



HAL
open science

La culture numérique au-delà des usages informationnels

Hervé Le Crosnier

► **To cite this version:**

Hervé Le Crosnier. La culture numérique au-delà des usages informationnels. Journée d'étude GRCDI-ESPE de Caen et Rouen, " La culture numérique : au-delà des discours, un objet d'enseignement? ", Oct 2014, Rennes, France. sic_01480880

HAL Id: sic_01480880

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01480880

Submitted on 1 Mar 2017

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 - NoDerivatives 4.0 International License



Culture numérique

Hervé Le Crosnier
Laboratoire GREYC - Université de Caen

herve.lecrosnier@unicaen.fr
<http://about.me/hervelc>





Canon

DIGITAL
IXUS 850 IS

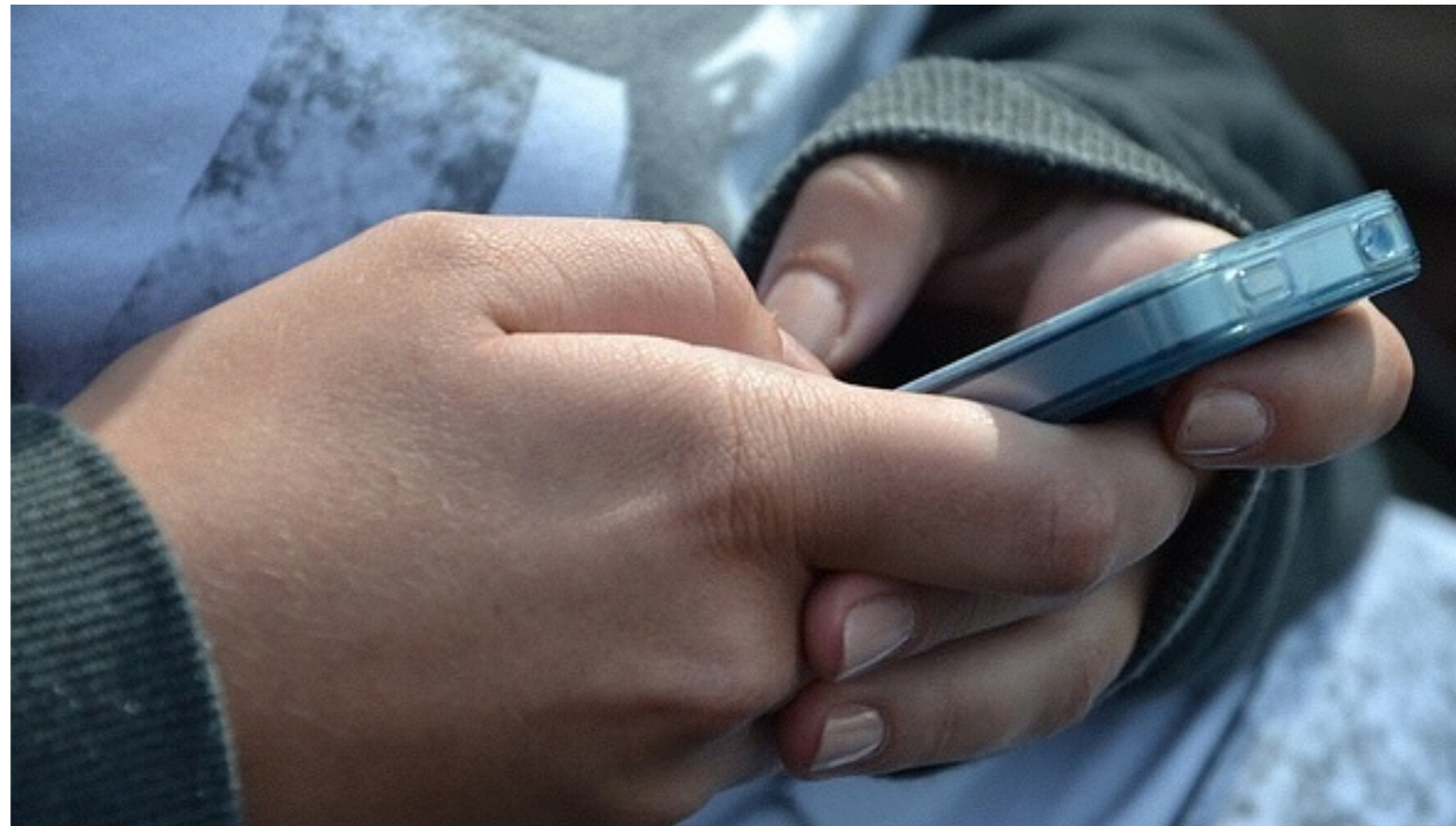
CANON ZOOM LENS 3.8x IS

8:5-5.8
17.3mm 1:2.8-5.8

7 MEGA
PIXELS

Numérique partout

- enquête mai 2013 (Deloitte)
 - 76% foyers France disposent d'un ordinateur portable
 - 55% un ordiphone
 - 29% une tablette
 - augmentation rapide
- Usage
 - 53% des 14-29 ans sont des gamers réguliers
 - pour 44% des usagers, le SMS est le service préféré sur mobile



Informatique / numérique

- L'informatique a commencé comme une branche des mathématiques, puis science autonome
 - pour devenir une industrie... et une culture
- Le numérique recouvre
 - ce qui est encodé en binaire
 - l'ensemble des appareils qui traitent de l'information
 - l'approche socio-économique et culturelle qui est liée
- Technique et technologie

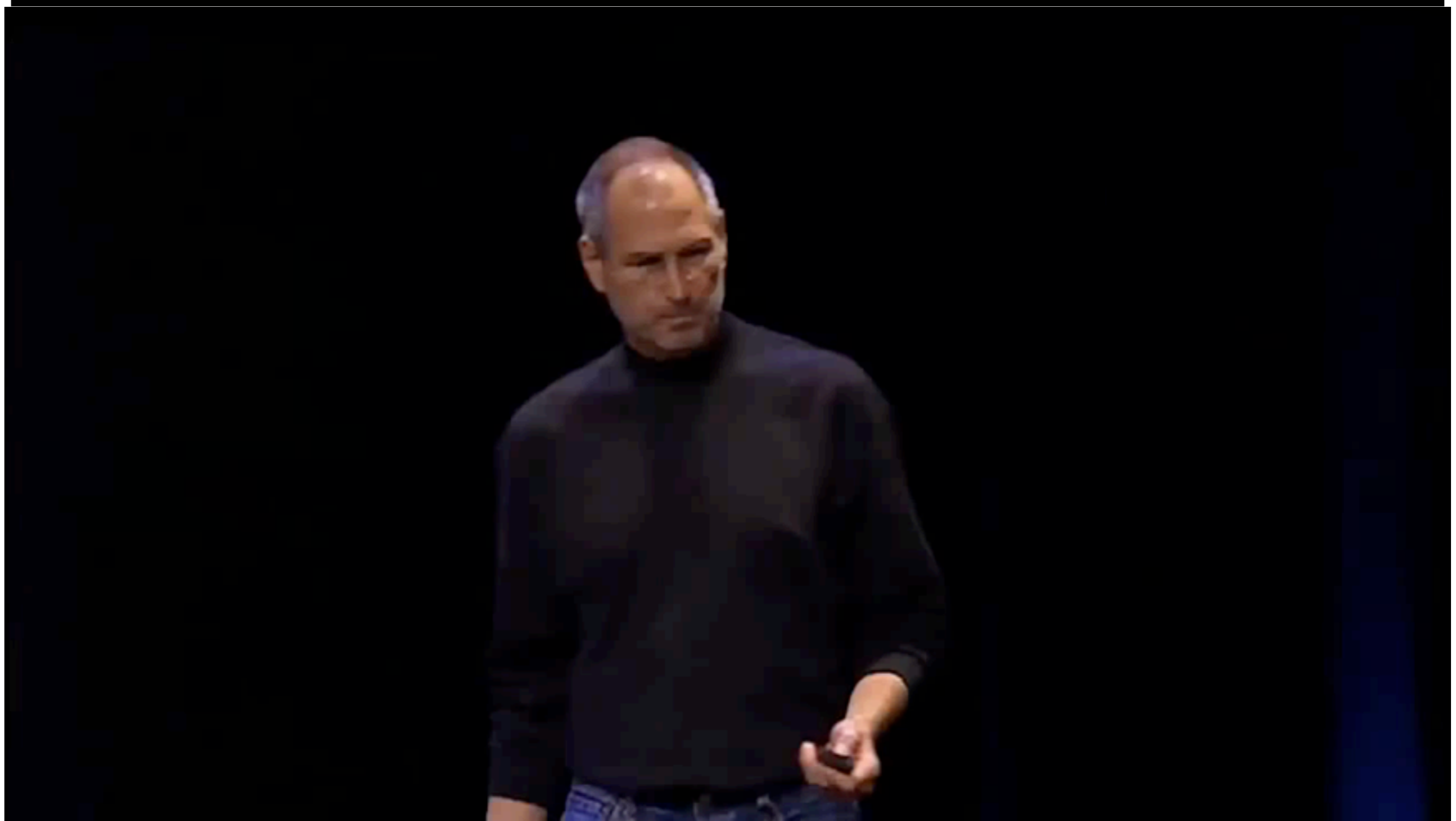
Industrie



Spectacle

Steve Ballmer - © Le Monde

Rupture



Mettre en spectacle la technologie comme outil du changement

Steve Jobs - 2007 - Présentation du iPhone - © Apple

<https://www.youtube.com/watch?v=x7qPAY9JqE4>

Disruption

- **Travis Kalanick**, l'homme qui veut tuer l'industrie du taxi
- *Nous sommes engagés dans une bataille politique. Notre adversaire est un connard, qui s'appelle Taxi. [...] Dans sa vision, les automobilistes vont petit à petit abandonner leur voiture, au profit des sociétés de transport. [...] Il veut étendre son activité, avec "de nouvelles idées de logistique urbaine" utilisant sa plate-forme technologique.*

- <http://siliconvalley.blog.lemonde.fr/2014/06/09/travis-kalanick-lhomme-qui-veut-tuer-lindustrie-du-taxi>



Désintermédiation ?

- Création de nouveaux intermédiaires
- Rôle central de l'interface
 - nouveau métier de webdesigner
- Paiement en ligne
 - sans devoir sortir sa CB (exp : Capitaine Train)
- En 1 click (Amazon, Uber,...)
- Sur tous les outils numériques
 - annonce de Apple Pay

Départ Caen

Arrivée Paris

Aller Demain 16:00

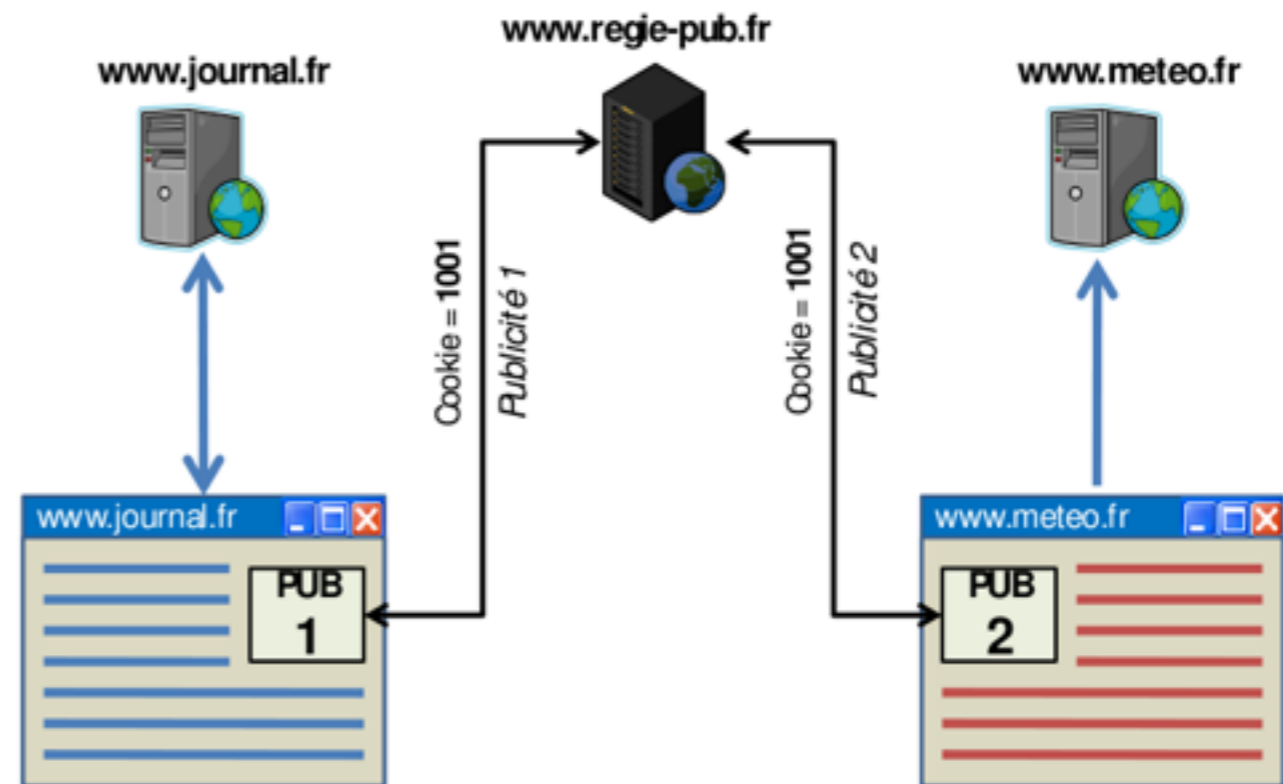
Retour

Passagers Hervé

Rechercher

Captation de données

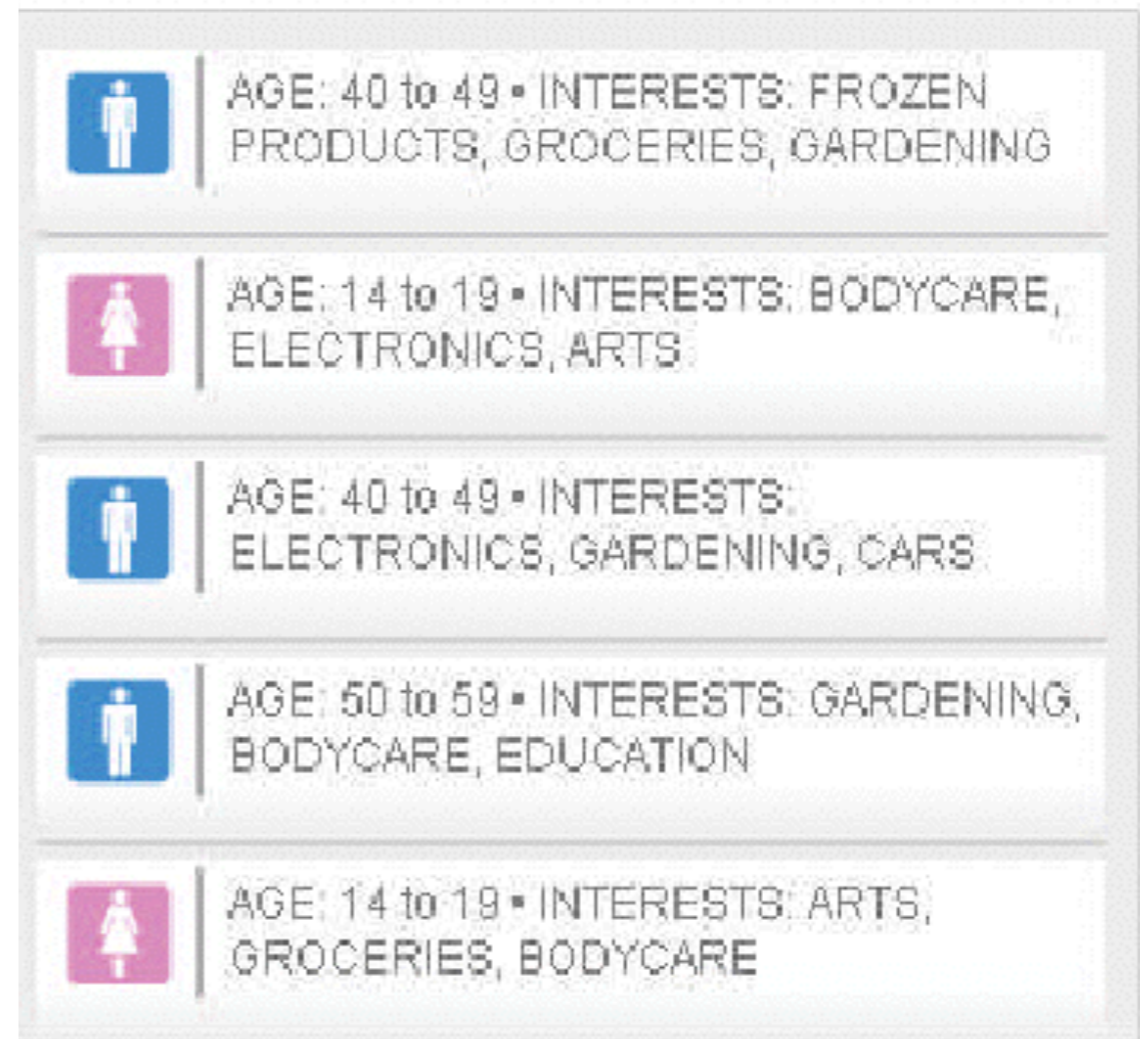
- Les données personnelles sont considérées comme le nouveau «pétrole gris»
- Des entreprises se créent dans ce seul objectif
 - usage des cookies
- Marché de la revente de données
- Établissement de profils personnalisés



Industrie de l'influence

- «*Since everyone is potentially an influencer on social media and is capable of spreading information, our work aims to identify and engage the right people at the right time on social media to help propagate information when needed.*» Chercheurs de la DARPA
- Publicité / Militarisme / Propagande
- Profilage et manipulation
- Traitement en temps réel (big data)

WUGG.AD GLOBAL STREAM



Prédictions livrées à l'AdServer de nos clients (choisies aléatoirement).

Pratiques quotidiennes

- Xavier de la Porte sur l'usage du téléphone dans la rue
<http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-par-xavier-delaporte-201-35>
- Commencer la journée par checker Facebook et ses mails
- «T'es où ?» remplaçant «Allo»
- Achats en ligne (et suivi des recommandations des autres usagers par les 2/3 des acheteurs)
- Jouer sur son ordiphone dans les transports

Play



Cultures en réseau

- Nouvelles formes de lecture
 - fansubber
 - booktuber
 - blogs de lecteurs
- Productions culturelles dérivées
 - fanfiction
 - web-séries
 - machinima
 - remix et mashup
 - wattpad (écriture et collectif)



<https://www.youtube.com/watch?v=TYieTR4olpc>

Télévision : média principal

- Télévision et internet : on ne joue pas encore dans la même catégorie (données 2012)
- 8 janvier 2012 : **8,3 M de téléspectateurs** pour Docteur House
- Durée **quotidienne** d'écoute consolidée (TV + replay) : 3h50
 - Mais seulement 2h47 pour les 15-34 ans
- Les internautes passent 3h... **par mois** à regarder en moyenne 71 vidéos
- Sport et émotion collective en direct



Sur quels écrans les Français regardent-ils la télévision?



Données médiamétrie/Télérama, 2012

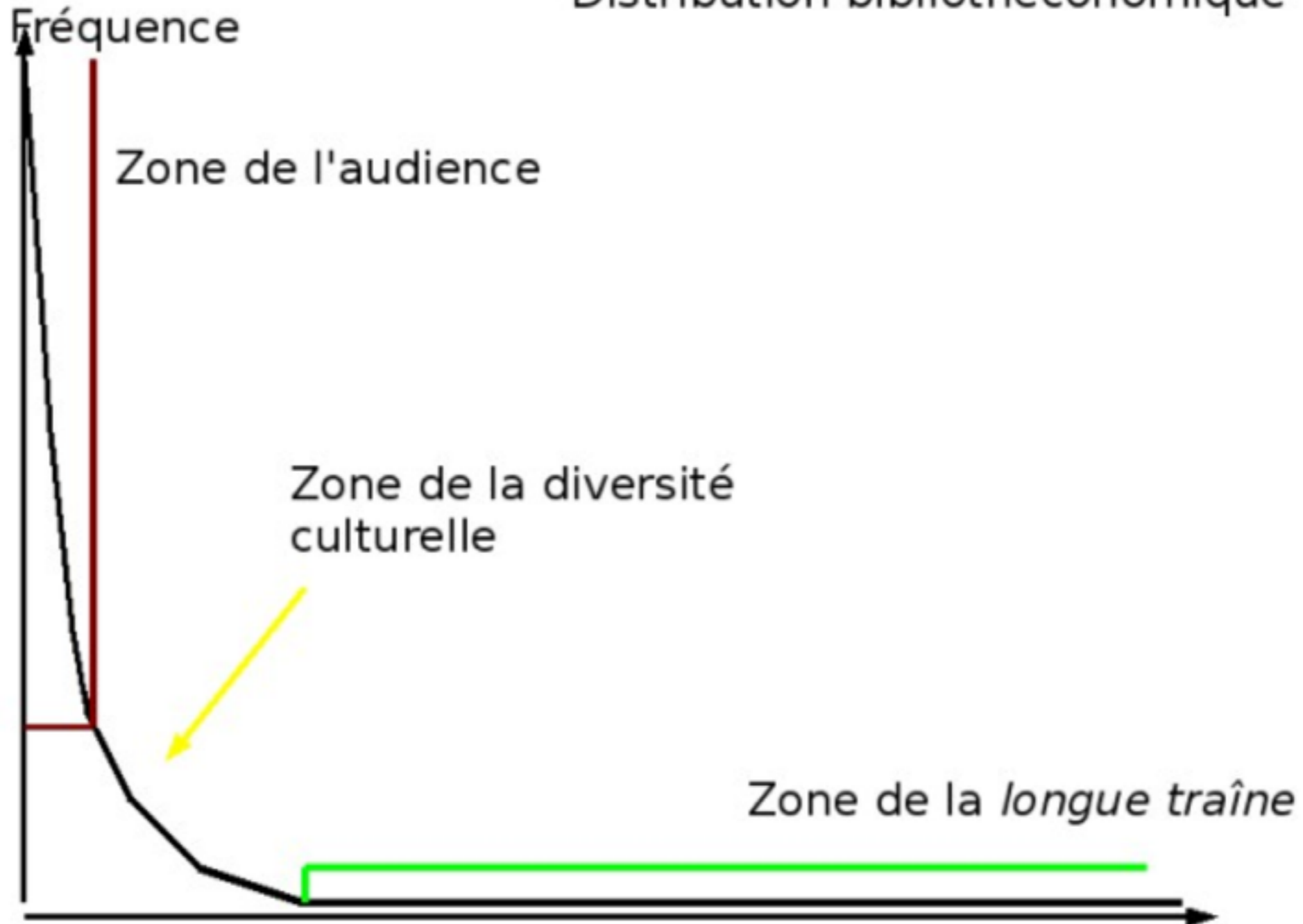
Netflix

- Siège au Luxembourg (Paradis fiscal)
- Participation des diffuseurs au financement de la production
- Diffusé sur les box de Bouygues et Orange (pour l'accès télé)
- «*Raisonner uniquement en termes de catalogue ne permet pas de saisir l'utilité du service. Comme le montrent les visuels promotionnels du site, qui délaissent l'écran de télévision au profit de supports comme la tablette ou le smartphone, **Netflix vise un autre modèle que le rendez-vous TV.***» (André Gunther)



Longue traîne

Distribution bibliothéconomique



YouTube bibliothèque vidéo

- Tous les sujets sont traités
- Il n'y a plus «d'images cachées ou inaccessibles»
- Grâce aux usagers qui partagent leurs fonds vidéo
- User generated content
- Pourquoi les institutions n'ont elles pas réussi ce travail ?



l'auteur et les multitudes

- Le numérique provoque un bouleversement dans les industries liées au droit d'auteur
 - diffusion «pirates» d'oeuvres sous copyright
 - partage élargie (copie privée)
 - oeuvres dérivées, remix
 - création collective
- Trouver de nouvelles solutions
 - pour une économie de la création
 - et un droit au partage de la culture

COPYRIGHT



FAIR USE



CREATIVE COMMONS



PUBLIC DOMAIN





Rôle de l'enseignement

Notre pays est embarqué dans la transition numérique. L'industrie, la culture, l'économie, la vie sociale se transforment. Une grande responsabilité pèse sur le système scolaire: former les jeunes à cette transition.

(Rapport du Conseil National du Numérique *Jules Ferry 3.0*, oct. 2014)

Amplitude du changement

- La transition numérique concerne toutes les dimensions de la formation:
 - les contenus d'apprentissage,
 - la façon d'apprendre,
 - les compétences visées,
 - la capacité à innover
 - l'esprit de projet.
- *Jules Ferry 3.0, p. 10*

CNNum
Conseil National du Numérique

JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014



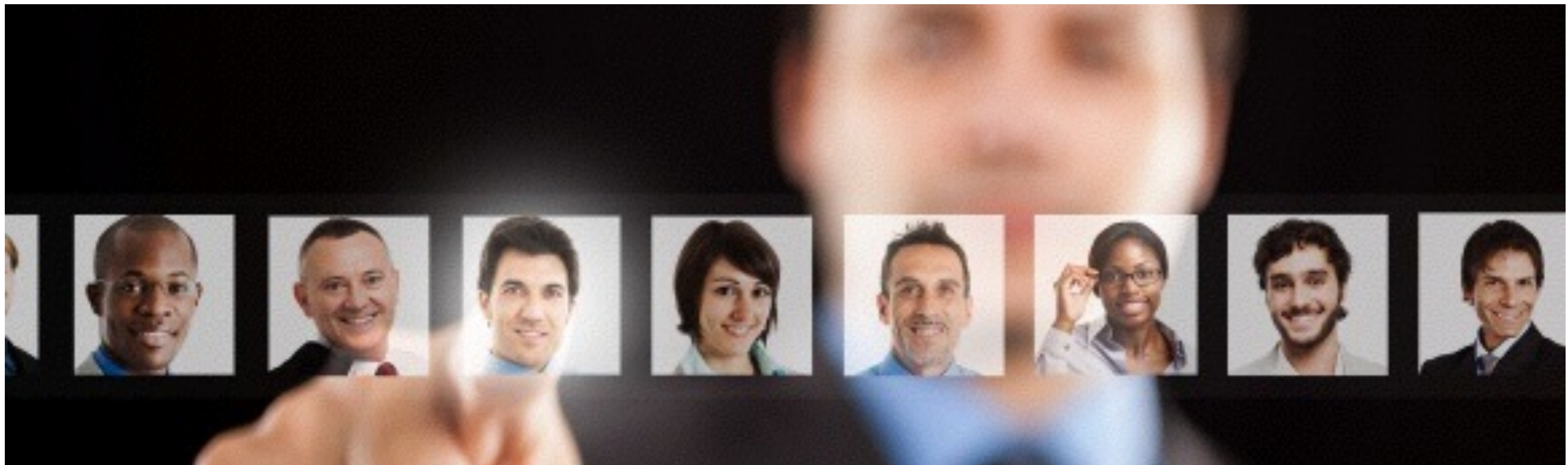
Concurrence industrielle

- «Depuis peu, les MOOC, et d'autres propositions numériques, **défient les écoles traditionnelles** et reprennent à leur compte la **promesse non tenue de l'égalité d'accès à la connaissance**. En prouvant les mérites d'une école numérique hors les murs, les nouveaux industriels de la formation **obligent les systèmes classiques à affirmer leur valeur, à renforcer leur qualité et à accélérer leurs évolutions.**»
- développement de l'Edutech
- Jules Ferry 3.0, p. 11

MOOC

Learning analytics

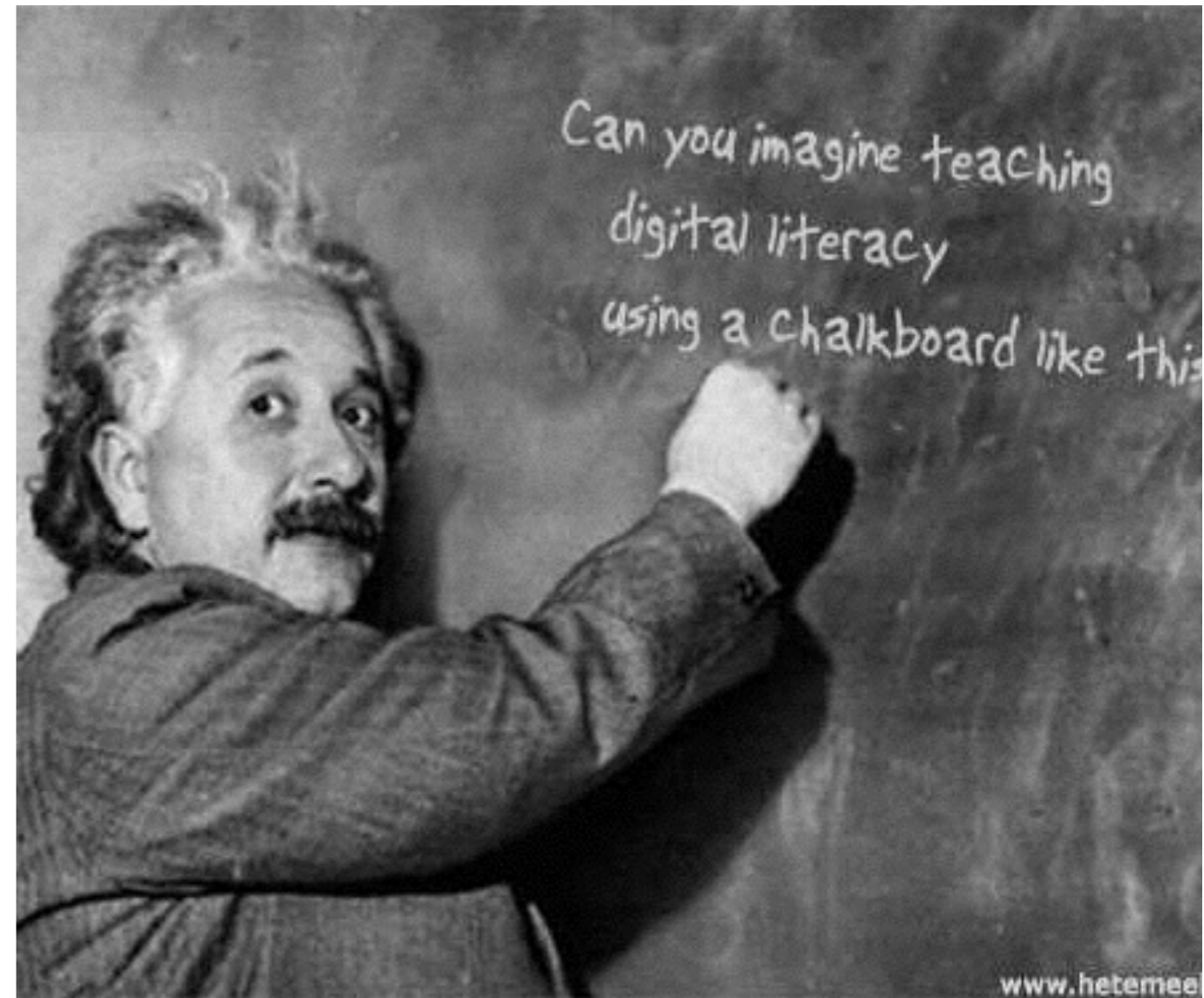
- Promesses :
 - adapter l'enseignement à l'élève,
 - enseignement personnalisé,
 - prédiction des capacités
- Dangers :
 - un bulletin scolaire qui va suivre l'élève,
 - transformer la formation en outil de sélection/recrutement (Mooc de la BNP)



Écrire - Publier

- «Le **numérique remobilise l'écrit** sous des formes différentes, ses pratiques invitent à la discussion et l'**expression** personnelle ou collective, elles débouchent vite sur la **publication** qui peut être source de fierté... Bref, la contribution éducative du numérique peut **dépasser très largement le simple accès à des ressources pédagogiques.**»

- Jules Ferry 3.0, p. 13



Horizontalité

- Le numérique comme savoir et comme pratique
- «La société numérique est une société en réseau, **moins hiérarchisée, plus horizontale**. Les élèves appartiennent à cette culture. **Intuitivement ils s'attendent à retrouver cette organisation dans l'école**. Si la vie scolaire est plus imprégnée de ces caractéristiques, les élèves seront plus à l'aise, plus responsables et auront davantage confiance en eux.»
- Jules Ferry 3.0, p. 15



Bac Humanités numériques

- «Ce nouveau bac est par essence **le plus général des bacs généraux** puisqu'il se positionne au croisement des **sciences, lettres, et sciences humaines et sociales**, en décloisonnant ces champs du savoir. Son but est de revisiter les humanités dans toutes leur richesse et leur modernité, en s'appuyant sur les sciences, les techniques et les pratiques du numérique. Montons au cœur des lycées **un nouveau bac qui rassemblera les appétits des élèves et donnera un souffle de liberté à de nombreux professeurs.**»
- Jules Ferry 3.0, p. 50



Enseigner l'informatique

- Douglas Rushkoff « **Programme ou sois programmé !** »
- «À la fois science et technique, l'informatique se prête mal à des cours magistraux. En informatique, les **meilleurs résultats sont obtenus par des approches basées sur le travail en projets**, le plus souvent en groupe.»
- «L'enseignement de l'informatique repose sur une **pédagogie plus collaborative, autour de projets**, autour d'apprentissages fondés sur des expériences essai- erreur.»
- Jules Ferry 3.0, p. 20





Evgeny Morozov

@evgenymorozov



Abonné

Learning to code will make us question all the techno-manipulation around us. Just like learning to read made us question all the propaganda

↳ Répondre ↻ Retweeté ★ Favori ⋮ Plus

RETWEETS

389

FAVORIS

283



23:04 - 10 sept. 2014

Littératie numérique

- Nous avons choisi "Littératie numérique" pour 2 raisons :



- rupture par rapport aux approches historiques de l'éducation aux médias où l'apprenant était essentiellement en position de « consommateur » d'information
- pour qu'un individu puisse être acteur de sa vie dans un monde numérique, il a besoin de compétences, de méthodes qui sont porteurs d'une transformation du rapport même aux savoirs et aux apprentissages.
- Jules Ferry 3.0, p. 34

Référentiel Mozilla

- La Fondation Mozilla a proposé un référentiel des compétences nécessaires pour une littératie numérique <https://webmaker.org/literacy>
- **Construire** (écrire pour le web, remixer, design et accessibilité, coder, comprendre les couches de l'internet)
- **Connecter** (partager, coopérer, participation communautaire, vie privée, pratiques ouvertes)
- **Explorer** (navigation, écosystème du web, rechercher, évaluer, sécurité)



Référentiel B2i

- « Imprégné d'une approche défensive du numérique, le B2i met encore trop l'accent sur des risques liés aux usages plus que sur les opportunités »
- « le chapitre « être responsable » comprend un ensemble de compétences certes utiles, mais qui donne avant tout l'envie de fuir le monde numérique plutôt que de l'apprivoiser (ex : l'accent est mis sur la vérification des droits associés à un contenu que l'enfant voudrait réutiliser plutôt que sur le choix de licences à associer à son propre travail pour décider du régime de circulation)»
- Jules Ferry 3.0, p. 36



Proposition CNNUM

- Quatre grands ensembles de 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

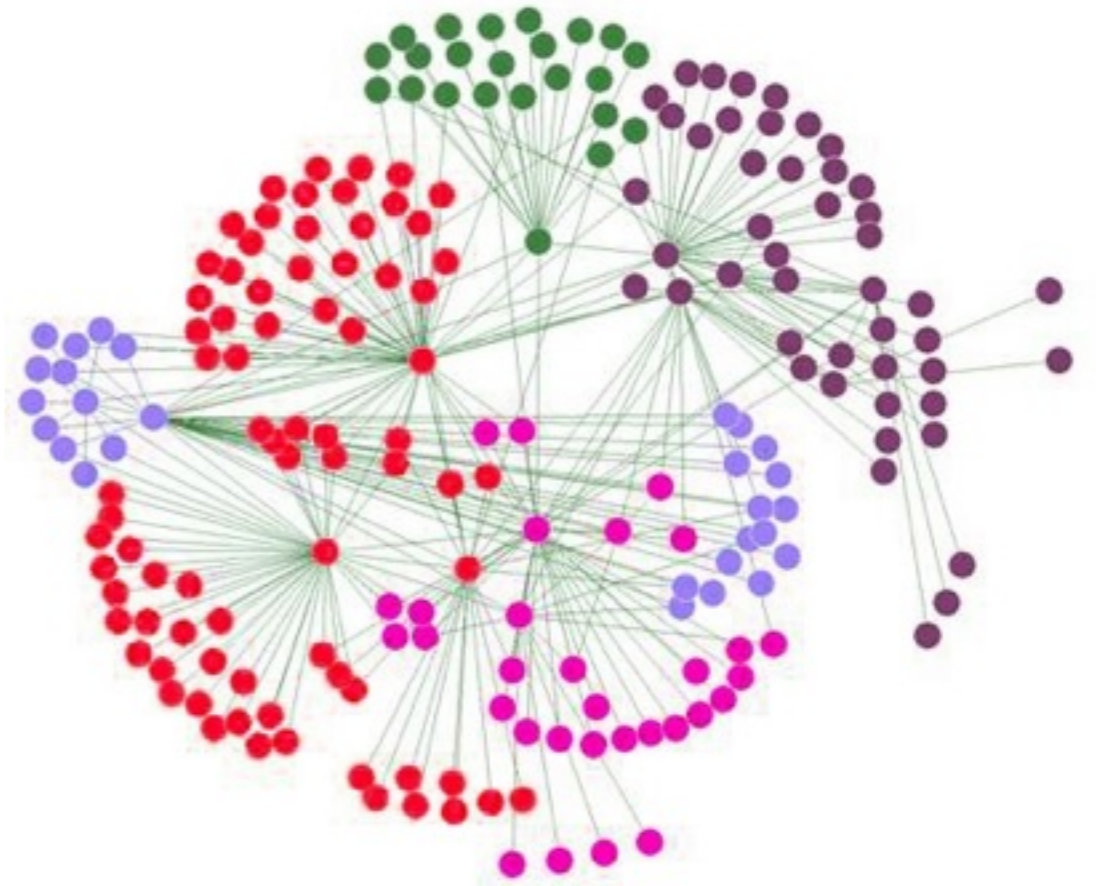


- «Comprendre comment se construit et fonctionne l'économie numérique (ex : désintermédiation, économie de l'attention, marchés bifaces...), analyser le rôle des algorithmes dans nos cheminements cognitifs, comprendre quelles sont les sociabilités qui se nouent et se dénouent via les réseaux sociaux... constituent quelques exemples des savoirs qui doivent être acquis pendant la scolarité.»

- Jules Ferry 3.0, p. 36

Attitudes et comportements

- «Faire partager aux apprenants une littératie numérique, c'est autant mobiliser des méthodes de travail, des attitudes, que l'acquisition de savoirs et de compétences.»
- «Besoin d'apprentissages pour la réutilisation, la création de contenus, les modes de diffusion et la gestion des droits et des licences d'usage»
- « Importance de savoir chercher de l'information, de citer des sources, de construire un avis critique, de chercher par sérendipité, d'apprendre à interpréter»
- Jules Ferry 3.0, p. 43



Renouveler le métier

- «Une tablette, un cours en ligne ne changeront rien à la société scolaire. À quoi cela sert-il si la classe reste à l'identique ?»
- «Les ESPE doivent jouer un rôle moteur dans cette mise en réseau de la profession, en permettant aux professeurs d'imaginer la formation dont ils ont besoin, en se projetant dans le futur proche de leur profession. Les ESPE doivent être un réseau de R&D de la profession de professeur»
- Jules Ferry 3.0, p. 61



Partager les contenus

- «Diversification des **sources accessibles aux enseignants comme aux élèves et aux parents.** Que ce soit dans la classe ou hors la classe, les contenus d'une grande variété sont disponibles en abondance via le web, et les usages sont au rendez-vous.»
- Contenus (grains) partageables
 - ressources éducatives libres
 - indexation (LOM)



Outiller la démocratie

- Invisibilité de la fabrique des connaissances
 - surveillance / traces et influence
- Littératie numérique
 - l'inclusion numérique concerne toute la population (CNNum «Citoyens d'une société numérique» <http://www.cnnumerique.fr/inclusion/>)
- Culture numérique
 - Citoyens conscients
 - Usage coopératif élargi

