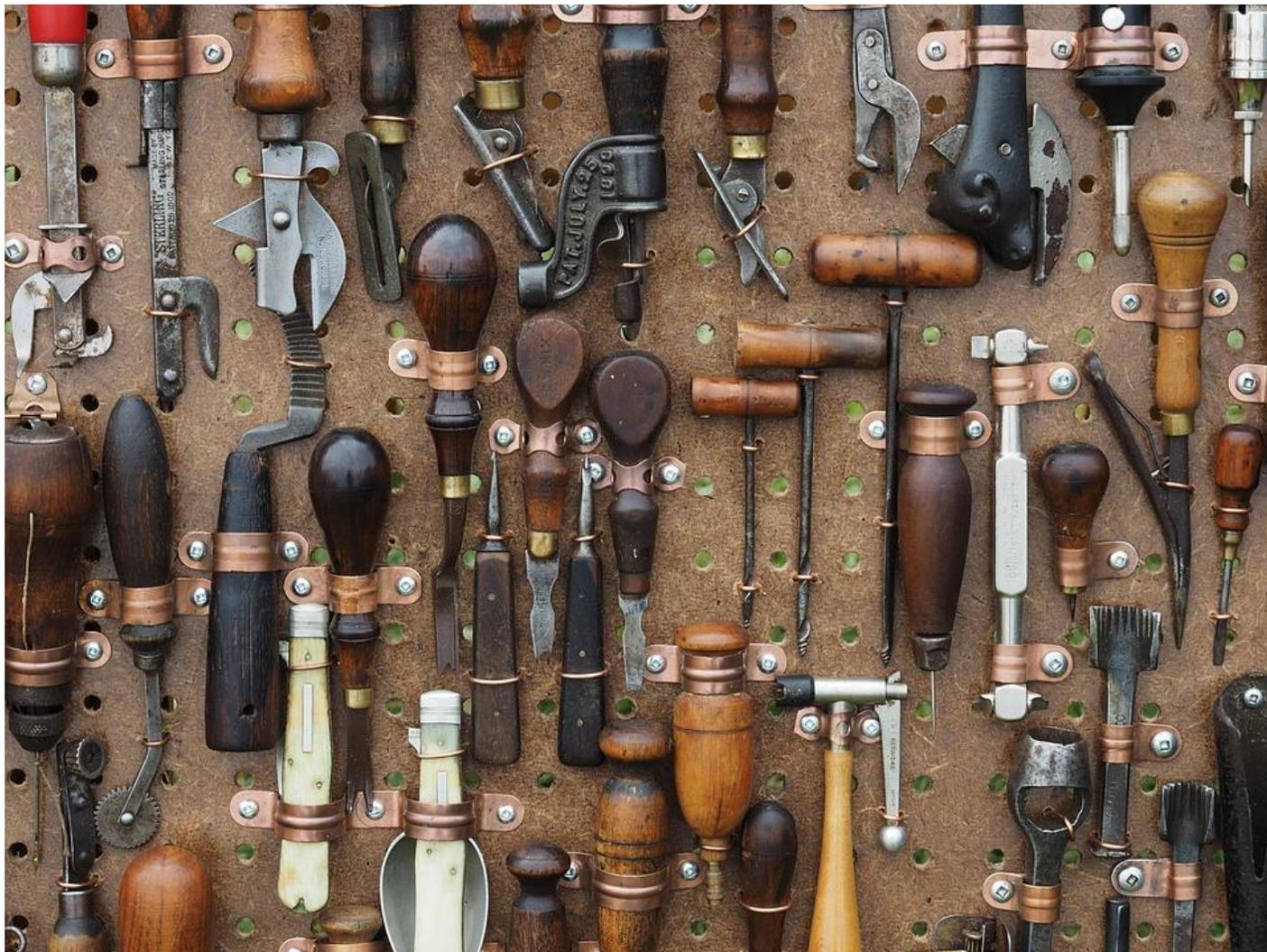
Boyd, danah , *C'est compliqué, les vies numériques des adolescents*, C & F éditions, 2016.

Cordier, Anne, [Grandir connecter](#) , C & F éditions, 2015.

Cordier, A. (2020). *Des usages juvéniles du numérique aux apprentissages hors la classe*. Paris : Cnesco.

De la porte, Xavier, [Sommes-nous vraiment en train de fabriquer des "crétins digitaux" ?](#), France Inter, le code à changer.

Jehel, Sophie et Alexandre Saemmer (dir), *éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*, presses de l'enssib, 2020.



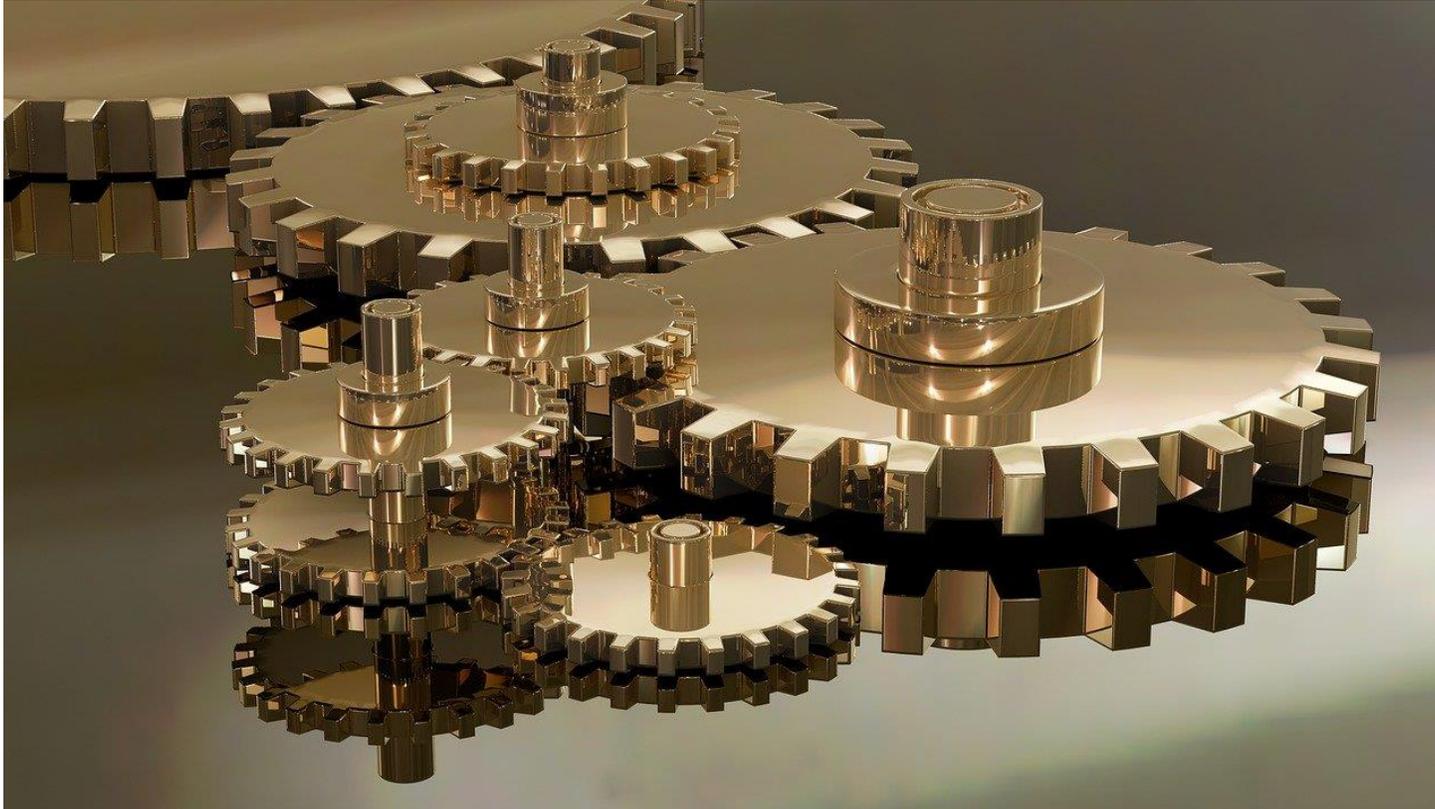
Passer de
pratiques
personnelles à
des pratiques
professionnelles

|  ETAPES actions et outils | |
|---|--|
| pour intégrer le numérique à ma pratique | |
| Cliquez sur chaque étape pour découvrir sa ressource | |
| 01 |  <p>J'utilise des ressources en ligne Les supports numériques sont incontournables pour enseigner. Je prends appui sur des ressources institutionnelles dont les contenus ont été sélectionnés.</p> |
| 02 |  <p>Je découvre des usages du numérique De nombreux usages pédagogiques sont mis en oeuvre par des enseignants avec leurs élèves. Je privilégie des activités qui ont été testées en classe et qui ont été validées par des formateurs.</p> |
| 03 |  <p>Je collabore avec d'autres enseignants Je ne reste pas seul. J'assure une veille pédagogique et j'échange autour d'outils et de pratiques avec des enseignants qui innovent et qui partagent, dans mon école et sur les réseaux sociaux.</p> |
| 04 |  <p>Je me questionne sur l'activité de mes élèves Comment mes élèves construisent-ils leurs savoirs ? Les outils numériques vont me permettre de favoriser l'activité des élèves et de les rendre acteurs. Je les accompagne dans l'utilisation et dans la création de contenus pédagogiques.</p> |
| 05 |  <p>Je réfléchis à mon organisation pédagogique Les outils numériques me permettent d'individualiser mais également de favoriser la coopération entre élèves. Je balise des temps où tous les élèves ne feront pas la même chose en même temps et je me rends à l'évidence qu'on apprend mieux en collaborant.</p> |

| | |
|--|---|
| 06 |  <p>J'ai conscience que ma démarche prime sur l'outil Les outils numériques n'apportent pas de plus-value en soi. C'est la démarche pédagogique que je vais mettre en oeuvre dans ma classe, grâce aux outils numériques, qui va donner une autre dimension à mon enseignement.</p> |
| 07 |  <p>Je dois m'autoformer Les outils numériques sont de plus en plus intuitifs mais nécessitent de tout un chacun une appropriation personnelle. Je dois accepter d'y investir du temps pour les découvrir et pour être ensuite plus performant dans leurs usages et dans ma pratique de classe.</p> |
| 08 |  <p>J'accepte d'en savoir moins que mes élèves Mes élèves sont nés dans un monde numérique et connaissent mieux que moi le fonctionnement des outils. Tant mieux, j'en fais un point d'appui. Mais quel qu'il en soit, je garde la maîtrise de la classe car je reste l'expert de la pédagogie et de la didactique.</p> |
| 09 |  <p>J'aménage ma classe Afin de développer des usages, les outils numériques doivent se trouver au plus près des élèves et être accessibles à tout moment dans la classe. Un coin dédié permettra leur utilisation autonome avec les aides nécessaires : tutotat, affichages...</p> |
| 10 |  <p>J'associe les parents Les outils numériques me permettent de partager et de valoriser le travail pédagogique de la classe. Je favorise la communication élèves-parents-enseignant en enrichissant le travail de mes élèves de supports multimédias et en publiant les contenus pédagogiques de la classe.</p> |
|  <p>Christophe GILGER - ERUN - St Gervais/Pays du Mont-Blanc</p>  | |


Respecter les cadres institutionnels et réglementaires

<https://classetice.fr/>

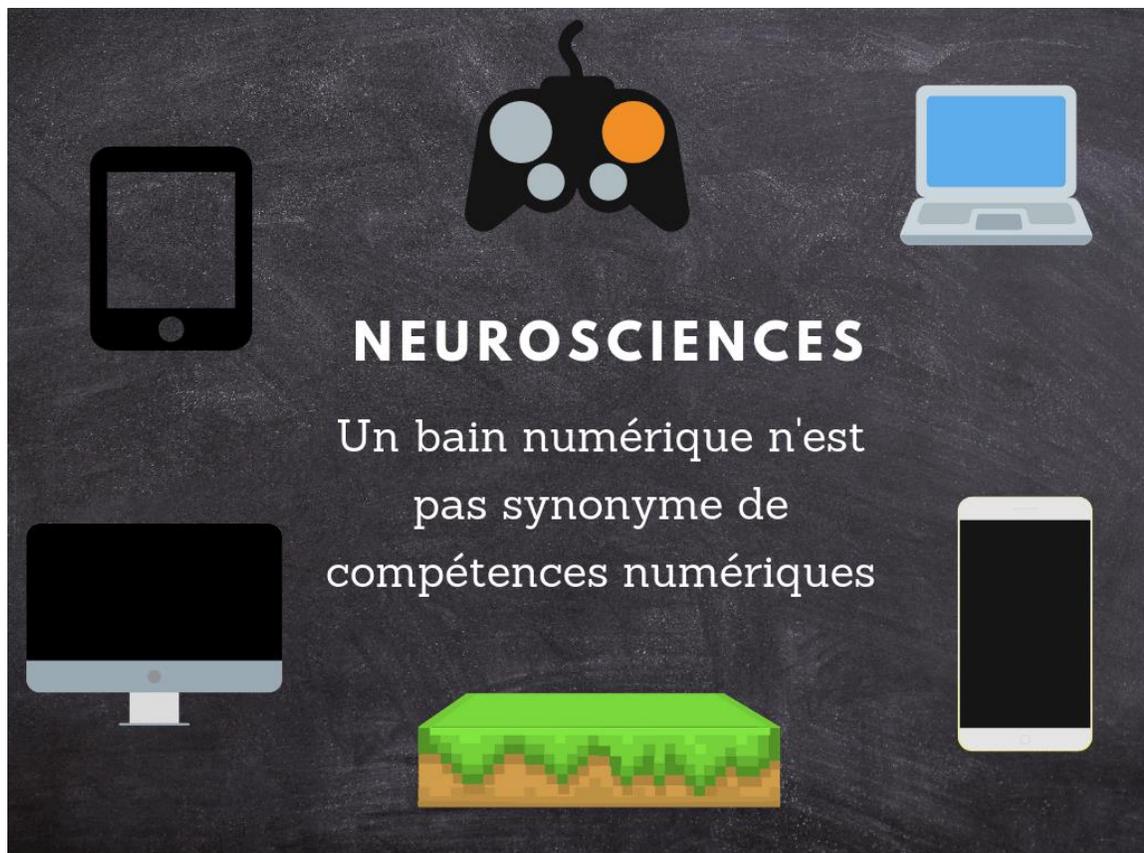


Prendre en
compte la
recherche sur
la question du
numérique
éducatif

Numérique éducatif, un sujet de recherche pour

- Les neurosciences
- La psychologie
- La sociologie
- Les sciences de l'éducation et de la formation
- Les sciences de l'information et de la communication

Numériques & neurosciences



Pour Elena Pasquinelli, les **pratiques numériques complexes** (faire une recherche efficace sur les moteurs de recherche, choisir et croiser des sources d'informations, faire preuve d'esprit critique sur les informations vues/ lues, savoir reconnaître les sites fiables des autres, savoir reconnaître un montage photo ou un hoax, naviguer de manière sécurisée, protéger ses données personnelles, éviter le plagiat, respecter les droits à l'image ou la propriété intellectuelle...) exigent un apprentissage spécifique.

Numériques & neurosciences Exemple : l'enseignement à distance...

Apprendre en ligne est beaucoup plus complexe qu'en présentiel, pour des raisons :

- 🕒 Technologiques : freins à l'utilisation des réseaux, du médium (tablette, ordinateur etc.) ;
- 🕒 Physiologiques : difficultés de lecture sur écran ;
- 🕒 Cognitives : difficultés de compréhension, mémorisation ;
- 🕒 Motivationnelles : difficultés attentionnelles, auto-apprentissage ;

Jean FRAYSSINHES et Florent Pasquier, « Neurosciences et apprentissages via les réseaux numériques », *Éducation et socialisation* [En ligne], 49 | 2018, mis en ligne le 01 septembre 2018, consulté le 27 décembre 2021.

Psychologie cognitive et éducatif numérique



<https://youtu.be/ee9cooyyAeo>

Quelques mythes du numérique éducatif

1. On est plus motivé quand on apprend avec le numérique
2. On apprend mieux en jouant grâce au numérique
3. Le numérique favorise l'autonomie des apprenants
4. Le numérique permet un apprentissage plus actif
5. Les images animées permettent de mieux apprendre
6. La lecture sur écran réduit les compétences de lecture et les capacités d'attention des jeunes
7. Les élèves savent utiliser efficacement le numérique car c'est de leur génération
8. Le numérique va modifier le statut même des savoirs, des enseignants et des élèves

Mythes & réalités du numérique éducatif

« *On est plus motivé quand on apprend avec le numérique* » **R**

Oui mais

- Pas toujours
- Ça dépend de la tâche (par ex. Lecture vs. Ecriture)
- Cette motivation peut être sans lien avec l'efficacité de l'apprentissage

« *On apprend mieux en jouant grâce au numérique* » **+/-**

Oui : entre +10% et +15% en moyenne, mais

- L'effet positif est souvent obtenu quand le groupe témoin est en situation d'apprentissage passif
- On n'apprend pas forcément beaucoup (cela prend plus de temps)
- Difficile de transférer en dehors du jeu
- C'est très difficile à concevoir

Mythes & réalités du numérique éducatif

« *Le numérique favorise l'autonomie des apprenants* » M

C'est plutôt l'inverse ! le numérique exige des apprenants qu'ils soient autonomes

- Pour être autonome, il faut en avoir les moyens
- Des stratégies motivationnelles, métacognitives et cognitives indispensables
- Ex MOOC, hypermédias, e-learning

« *Le numérique permet un apprentissage plus actif* » +/-

Oui

- Quand il propose de produire du contenu
- Quand il propose plusieurs représentations d'une même information

Mais

- organiser soi-même son cours : une exigence trop élevée

Mythes & réalités du numérique éducatif

« *Les images animées permettent de mieux apprendre* » +/-

Oui mais quand et comment ?

- Quand elles aident à comprendre un phénomène complexe en fin d'apprentissage (succession des tâches)
- Quand elles aident à acquérir des savoir-faire

Mythes & réalités du numérique éducatif

« *La lecture sur écran réduit les compétences de lecture et les capacités d'attention des jeunes* » **M**

- Oui
 - Les écrans rétro-éclairés fatiguent l'œil donc cela est de – en - vrai
- Non, la lecture numérique
 - fait appel à des compétences partagées avec la lecture papier
 - exige le développement de nouvelles compétences propres au numérique (ex : évaluation de l'information)

« *Les élèves savent utiliser efficacement le numérique car c'est de leur génération* »

Oui, mais **+/-**

- pour leurs usages personnels...
- apprendre à l'école repose sur des tâches spécifiques, peu influencées par la maîtrise du numérique

Mythes & réalités du numérique éducatif

« *Le numérique va modifier le statut même des savoirs, des enseignants et des élèves* » **M**

Non,

- les connaissances scolaires sont plus nécessaires que jamais
- pour les apprendre nous avons besoin d'écoles et d'enseignants

Quels sont les apports du numérique ?

- Motivation
- Compréhension
- Procéduralisation (acquisition de savoir-faire)
- Des supports nouveaux
- Des dispositifs de régulation (aide à l'auto-régulation) frustrés mais inépuisables
- Des situations d'échange à distance pour confronter des hypothèses, des explications
- Des économies

- Il facilite de façon extraordinaire notre accès aux **supports** de connaissances et de tâches
- Il requiert de nouvelles compétences
- Il ne modifie fondamentalement ni les tâches, ni les apprentissages scolaires
- Il peut avoir un effet positif sur 4 aspects du scénario pédagogique : engagement, supports, régulation, évaluation

Apports du numérique sur les apprentissages

Édubref

Janvier 2022



L'essentiel pour comprendre les questions éducatives

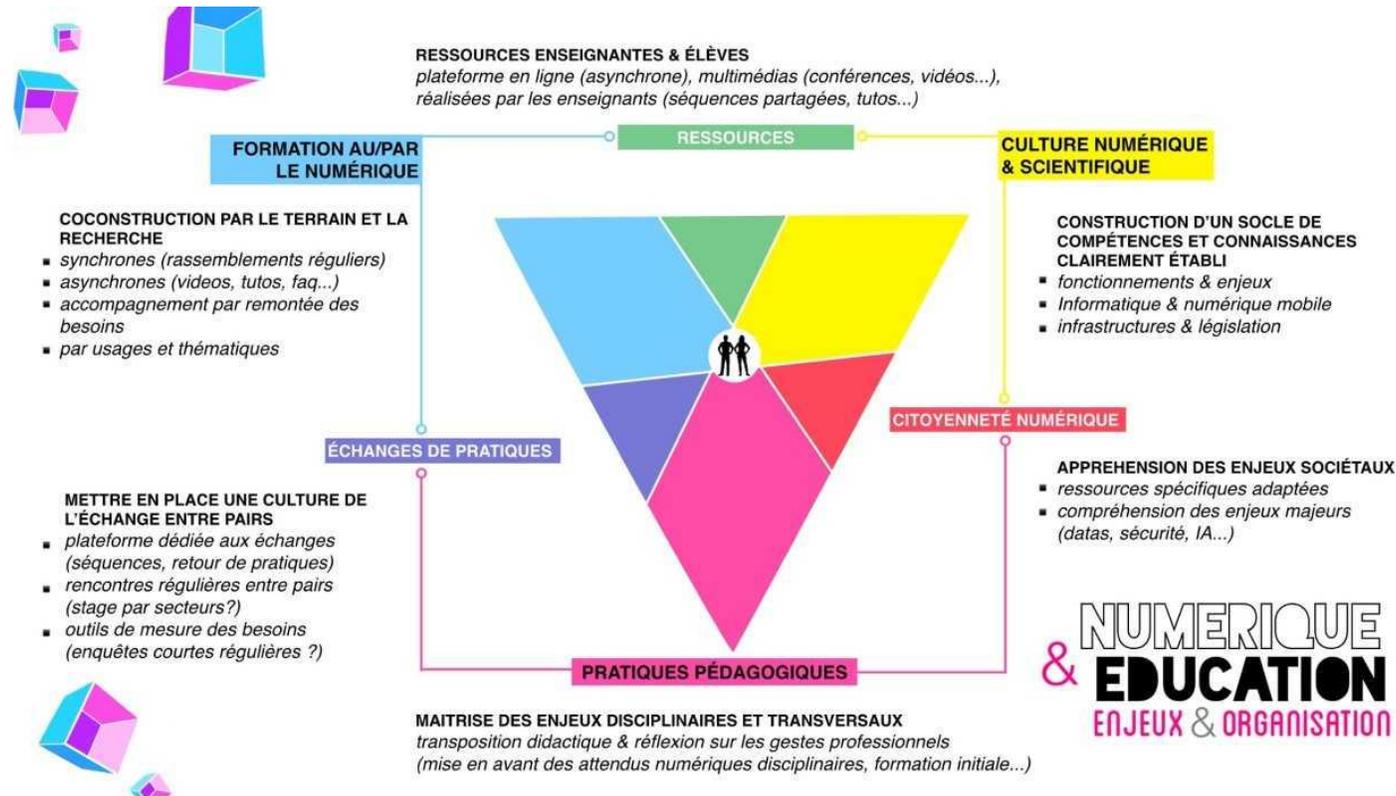
NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION :
ALLER AU-DELÀ DES MYTHES

Pour aller plus loin

- Dehaene, Stanislas, Apprendre ! : les talents du cerveau, le défi des machines, Odile Jacob, 2018
- Pasquinelli , Elena, Comment utiliser les écrans en famille : Petit guide à l'usage des parents 3.0 , éditions Odile Jacob, 2018.
- Poyet, F. (2014). La culture numérique des jeunes professeurs des écoles peut-elle permettre de réduire l'écart entre natifs et immigrants du numérique ? Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education, 11(3), 6–21
- Tricot, A., Apprendre avec le numérique : mythes et réalités : https://www.snuipp.fr/IMG/pdf/ANDRE_TRICOT.pdf version vidéo : https://www.canal-u.tv/video/eduscol/conference_quelles_pedagogies_pour_quels_apprentissages_a_l_ere_du_numerique_pnf_numerique_14_15_octobre_2015.19709
- Tricot, A. Amadieu, F. , Apprendre avec le numérique, mythes et réalités, Retz, 2019.

Conclusion

Veiller et rester éveillé...



Quelle culture numérique pour l'enseignant ?

Valentine Favel-Kapoian
Inspé de Lyon – UCBL
Janvier 2022

