

Conférence « Cultures numériques, éducation aux médias et à l'information »,  
21 et 22 mai 2013, Lyon, IFÉ-ENS

**Table ronde « Eduquer aux médias et à l'information : une urgence pour l'école ?  
Quels enjeux ? Quels contenus de formations ? »  
22 mai 2013**

Résumé de l'intervention de **Jérôme DINET**, Maître de conférence en Psychologie et  
Ergonomie cognitives, Université de Lorraine

**« L'anticipation et l'innovation au cœur de la formation »**

Les évolutions technologiques sont telles que nous manquons cruellement de données scientifiques permettant de réaliser des bilans sur les impacts réels, les usages, les performances et les compétences des jeunes apprenants interagissant avec des environnements informationnels souvent numériques. Mais surtout, nous (pédagogues, scientifiques, parents) sommes généralement dans une attitude rétrospective et/ou descriptive ; or, c'est une attitude active et prospective que nous devons adopter si nous voulons anticiper les usages futurs et dispositifs à venir. Plus précisément, c'est une posture active, de création et d'innovation que nous devons développer chez les élèves. En effet, si étudier et aider au développement des compétences nécessaires aujourd'hui est important, prévoir et accompagner les compétences à venir l'est encore plus.

**I. Une urgence pour l'école ... et l'humanité**

Quelques chiffres pour l'année 2013 suffisent à donner l'ampleur de l'accélération des modifications des tissus professionnels, sociétaux et comportementaux que l'école se doit de prendre en compte :

- un travailleur sur 4 quittera son employeur actuel dans moins d'un an, et un sur 2 changera d'emploi dans les cinq années à venir,
- 76% des emplois sont dans le secteur tertiaire (soit une hausse de 11 points en 25 ans pour la France),
- les 10 secteurs professionnels qui recrutent le plus aujourd'hui n'existaient pas en 2004,
- un mariage sur 7 est issu d'une rencontre sur un réseau social du Web,
- les comportements de consommation ont radicalement changé en quelques années (e-commerce, e-banking, *etc.*),
- en France, les enfants de 8 à 12 ans passent en moyenne 6 heures par semaine à jouer à des jeux vidéos, ce temps passant à 9 heures par semaine pour les enfants de 13 à 18 ans (sans compter les jeux sur téléphones portables).

En d'autres termes, si l'évolution reste la même, nous préparons nos élèves et nos étudiants à des métiers qui n'existent pas encore. De plus, leurs comportements (individuels et collectifs) seront profondément modifiés par des technologies qui ne sont pas encore inventées. En effet, d'autres chiffres sont intéressants à mettre en relation tels que le temps nécessaire pour qu'une technologie soit utilisée par 50 millions d'utilisateurs :

- radio : 38 ans
- télévision : 13 ans

- internet : 4 ans
- iPod : 3 ans
- Facebook : 2 ans
- Consoles de jeux vidéos (première industrie mondiale) : 1 an

### ***1.1. Serons-nous capables de changer ? Un défi pour l'humanité***

Un consensus s'est depuis longtemps établi sur le fait que former les élèves à la compréhension et à la maîtrise des mécanismes liés aux médias et à la circulation de l'information est essentiel. Les enjeux concernent les dimensions pédagogique (*i.e.*, mieux apprendre, mieux enseigner), professionnelle (*i.e.*, s'insérer sur le marché de travail), mais également psychologique et sociétale (*i.e.*, participer à la vie citoyenne, s'insérer socialement, s'épanouir).

Dans l'une de ses dernières interviews (Chance, 2007), B.F., Skinner nous interpelle avec un message extrêmement pessimiste : selon lui, malgré les évolutions et les progrès (techniques, médicaux, sociaux), l'espèce humaine est affligeante car elle ne change pas. Par exemple, nos fausses croyances persistent malgré les preuves scientifiques, nos comportements dangereux pour notre santé persistent, les actes de cruauté et de barbarie collective perdurent, les superstitions demeurent stables, environ un milliard d'êtres humains sont toujours sous-alimentés, *etc.*

A un niveau moins extrême (quoi que ... !), les comportements des usagers des systèmes d'information ne peuvent qu'interroger quant aux usages réels qui sont faits de ces « nouveaux » médias qui sont *a priori* de formidables outils : en effet, les mots-clés les plus utilisés sur les moteurs de recherche, les vidéos les plus visionnées ou encore les *sms* les plus échangés laissent perplexes quant à l'évolution des besoins et des comportements des humains. Selon certaines estimations, un humain est aujourd'hui exposé en une semaine à plus d'information que nos ancêtres l'étaient au XVIIIème siècle durant toute leur vie : et alors, qu'en faisons-nous ? En d'autres termes, si les enjeux généralement présentés existent, la maîtrise des médias et de l'information par les futures générations représente un véritable défi qu'il convient de relever de toute urgence pour l'humanité.

### ***1.2. Des (r)évolutions technologiques aux (r)évolutions humaines***

Le changement social et les changements dans l'humanité sont intimement liés aux progrès techniques, à tel point que certains modèles économiques font le parallèle entre les rythmes technologiques (innovation, diffusion d'une innovation, « usure » d'une technologie, *etc.*) et les comportements des individus et des sociétés (développement, épanouissement, « dépression », crise, *etc.*). Certes, les évolutions technologiques ne créent pas de nouveaux modèles économiques et ne provoquent pas de révolution structurelle ou organisationnelle. Mais toutes les « révolutions » humaines ont pris appui sur certaines (r)évolutions technologiques :

- la première révolution industrielle s'est largement appuyée sur l'énergie vapeur et la mécanisation (notamment dans le domaine textile) ;
- la seconde révolution industrielle s'est notamment appuyée sur les systèmes de communication et de télécommunication (*e.g.*, chemin de fer, automobile, télégraphe) ;
- la diffusion des pensées humanistes a été accélérée et grandement facilitée par l'imprimerie ;
- plus près de nous, les liens entre des « révolutions » dans certains Etats du Maghreb et les réseaux sociaux sur le Web sont étroits ;
- enfin, des mouvements d'opposition à certains pouvoirs (financiers, industriels, politiques) trouvent leur moyen d'action via l'internet.

En d'autres termes, par-delà l'obtention d'un diplôme ou d'un emploi, c'est l'évolution

humaine qui est concernée par les évolutions socio-techniques et leur maîtrise.

## **II. Quelques pistes pour les contenus et les formations**

### ***II.1. Centrer les formations sur les phénomènes psychologiques liés aux médias et à l'information***

L'EMI ne doit pas être une discipline et/ou un ensemble d'activités qui étudie(nt) les médias et l'information du point de vue structurel et/ou fonctionnel ; elle doit viser l'apprentissage d'une posture intellectuelle transversale. Certes, les connaissances techniques sont souvent essentielles pour parfaitement maîtriser un dispositif socio-technologique ; mais, elles ne sont pas suffisantes et elles occultent trop souvent les dimensions sociales et humaines qui sont sous-jacentes. Tout comme savoir rechercher de l'information sur internet ne se réduit pas à savoir utiliser Google®, c'est surtout la démarche intellectuelle qui est importante à transmettre pour aider à comprendre (voire maîtriser) les flux d'information qui se déroulent derrière l'écran. Déjà, au XIX<sup>ème</sup> siècle, N. Rubakin souhaitait créer une « bibliopsychologie » qui serait « *une science qui étudie les phénomènes psychologiques liés à l'existence du livre et des richesses livresques de l'humanité et déterminés par ceux-ci* » (Blanquet, 2007). En effet, l'étude de l'objet « livre » ne revêtait que peu d'importance pour cet auteur ; il s'intéressait surtout aux émotions (joie, tristesse, peur, *etc.*) et aux comportements suscités par la lecture du livre chez un lecteur-humain. En d'autres termes, quels que soient les médias considérés, ce sont effectivement les comportements, processus mentaux, interprétations, ressentis et émotions qui sont les plus intéressants à étudier et à développer.

### ***II.2. Placer l'élève au cœur du processus de création des contenus et des environnements***

La pensée créative est de plus en plus importante pour les entreprises, mais aussi pour la société de manière générale. Très rapidement et sous l'impulsion de nouveaux dispositifs technologiques, l'usager-lecteur est passé du stade de simple lecteur au stade de producteur d'information. Ce changement a été brutal. De plus, il est aisé de remarquer le décalage entre les outils « numériques » utilisés en contexte scolaire et les outils « numériques » utilisés à la maison. Non seulement les outils sont différents, mais même lorsqu'ils sont identiques, les usages sont très différents. Le risque est donc grand de former nos élèves à des dispositifs qu'ils n'utiliseront que durant leur cursus scolaire et universitaire, en occultant ce qu'ils font réellement avec « leurs » outils dans d'autres contextes. Il est alors nécessaire de placer l'élève au cœur du processus de conception et de création des environnements et/ou dispositifs, et de ne pas se contenter de tester *in situ* des dispositifs développés par des experts. Il est donc primordial de consolider les liens avec le tissu industriel pour développer cette approche « centrée-élève ». Certaines expériences dans ce domaine sont extrêmement prometteuses.

### ***II.3. Partir des connaissances de l'élève***

Quel que soit l'objet d'étude ou le concept enseigné, l'élève possède des connaissances *a priori* sur cet objet ou ce concept. Même fausses, ces connaissances doivent être prises en compte dans l'EMI. En effet, ces connaissances dites « naïves » (par opposition aux connaissances scientifiques telles que définies par S. Vosniadou, 2001) sont extrêmement robustes et stables dans le temps et ce, malgré les apprentissages formalisés ; pour qu'il y ait véritablement modification des représentations mentales chez l'apprenant (et donc, apprentissage), il faut une assimilation et une intégration des nouvelles connaissances à celles préexistantes. L'examen des connaissances naïves est donc primordiale (quelles sont-elles ? quelles sont leurs origines ? *etc.*) si l'on veut pouvoir les articuler avec de nouvelles

informations.

#### ***II.4. Tisser des liens forts avec les Pays émergents***

En lien avec les propos tenus dans les premières lignes, il est urgent de former nos élèves à la prise de conscience de notre/leur responsabilité vis-à-vis des grands enjeux que notre planète va devoir relever dans les décennies à venir (explosion démographique et densités urbaines, changements climatiques, développement durable, vieillissement de certaines populations, *etc.*). Si la formation à l'esprit critique et la sensibilisation aux dimensions éthiques liées aux médias et à l'information sont nécessaires, elles sont généralement envisagées sous un angle individuel et individualiste (apprendre à l'élève à ne pas s'exposer sur internet, respecter le droit à l'image sous peine de sanctions personnelles, *etc.*). Encore aujourd'hui, trop peu de projets menés à l'école s'inscrivent dans une dimension extranationale ; or, la « salle de jeu » et la salle de classe de nos élèves sont la planète, d'autant plus que les barycentres (économiques, politiques, démographiques, technologiques) se sont déplacés vers certains Etats vers lesquels nous devons renforcer les liens.

*« Dans un siècle éclairé, dans un siècle où chaque citoyen peut parler à la nation entière par la voie de l'impression, ceux qui ont le talent d'instruire les hommes, ou le don de les émouvoir, les gens de lettres en un mot, sont au milieu du public dispersé ce qu'étaient les orateurs de Rome et d'Athènes au milieu du peuple assemblé »*

Chrétien Guillaume de Lamoignon de Malesherbes (1721-1794)

Pour aller plus loin :

- Blanquet, M.-F. (2007). Nicolas Roubakine. Ressource en ligne depuis « Savoirs CDI » : <http://www.cndp.fr/savoircdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-de-la-presse/histoire-du-livre-et-de-la-documentation/biographies/nicolas-roubakine.html>.
- Chance, P. (2007). The Ultimate Challenge: Prove B.F. Skinner Wrong. *Behavior Analyst*, 30(2), 153–160.
- Dinet, J., Chevalier, A., & Tricot, A. (2012). Information search activity: an overview. *European Review of Applied Psychology*, 62, 49-62.
- Dinet, J. & Kitajima, M. (2011). « Draw me the Web ». Impact of mental model of the Web on information search performance of young users. In N. Riveill (Ed.), *Proceedings of IHM'11 23rd French Speaking Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 35-41). New York : ACM Press.
- Bertolo, D., Vivian, R., Dinet, J. & Lanuel, Y. (2011). Les interfaces tactiles pour des situations collaboratives : vers de nouvelles grammaires de gestes permis par le multi –touch. In I. Saleh (Ed.), *Hypermédias et Pratiques numériques (H2PTM'2011)* (pp. 347-359). Paris : Hermès Science Publications.
- Dinet, J., Vivian, R., & Simonnot B. (2011). La recherche collaborative d'information sur Internet: impact de l'affinité entre les jeunes collaborateurs. *Journal d'Interaction Personne - Système*, 2(1), 1-19.
- Dinet, J. (2012). La recherche collaborative d'information. N° spécial des Cahiers du Numérique. Paris: Hermès, Lavoisier.
- Dinet, J. & Bastien, C. (2011, sd.). *L'ergonomie au service de la vie quotidienne. Les objets et environnements numériques*. Paris : Hermès Science Lavoisier.
- Dinet, J. (2008, sd.). *Usages, usagers et compétences informationnelles au 21e siècle*. Paris : Hermès Science Lavoisier.
- Vosniadou, S. (2001). *How Children Learn, Educational Practices Series, 7, The International Academy of Education (IAE) and the International Bureau of Education (UNESCO)*.