

<http://www.apden.org/La-culture-numerique-au-dela-des.html>



« La culture numérique,
au-delà des discours, un objet
d'apprentissage ? »

- Menu central
- Réflexion professionnelle
- Colloque et manifestations

Date de mise en ligne : vendredi 7 novembre 2014



La mi-octobre 2014 a été marquée par l'organisation d'une journée d'étude intitulée « La culture numérique, au-delà des discours, un objet d'apprentissage ? », proposée par le GRCDI (Groupe de Recherche sur la Culture et la Didactique de l'Information) et les équipes des formateurs des MEEF Documentation des ESPE de l'académie de Rouen et de Caen.

Alexandre Serres, maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication (SIC), co-responsable de l'URFIST de Bretagne-Pays de la Loire à Rennes, membre du laboratoire PREFics-Équipe du CERSIC (Université Rennes 2) et animateur du GRCDI, ouvre la journée d'étude et rappelle dans un premier temps que le GRCDI a été auditionné par le Conseil Supérieur des Programmes avec la FADBEN [1]. Il analyse ensuite les termes de l'objet de cette journée. Selon lui, l'expression de « culture numérique » est sujette à ambiguïtés. Dans quelle mesure le support peut-il qualifier une culture ? Quelles articulations établir entre les différentes cultures, dont celle de l'information ? Au-delà des différents discours imaginaires d'accompagnement sur la culture numérique, cette dernière contient-elle des objets d'enseignement ? Il existe une dimension éducative dans cette culture. Faut-il l'enseigner, au regard des compétences projetées sur les *digital natives* ? Quels sont les savoirs qui lui sont liés ? Faut-il réduire la culture numérique à des usages ?

Eric Delamotte, professeur des universités en SIC, directeur-adjoint de l'École Supérieure du Professorat et de l'Éducation (ESPE) de l'académie de Rouen, introduit lui aussi cette journée d'étude, en rappelant notamment qu'en dix ans, la culture de l'information a évolué pour aboutir au concept des cultures de l'information. Il revient sur l'importance, dans cette évolution, du travail des ESPE, structures fédératives de recherche, qui permettent de donner une lisibilité aux recherches en didactique. C'est aussi l'occasion de présenter l'ANR-Translitt, à laquelle il participe, qui prend pour objet d'étude la convergence de l'infodoc, de l'informedia et de l'infodata, avec une forme de vigilance qui vise à ne pas donner une prédominance aux médias aux dépends de l'information, dans les politiques qui peuvent être issues de ces travaux de recherche.

Florence Thiault, maître de conférences en SIC, membre du laboratoire GERIICO de Lille 3 et membre fondatrice du GRCDI, conclut cette introduction en présentant les trois intervenants de la journée :

- Eric Guichard, maître de conférences en SIC à l'ENSSIB (École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques) [2],
- Hervé Le Crosnier [3], maître de conférences en Informatique à l'Université de Caen, où il dispense un cours sur la culture numérique, HDR en SIC ; ancien conservateur des bibliothèques [4],
- Jean-Louis Charbonnier, formateur honoraire à l'IUFM des Pays de la Loire, ancien secrétaire du SNES pour le secteur Documentation [5].

Eric Guichard (ENSSIB), « Culture de l'écrit, culture numérique »

Eric Guichard [6] débute son intervention en interrogeant le concept de « culture », qui subit des transformations complexes, des évolutions scientifiques, militaires, industrielles depuis plus de 20 ans. En 2014, lorsque Gérard Benny évoque la « révolution numérique », expression abusive, il insiste sur le changement connu dans les méthodes (automatisées, plus rapides), dans les problématiques nouvelles (en particulier associées à l'algorithmique), et dans les épistémologies nouvelles (associées à l'exploration, à la simulation). Les problématiques de l'entreprise et de la consommation, par les médias, viendraient par ailleurs rendre l'école caduque.

Afin de dépasser ces discours, trois approches justes, éprouvées scientifiquement, mais potentiellement contradictoires, peuvent être utilisées pour définir le concept de « culture » :

- l'approche anthropologique, qui identifie un collectif homogène, local, mais qui oublie d'appliquer l'importance de l'individualité ;
- l'approche sociologique, qui identifie des collectifs plus restreints et permet, certes, de réaliser des confrontations, mais oblige à des coercitions ;
- l'approche historico-anthropologique, qui s'attache à la culture singulière, individuelle.

La culture numérique est définie dans un premier temps par **Eric Guichard** comme un savoir-lire (c'est-à-dire trouver, se documenter, interpréter), un savoir-écrire (mettre en page, comparer, critiquer, se rendre compréhensible), compter (nombres, tableaux) et dessiner (preuve, graphique) avec différents formes d'écritures (imprimées, manuscrites, électroniques, en réseau). Cette culture numérique suscite l'intérêt de dynamiques récursives qui permettent d'articuler la technique et le concept, qui permettent un retour sur la lecture et sur l'écriture : manipulation de statistiques, du big data, démarche d'indexation, programmation, avec une émancipation de l'opposition réductrice code-texte, ou encore approche critique sur les enjeux économiques de ses propres usages. Reste un problème pourtant, l'omission d'un enseignement de l'esprit critique aux étudiants.

Il propose ensuite une deuxième définition de la culture numérique comme une maîtrise technique de l'écriture contemporaine, complétée d'une réflexion sur les objets, les notions et les méthodes. Dans la lignée de Jack Goody, l'écriture est considérée comme une technique intellectuelle réflexive. L'acquisition d'une culture de l'écrit, permettant de donner pouvoir et liberté à l'individu, est difficile et suppose des savoirs classiques et une grande érudition. Elle entraîne par ailleurs une certaine instabilité de l'écriture et une difficulté propre aux outils spécialisés et efficaces (SVG, Linux), avec la crainte d'une fermeture des outils et du web.

Pour définir les objets d'enseignements de la culture numérique, il faut ainsi chercher des invariants. Les enjeux éducatifs liés sont notamment d'associer les savoir-faire et les mises en perspective, afin de les articuler avec des savoirs pérennes en consolidant les savoirs actuels ou futurs, et de faire place à la critique.

Hervé Le Crosnier, « Culture numérique »

Hervé Le Crosnier rappelle que nous vivons dans une société de multi-écrans, où l'informatique et l'électronique induisent des « usages numériques ». Industrie lourde, anti-écologique, qui s'appuie sur des intérêts économiques, qui navigue dans un monde ludique du spectacle, l'informatique modifie notre rapport à l'information. En effet, la question se pose de l'absence de coût marginal de l'information, avec la création de nouveaux intermédiaires, Amazon ou Uber par exemple, qui concentrent certains services. Industrie de l'influence, l'informatique pose des enjeux éducatifs, avec la nécessité d'apprendre à connaître et comprendre les stratégies de « désintermédiation », et plus généralement leur concentration, la détention de leurs pouvoirs, leurs modèles de captation des données, toute cette industrie de l'influence. Il s'agit d'éduquer à ne pas être des cibles, mais encore à devenir citoyen pour voter des lois qui permettent que nous ne soyons pas des cibles.

Pour préciser le rôle de l'enseignement, dans ce contexte, et selon ces problématiques, **Hervé Le Crosnier** s'appuie sur la lecture du rapport du Conseil National du Numérique « Jules Ferry 3.0 » paru en octobre 2014 [Z]. La culture numérique implique toutes les dimensions de la formation. Selon lui, les contenus d'apprentissage, la façon d'apprendre, les compétences visées, la capacité à innover et l'esprit de projet sont au cœur du questionnement à mener. Le numérique est un savoir et une pratique. Son enseignement reposera sur l'enseignement de l'informatique, porté par les informaticiens, sur la base d'une pédagogie de projet. Mais cela ne suffit pas, le rapport dépasse cet enseignement de l'informatique pour permettre l'acquisition d'une « littératie numérique ». Cette dernière

pourrait s'appuyer sur deux référentiels :

- le référentiel Mozilla, organisé autour des verbes Construire (écrire pour le web, remixer, design et accessibilité, coder, comprendre les couches de l'internet), Connecter (partager, coopérer), et Explorer (navigation, écosystème du web, rechercher, évaluer, sécurité),
- le référentiel B2i, dont le pilier « être responsable » peut être un point d'appui, mais qui comporte beaucoup de limites, en particulier celle de mettre trop l'accent sur les risques.

La littérature numérique serait aussi basée, selon le rapport Jules Ferry 3.0, sur quatre compétences :

- « Donner les clés d'un décryptage du monde numérique en évolution »,
- « Apprendre à produire et coproduire »,
- « Apprendre à publier et diffuser »,
- « Apprendre à contribuer aux communs de la connaissance ».

La culture numérique aurait ainsi pour finalité d'éduquer des citoyens conscients et d'élargir les usages coopératifs.

Jean-Louis Charbonnier, « Culture, savoirs et apprentissages "numériques" en information-documentation »

Jean-Louis Charbonnier revient sur ce que recouvre l'expression « culture de l'information », en regrettant que le terme numérique apparaisse comme un effet de communication, qui cache les aspects techniques associés à ce qui est numérique.

Il interroge ainsi l'idée de stockage unifié de l'information, avec une sémiotique qui questionne la modification de l'accès à l'information (ludique, commerciale, en surabondance), les procédures manipulatoires, exagérément mises en avant dans les référentiels éducatifs du B2i et du C2i, ou encore la question vaste de culture, avec des enjeux majeurs pour l'apprenant et pour la société dans son ensemble.

Il en découle la nécessité de construire chez les élèves des connaissances et des savoirs qui leur permettent de comprendre les enjeux, plus vastes, de la culture de l'information. La problématique de l'acquisition d'une culture numérique par un curriculum en information-documentation est un objectif renouvelé et reconnu pour **Jean-Louis Charbonnier**. Le curriculum permettra de mettre en place une formation pensée et structurée pour les élèves. La culture de l'information sera acquise par la didactisation des objets d'enseignements concernés. Cette didactisation devra être réfléchie, en articulant les pratiques sociales, les représentations des élèves et les connaissances issues des SIC. Les douze propositions du GRCDI, sur lesquelles **Jean-Louis Charbonnier** revient en détail, sont ainsi toujours aussi actuelles [8].

Parmi les échanges qui suivent cette intervention, on insiste sur l'importance de la mise en activité des élèves pour transmettre ces savoirs spécifiques. **Eric Guichard** pose la question du savoir et de son acquisition. Il s'interroge en particulier sur le rejet de l'enseignement magistral, en se demandant notamment si celui-ci, en tant que mode transmissif, serait à réservé aux adultes, avec peut-être un curseur selon l'âge, entre mise en activité et cours magistral.

Table ronde

La journée d'étude se termine par une table ronde animée par **Elisabeth Schneider**, qui réunit les intervenants de la journée. Il s'agit surtout de revenir sur l'expression de "culture numérique", avec des synthèses au sujet des enjeux pédagogiques associés.

Eric Delamotte souligne que la culture numérique n'est pas une sous-culture, ni une culture spécifique. Elle est portée par des individus et des collectivités, des techniques et des technologies. Par ailleurs, il n'y a pas de révolution numérique, mais des réagencements, des compositions.

Eric Guichard insiste sur l'aspect éducatif, et sur la variation importante des méthodes pédagogiques selon les besoins qui naissent de ce que l'on veut transmettre aux élèves ou aux étudiants, en termes de culture numérique. Il relève l'importance d'une articulation entre la technique et la pensée, dans cette problématique éducative.

Hervé Le Crosnier rappelle que l'approche anthropologique de la culture permet d'intégrer les pratiques nouvelles, avec une importance de savoir comment « décrypter », en soutenant l'idée qu'il faut écrire pour décrypter, produire pour comprendre. Dans cette production existante, la culture numérique apparaît comme une culture lettrée, avec des propres héros, Assange, Snowden, avec ses propres mythes, avec une culture associée aux outils (la culture Perl, la culture Python...). C'est aussi une culture de partage, qui a déteint sur d'autres pratiques. Pour lui, ces éléments soutiennent l'idée d'une culture spécifique.

Jean-Louis Charbonnier souligne que la culture numérique est intégrée dans la culture de l'information, et insiste sur les savoirs scolaires associés à cette culture.

Alexandre Serres parle quant à lui d'une articulation des cultures, de spécificités des cultures numériques et de la culture de l'information.

Eric Delamotte regrette qu'on s'en tienne beaucoup aux documents « nobles », qu'on oublie d'une part tout ce qui relève du commercial (à travers les réseaux sociaux et les médias de masse), et surtout, d'autre part, tout ce qui relève de la documentation technique, peu travaillée selon lui, en particulier avec les élèves.

Elisabeth Schneider revient sur l'idée d'un enseignement du code, en particulier à propos de la comparaison parfois faite avec l'enseignement de la grammaire. Pourtant, précise-t-elle, en grammaire, il ne s'agit pas aujourd'hui d'enseigner un langage normé, mais bien d'enseigner l'écart. D'autre part, il peut être trop rapidement fait référence à ce qu'on appelle la mise en activité, en termes pédagogiques, avec Célestin Freinet, quand on doit savoir que ce n'est pas de simple activité qu'il s'agit, mais bien de tout un travail de conceptualisation qui permet une construction intellectuelle des notions chez les élèves.

Une professeure documentaliste qui revient de plusieurs années d'exercice aux États-Unis, pose la question de la créativité qui lui semble peu présente en France, avec pourtant l'importance de laisser aux élèves l'espace pour créer, la place pour se tromper, et travailler sur les erreurs. Si tous les intervenants s'accordent effectivement à dire qu'il est nécessaire de donner place à la créativité, de prendre en compte le rôle de l'échec dans le processus d'apprentissage, **Eric Delamotte** souligne toutefois, dans le cadre de comparaisons internationales, l'importance des différences culturelles profondes qui amènent des distinctions parfois significatives entre des systèmes d'éducation aux logiques variées. **Elisabeth Schneider** conclut en précisant que les mots-clés de créativité, de curriculum et de projet sont bien présents dans les discours institutionnels, en France, en 2014.

Françoise Chapron insiste sur deux éléments : la nécessité pour les professeurs documentalistes de bien maîtriser les concepts de l'information-documentation ainsi que les questions didactiques, mais aussi l'importance de ne pas confondre le processus d'autonomisation et la finalité d'autonomie, qui permet de soutenir la nécessité d'apprentissages spécifiques associés à des savoirs définis dans ce domaine d'enseignement.

Alexandre Serres conclut cette journée par la dimension réflexive de la culture numérique en la qualifiant de culture de reconstruction, de métaculture.

[1] <http://www.apden.org/La-FADBEN-devant-le-CSP.html>

[2] http://culturedel.info/grcdi/wp-content/uploads/2014/10/JE-GRCDI-Support_E.Guichard-culture-numerique.beam_.pdf

[3] ttp ://
www.canal-u.tv/producteurs/centre_d_enseignement_multimedia_universitaire_c_e_m_u/culture_numerique/cours_de_culture_numerique_2014_2015

[4] http://culturedel.info/grcdi/wp-content/uploads/2014/10/JE-GRCDI_Support_H.LeCrosnier.pdf

[5] http://culturedel.info/grcdi/wp-content/uploads/2014/10/JE-GRCDI_Texte_J.L.Charbonnier.pdf

[6] <http://barthes.ens.fr>

[7] <http://www.cnnumerique.fr/jules-ferry-3-0-batir-une-ecole-creative-et-juste-dans-un-monde-numerique/>

[8] http://archivessic.ccsd.cnrs.fr/sic_00520098/fr/