



HAL
open science

L'éducation aux médias des élèves : une question d'expérience vécue ?

Laurent Heiser

► To cite this version:

Laurent Heiser. L'éducation aux médias des élèves : une question d'expérience vécue ?. Ticemed12 - L'éducation aux médias tout au long de la vie : des nouveaux enjeux pédagogiques à l'accompagnement du citoyen, IMSIC; Université Panteion; CREM, Apr 2020, Athènes, France. hal-03172732

HAL Id: hal-03172732

<https://hal.science/hal-03172732>

Submitted on 22 Apr 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Heiser Laurent

LINE – Université Côte d’Azur

Inspé de Nice – Université Côte D’Azur

F-06000

laurent.heiser@univ-cotedazur.fr

L’éducation aux médias des élèves – une question d’expérience vécue

Résumé. — La formation initiale des enseignants fera l’objet de nouveaux changements annoncés dès la rentrée universitaire 2020. À cette occasion, il s’agit de relancer la place du renforcement de la culture du numérique au sein de l’école. Nous décrivons notre module de formation en TICE qui vise à apprendre à développer des usages créatifs du numérique en classe. Cette expérimentation se place dans une perspective d’émancipation des élèves afin d’augmenter leur savoir et savoir-faire. Nous abordons également les perspectives et les limites de cette pédagogie à partir de la notion d’expérience vécue de l’élève en classe.

Mots clés. — professionnalisation, pensée critique, design de l’expérience, compétences du 21^e siècle

Students' media education - a matter of lived experience

Abstract. — Pre-service teacher training will be subject to further changes from the start of the 2020 academic year. The situation is an opportunity to relaunch the place that must be taken by the reinforcement of the digital culture within schools. We describe our ICT course which aims to learn how to develop creative uses of digital in the classroom. This experimentation is placed in a perspective of emancipation of students in order to increase their knowledge and know-how. We also discuss the perspectives and limits of this pedagogy based on the notion of the student's lived experience in the classroom.

Keywords. — professionalization, critical thinking, experience design, 21st century skills

L'essor du numérique correspond à un nouveau contexte qui, sans tomber dans le déterminisme, influence nos pratiques sociales et culturelles (Donnat & Levy, 2015). L'école, comme beaucoup d'autres institutions, cherche à réagir en se modernisant. Les plans numériques de cette dernière décennie sont destinés à enrichir la culture du numérique des élèves. Cependant, certains chercheurs constatent qu'ils ont tendance à produire des effets limités (Collin et al., 2015). En particulier, les nouvelles plateformes dont on a parfois prédit qu'elles enrichiraient la pédagogie des enseignants, notamment la communication éducative médiatisée, peuvent renforcer des pratiques pédagogiques transmissives et gestionnaires (Costa et al., 2016), voire évaluatives. Pour résumer la situation, on pourrait dire que les effets des discours sur l'école numérique (Durampart, 2016) entrent en résonance avec les propos d'un chercheur comme Cuban qui, (en 1997), concluait que la classe est toujours vainqueur sur les technologies. Ce phénomène, en sciences de l'information et de la communication, a été appréhendé au prisme de la notion de scolarisation, que Durampart, par exemple, décrit comme un phénomène de cloturation ou de pédagogisation (Durampart, 2018) dans la continuité de la forme scolaire. Ainsi, les propos de Cuban peuvent-ils entrer en résonance avec ce constat : la classe, toujours marquée par ses règles traditionnelles, et une certaine homéostasie (ibid.), finit par l'emporter sur les enjeux du quatrième numérique (Doueïhi, 2011).

En raison de l'hétérogénéité, mais aussi de la superficialité des pratiques médiatiques de la jeunesse, le virage du numérique nécessiterait de mieux développer l'esprit critique des élèves. Certains chercheurs pensent que l'école devrait viser à accompagner les élèves dans leurs usages du numérique, ce qui correspond à une perspective entre émancipation (augmentation du bien-être des élèves) versus aliénation. Ce défi est majeur, selon Cerisier (2015), pour la forme scolaire, car les règles demeurent traditionnelles et statiques. Or, certains risques auxquels les jeunes sont de plus en plus exposés, comme la cyber violence ou le cyber

harcèlement (Blaya, 2018), exigent un enrichissement des compétences numériques (Collet et al., 2014). Ces compétences se rassemblent autour du syntagme de culture du numérique (Cerisier, 2011), expression reposant autant sur la reconnaissance du potentiel des technologies que sur celle des risques auxquels les individus vont encourir quand ils ne sont pas éduqués (Crosnier, 2017) au numérique et à développer leur intériorité (Fiat & Valmalette, 2018) pendant les usages.

Dans cet article, nous tenterons, à travers un retour d'expérience lié aux enseignements de notre module TICE, de proposer une piste ouverte en la matière. Nos propos concerneront plus précisément les usages créatifs du numérique, et notamment des activités de programmation créative (Romero et al., 2017), en classe. Nous tenterons de répondre à cette question :

Dans quelle mesure les usages créatifs du numérique en classe représentent-ils un cadre fécond pour penser le changement du cadre de l'expérience de la classe et ainsi augmenter le savoir et savoir-faire des élèves vis-à-vis des technologies ?

1. Un bref cadrage théorique

1.1. Émancipation versus aliénation

La classe est un espace de la communication privilégié pour accroître les savoir et savoir-faire des élèves. Lorsque cette idée est liée aux compétences numériques, nous venons de dire que cela devient plus complexe. Outre les changements au niveau de la forme scolaire, il est question d'une prise de conscience des enjeux par les enseignants du 21^e siècle. Dès lors, il ne s'agit pas de nier le potentiel des technologies, mais d'en mesurer l'impact sur nos existences

et sur notre pensée (Bouchez, 2015). Cela suppose une pédagogie qui, pour reprendre la pensée de Rabardel (1995), va chercher à ouvrir la boîte noire, face cachée des médias, des algorithmes (Cardon, 2015). Cette conception met au centre une pédagogie de l'émancipation qui vise à habituer les élèves, dès le plus jeune âge (Hornigold, 2019), à mieux conscientiser ce qu'ils font avec le numérique. Cette conception place l'idée que les élèves devraient faire l'expérience des dispositifs sociotechniques, comme le *smartphone*, les objets connectés et les réseaux sociaux numériques, dans des contextes d'apprentissage où ils vont être entraînés à exercer leur pensée critique. Pour reprendre la pensée de Kant, l'enseignant va essayer de faire sortir les élèves de leur médiocrité, à savoir les rendre moins naïfs face au numérique. C'est une vision qui, chez Postman (1981), est synonyme de résistance au programme éducatif des médias. Ce terme ne signifiant pas de sanctuariser l'école, mais d'autoriser les pratiques numériques personnelles des élèves au sein de la classe. Mais cette vision pose des difficultés, comme en atteste le débat sur le *smartphone* à l'école. En interdisant l'usage du *smartphone* en classe, il apparaît difficile d'accompagner la zone proximale de développement des élèves face aux industries du numérique.

1.2. Les pratiques numériques des élèves ne sont pas mises à distance

Comme nous l'avons dit, la société est marquée par l'essor du numérique. Les élèves sont donc des êtres acculturés au numérique. Que révèle alors leur expérience vécue en classe dans le cas où la classe n'autorise pas, et n'accompagne pas, les usages personnels du numérique ? Une question qui nous a conduit à nous intéresser à l'expérience vécue d'élèves du secondaire dans des classes de primo-enseignants. Nous avons employé la méthode d'observation de la restitution subjective en situation (Schmitt, Aubert, 2017), qui demande de laisser le sujet filmer son agir, puis de le faire parler sur son cours d'action :

Éleve7 : du coup pendant cinq minutes au moins on a parlé euh de ce que les autres ils ont loupé et vu qu'on était là nous donc euh voilà [...] bin ouais on peut passer c'est pas [...] c'est pas très intéressant.

Les entretiens réalisés par la méthode REMIND de Schmitt (Heiser, 2019) ont été analysés à travers une grille qui distinguait six unités d'action : par quoi l'élève est-il attiré (un autre camarade, une observation du professeur, un bruit, une note, la venue d'un surveillant pendant le cours ...) ? Comment se lie-t-il à cet élément (en posant une question, en utilisant un objet, en changeant de place, en se levant, en soufflant ...) ? Quel résultat attend-il de son action en lien avec cet élément (s'attend-il à obtenir une réponse de son enseignant, à obtenir de l'aide de sa part, d'autres personnes ou à discuter en aparté avec son professeur pour le convaincre de quelque chose ...) et quelle est l'expérience passée mobilisée ? Que se dit-il ou que pense-t-il (dans sa tête, à voix haute ...) ? Quelle décision prend-il finalement (faire ou ne pas faire, dissimuler, retarder, cacher, obtempérer ...) ?

L'ensemble forme un langage fertile appelé le signe hexadique (Theureau, 2015) et aboutit à la possibilité de raconter des cours d'expérience des élèves qui ont filmé seuls leur vécu pendant la classe. Certaines stratégies, pour reprendre Perrenoud (2005), s'appuient sur des pratiques personnelles du numérique, pratiques dissimulées et non accompagnées ayant lieu en dehors du temps scolaire :

Élève2 : en fait je suis allé sur YouTube, mais comme des fois ils mentent bin du coup je suis allé sur Google pour savoir s'ils disent le même truc [...] ouais et s'ils disent les mêmes trucs et bin j'ai écrit ça.

Nos résultats ont permis de repérer et détailler certaines stratégies de détournement de la pédagogie, mais aussi, de protection face un productivisme pédagogique imputable à la technologisation rationalisante d'enseignants débutants. Ainsi, nous avons souligné que certains élèves du secondaire ont recours à leurs pratiques numériques personnelles, notamment en dehors du temps scolaire, pour se protéger des attentes de leurs enseignants.

2. Une formation initiale visant à recomposer le cadre de l'expérience de la classe

À la croisée entre notre expérience de praticien, de formateur et de chercheur en sciences de l'information et de la communication, nous visons à accompagner les futurs enseignants et du personnel d'éducation du 21^e siècle à faire face aux difficultés à enseigner et à prendre conscience des enjeux communicationnels. Pour cela, nous leur proposons de penser le cadre de l'expérience de la classe de manière créative à partir de la conception de scénarios de résolution de problèmes dans lesquels les dispositifs numériques vont être questionnés. Nous invitons les futurs enseignants, pendant les travaux dirigés du module TICE, à résoudre des défis. Pour donner un exemple, nous utilisons un microcontrôleur appelé *Makey Makey* qui leur permettra de chercher à comprendre comment créer une manette de jeux vidéo. Nous proposons des scénarios qui vont nécessiter d'utiliser des plateformes de codage *open source*, comme Scratch, afin de concevoir leur propre instrument de musique :

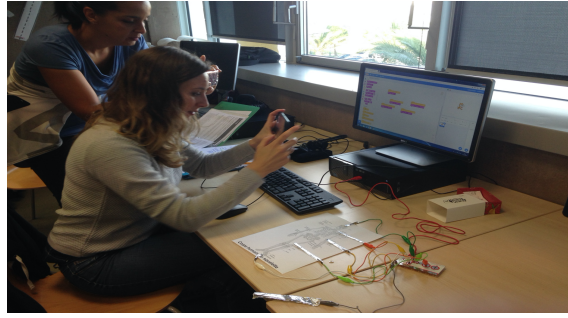


Figure 2 - des enseignants stagiaires essaient de rendre le polycopié d'un squelette interactif en utilisant un microcontrôleur appelé Makey Makey (à droite), du papier aluminium pour permettre de jouer des sons et la plateforme Scratch pour coder ces derniers.

Nous avons également imaginé des scénarios qui permettent d'intégrer des usages créatifs des réseaux socio-numériques à partir de simulateurs comme celui-ci et dans lequel les futurs professeurs vont comprendre qu'ils pourraient faire fabriquer un profil à un personnage de roman ou encore un personnage historique :



Figure 3 – Une page Fakebook permettant d'imaginer la vie numérique d'un auteur ou d'un personnage de l'histoire (source : classtools.net)

Autant de défis techno-créatifs qui permettent de cibler le niveau de la cocreation participative de connaissances :

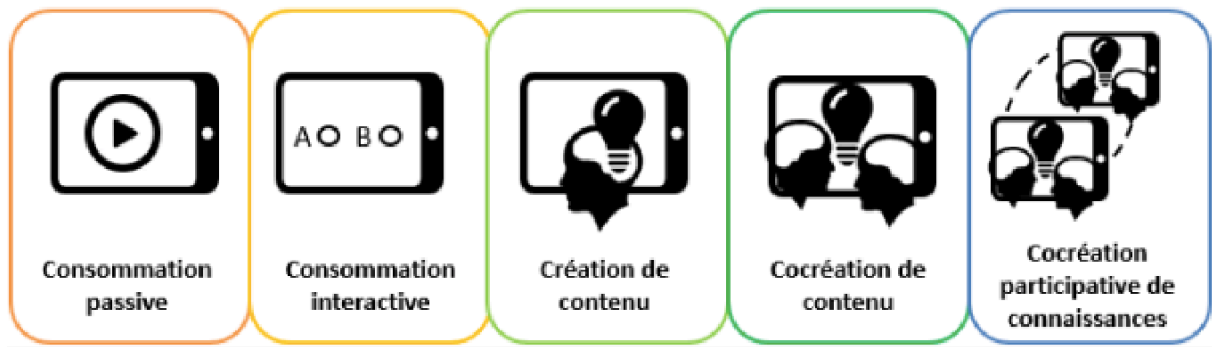


Figure 4 - Niveaux d'usages des TICE (Romero & Lafferrière, 2015)

Lors du Master 2, les professeurs du module TICE et du module d'histoire géographique et d'Enseignement Moral et Civique se sont associés. Cela permet de favoriser la réflexion naissante sur des usages pédagogiques du numérique en lien avec le réchauffement climatique, la laïcité et bien d'autres problématiques qui sont liés au développement durable.

Nous demandons aux enseignants de créer une vidéo qui donnera à voir tant les traces de leur conception que celles des apprentissages des élèves. Ceci nécessite parfois de laisser les élèves commenter leurs activités en organisant des entretiens pendant ou après le cours. C'est une perspective qui, selon nous, permet de faire adopter une démarche de *design* de l'expérience vécue. Nous accompagnons donc l'enseignant, à travers cette vidéo, à se positionner comme concepteur d'un cadre de l'expérience qui permettra de s'adresser à des citoyens créatifs. Ce cadre doit envisager que le savoir va émerger pendant l'action sans penser que toutes les solutions existeront avant le cours. Autrement dit, l'enseignant, comme concepteur, va tout faire pour encourager le sujet à innover en le poussant à résoudre un « tissu déchiré » (Bernard, 2018, p. 40) de la réalité de notre époque. Certains enseignants vont, par exemple, proposer aux élèves de communiquer avec des classes à l'étranger en utilisant la technique du fond vert.

Pour faciliter ce travail, nous accompagnons les futurs enseignants à apprendre à rétroagir sur le cadre de l'expérience de la classe. Par exemple, en les habituant à observer ce qui se passe et surtout à tenir compte de la parole des élèves. Cette aide peut prendre la forme, comme nous le proposons ci-dessous, d'un tableau de suivi de l'expérience vécue :

Etape 1									○○○	
Etape 2									○○○	
Etape 3									○○○	
Etape 4									○○○	
Etape 5									○○○	
...	Durée	Si	TICE	Expérience	anticipée	Feedbacks	Expérience vécue de		Efficacité	du
		niveaux		de l'élève			l'élève		dispositif	
		d'usage								

Tableau 1 - exemple de modèle au croisement de notre thèse et du modèle des usages du numérique éducatif de Romero

Comme nous le voyons, l'enseignant débutant apprend à scénariser un projet (cf. la colonne étapes), à s'attarder sur traces d'apprentissage (cf. feedbacks) qui peuvent être augmentées par les commentaires des élèves et à adapter la marge créative de l'activité en fonction de l'expérience vécue des élèves.

3. Conclusion

Dans cet article, nous avons cherché à souligner qu'une transformation du rôle de l'enseignant pourrait favoriser la créativité des élèves au sein de la classe. Cette transformation ne pourra être envisagée que si les enjeux liés au numérique sont correctement intégrés dans la formation initiale. Nous avons également décrit une expérimentation ayant lieu à l'Inspé de Nice dans

laquelle des futurs enseignants sont familiarisés à un modèle pédagogique prenant appui sur des usages créatifs du numérique. Pendant leur parcours de formation, ces enseignants débutants vont mener une enquête personnelle, d'abord pendant le temps de la formation puis directement dans leur classe. Nous bénéficions d'un corpus de documents extrêmement varié dans lequel ces derniers rendent compte de leur expérimentation. Nous pensons, en particulier, aux vidéos (Heiser, 2018) dans lesquelles ils apportent des preuves visuelles de leur conception, mais aussi cherchent à nous renseigner sur les comportements des élèves. Ainsi, nous pouvons découvrir des scènes de classe qui, parfois, sont subversives avec le cadre de l'expérience traditionnelle d'une classe.

Dans l'offre de formation des enseignants, les usages créatifs du numérique devraient être intégrés et développés afin que les enseignants débutants ne cherchent pas à réifier la pédagogie rationalisante qui conduit les élèves à se méfier du savoir scolaire.

Bibliographie

Bernard, F. (2018). Penser et vivre « l'expérience » : Apports pragmatistes de John Dewey. In S. Leleu-Merviel, D. Schmitt, & P. Useille, *De l'UXD au LivXD design des expériences de vie* (ISTE Editions). Hermes Science Publishing Ltd.

Blaya, C. (2018). *Cyberhate : A review and content analysis of intervention strategies*. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.05.006>

Bouchez, P. (2015). Fluidités individuelles et collectives pertinentes en contexte multiculturel d'apprentissage socionumérique. In *TICE & multiculturalité; Usages, publics et dispositifs, sous la direction de Philippe Bonfils, Philippe Dumas et Luc Massou*. (p. 247-263).

Cardon, D. (2015). *A quoi rêvent les algorithmes : Nos vies à l'heure des big data*. La République des idées : Seuil.

Cerisier, JEAN-FRANÇOIS. (2011). *Acculturation numérique et médiation instrumentale*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.407.6354&rep=rep1&type=pdf>

Cerisier, Jean-François. (2014). On demande toujours des inventeurs et l'on cherche encore les innovateurs. *Distances et médiations des savoirs. Distance and Mediation of Knowledge*, 2(8). <https://doi.org/10.4000/dms.891>

- Cerisier, Jean-François. (2015). *La forme scolaire à l'épreuve du numérique*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01216702>
- Collet, L., Durampart, M., & Péliissier, M. (2014). Culture et acculturation au numérique : Des enjeux clefs pour les organisations de la connaissance. *Les Cahiers de la SFSIC*, 10, 148-153.
- Collin, S., Guichon, N., & Ntebutse, J. G. (2015). Une approche sociocritique des usages numériques en éducation. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, 22. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01218240>
- Costa, P., Peraya, D., & Rizza, C. (2016). L'usage du cahier de texte numérique dans l'enseignement secondaire français : Un objet-frontière ? In P. Bonfils, P. Dumas, & L. Massou, *TICE & multiculturalité; Usages, publics et dispositifs, sous la direction de Philippe Bonfils, Philippe Dumas et Luc Massou*.
- Crosnier, H. L. (2017). La culture numérique a-t-elle besoin de médiation ? *Cahiers de l'action*, 48, 9-14. <https://doi.org/10.3917/cact.048.0009>
- Cuban, L. (1997). Salle de classe contre ordinateur : Vainqueur la salle de classe. *Recherche & formation*, 26(1), 11-29. <https://doi.org/10.3406/refor.1997.1447>
- Donnat, O., & Levy, F. (2015). Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques. In *Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques*. Département des études, de la prospective et des statistiques. <http://books.openedition.org/deps/873>
- Doueïhi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Le Seuil.
- Durampart, M. (2016). La forme scolaire en action traversée par l'école numérique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 9. <https://doi.org/10.4000/rfsic.2492>
- Durampart, M. (2018). Les technologies peuvent-elles aider à accentuer une forme universitaire qui gagne en légitimité tout en restant singulière ? *Distances et médiations des savoirs. Distance and Mediation of Knowledge*, 24. <http://journals.openedition.org/dms/3205>
- Fiat, É., & Valmalette, J.-C. (Éds.). (2018). *Le devenir de l'intériorité : À l'ère des nouvelles technologies*. Le Bord de l'eau.
- Heiser, L. (2019). *Numérique et expérience vécue de l'élève en classe : Un espace de communication en recomposition ?* Toulon.
- Heiser, L., & Faller, C. (2018, juillet). Une expérience vécue de la techno créativité à l'ESPE de Nice : Le cas des professeurs stagiaires de l'ESPE de Nice. *7ème colloque international du RiFEFF, 2018*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02290941>
- Hornigold, T. (2019, juin 26). Making Algorithms More Like Kids : What Can Four-Year-Olds

- Do That AI Can't? *Singularity Hub*. <https://singularityhub.com/2019/06/26/making-algorithms-more-like-kids-what-can-four-year-olds-do-that-ai-cant/>
- Moeglin, P. (2016). *Industrialiser l'éducation. Anthologie commentée (1913-2012)—Pierre Moeglin* (Presses Universitaires de Vincennes). <https://www.decitre.fr/livres/industrialiser-l-education-9782842925475.html>
- Perrenoud, P. (2005). *Métier d'élève et sens du travail scolaire*. ESF.
- Postman, N., Hameline, D., Piveteau, D.-J., & Chambert, J. (1981). *Enseigner c'est résister*. Le Centurion.
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes & les technologies. Approche cognitive des instruments contemporains*. Armand Colin.
- Romero, M., & Lafferrière, T. (2015). *Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative | VTÉ - Vitrine Technologie Éducation*. <https://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la>
- Romero, M., Lille, B., & Patiño, A. (2017). *Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle*. PUQ.
- Theureau, J. (2015). *Le cours d'action : L'enaction & l'expérience* (Première édition). Octares Editions.