



HAL
open science

**GTnum CREM ELN #ELN – Bulletin de veille :
Littératie et Culture numériques - Groupes thématiques
numériques de la Direction du numérique pour
l'éducation (Ministère de l'Éducation nationale et de la
jeunesse) 2020-2022**

Valentine Beckmann, Camille Capelle, Gilles Sahut, Karel Soumagnac, Anne
Cordier

► **To cite this version:**

Valentine Beckmann, Camille Capelle, Gilles Sahut, Karel Soumagnac, Anne Cordier. GTnum CREM ELN #ELN – Bulletin de veille : Littératie et Culture numériques - Groupes thématiques numériques de la Direction du numérique pour l'éducation (Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse) 2020-2022. 2023, pp.2. hal-04281406

HAL Id: hal-04281406

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04281406>

Submitted on 12 Nov 2023

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.



Open licence - etalab



Littératie et culture numériques

Les enfants se familiarisent avec des outils et des pratiques numériques de plus en plus tôt dans les familles, le plus souvent pour jouer et pour communiquer dans ce cadre et avec leurs amis. C'est pour accompagner ces évolutions sociétales que les documents ministériels publiés entre 2019 et 2023 posent les jalons d'une éducation au numérique, tout en faisant référence à des concepts différents et souvent confondus : la « littératie numérique » (*digital literacy*) d'une part, qui peut correspondre au cadre de référence des compétences numériques (CRCN); la « culture numérique » d'autre part, dans la Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques (2023). La coexistence de ces deux concepts complexifie la compréhension des attentes en matière d'éducation au numérique, d'autant qu'il existe pour l'un et l'autre de nombreuses définitions qui ne font pas consensus. Ce bulletin propose quelques pistes pour appréhender ces deux concepts, en revenant sur certaines critiques que leur adresse la recherche, avant de considérer leur place et les enjeux en milieu scolaire.

De la littératie à la culture numérique

À l'origine, le terme francophone de « littératie » signifie le fait d'être lettré, en référence aux travaux anglo-saxons de l'anthropologue Jack Goody sur la *literacy* (Goody & Birat, 2006). La littératie désigne alors l'aptitude à lire et à écrire. Dans un contexte que certains ont qualifié de « révolution numérique », où l'accès à Internet a bouleversé les modes d'information et de communication dans tous les domaines, le concept de littératie a ensuite été appliqué à la maîtrise des environnements numériques sous l'appellation « littératie numérique ». Selon les définitions, celle-ci recouvre un large éventail de savoir-faire, allant de compétences techniques à des savoirs socio-économiques, éthiques ou juridiques liés à ces environnements. Il s'agit par exemple de maîtriser les techniques et outils pour effectuer une

recherche documentaire dans une base de données ou sur le web; de publier sur un réseau social en protégeant l'accès et la réutilisation de ses contenus; ou encore de développer un programme informatique. Au niveau international, les travaux de recherche anglophones puis les référentiels de compétences numériques qui en ont découlé emploient majoritairement ce concept de littératie numérique. Dans les recherches francophones en sciences humaines et sociales, les auteurs parlent plutôt de « culture numérique ». Celle-ci renvoie à des définitions plurielles selon les points de vue disciplinaires (sociologie, philosophie, sciences de l'information et de la communication, sciences de l'éducation). Rapportée aux apprentissages chez les enfants, la culture numérique évoque l'« ensemble de valeurs, de connaissances et de pratiques qui impliquent l'usage d'outils informatisés, notamment les pratiques de communication médiatique et culturelle, de communication et d'expression de soi » (Fluckiger, 2008). Cette approche culturelle fait alors référence à des pratiques et savoir-faire développés en dehors du champ scolaire et qui sont susceptibles d'avoir une influence sur ce dernier.

Si l'expression « culture numérique » constitue une entrée séduisante, englobante et a priori explicite pour les acteurs du monde éducatif, les chercheurs ne cessent d'en interroger les contours et les limites. La notion même de culture numérique est discutable et comporte un certain nombre de risques parmi lesquels la possible et dangereuse réduction de la notion de culture à de simples usages d'équipements, de services et de ressources alors qu'elle est constitutive de notre rapport au monde dans ses fondements anthropologiques (Cerisier & Guyon, 2016; Cordier, 2015).

Enjeux en milieu scolaire

La culture numérique des élèves se construit en majeure partie hors de l'École. L'usage des médias sociaux va de pair avec l'intériorisation de codes de communication, de modalités d'expression et

de manière de s'informer (boyd, 2016; Cordier, 2023). Du fait de leurs pratiques numériques (communication, jeux, pratiques informationnelles, etc.), les élèves acquièrent un certain nombre de savoirs et de compétences. Toutefois, ceux-ci demeurent limités et parcellaires. Par ailleurs, l'utilisation des plateformes numériques génère des inquiétudes à propos d'un certain nombre de risques numériques (exploitation des données personnelles, captation d'attention, cyber-harcèlement, désinformation, etc.), ce qui justifie pour une part que la culture numérique soit un objet d'enseignement pour l'institution scolaire (Capelle, 2018).

Dès lors se pose la question des rapports pouvant exister entre la culture numérique juvénile (celle-ci étant souvent d'ailleurs plutôt déclinées au pluriel, afin de pointer son hétérogénéité) et la culture scolaire. La prise en compte des pratiques numériques juvéniles lors de situations pédagogiques paraît susceptible de donner du sens à l'activité elle-même et au-delà, de favoriser le transfert des apprentissages réalisés vers d'autres situations non scolaires.

La notion de culture numérique ne doit pas cacher les hétérogénéités individuelles et les inégalités culturelles, sociales et géographiques encore pointées par les études statistiques et qualitatives récentes (Cardon, 2019 ; DNE-TN2 & CREAD-M@rsouin, 2020). Penser que les jeunes générations en sont exemptes revient à nier les apports de la recherche de toutes disciplines, dont la sociologie,

les sciences de l'éducation et les sciences de l'information et de la communication. L'École, quand elle envisage l'acquisition d'une culture numérique dans un contexte citoyen et inclusif, ne peut ignorer que ces fractures d'ordre numérique, qui concernent l'accès, les équipements, les compétences et les pratiques, sont déjà à l'œuvre à l'entrée à l'École et traversent la scolarité des élèves (Granjon, 2022). L'éducation à la culture numérique est ainsi confrontée à l'hétérogénéité des élèves qui, contrairement aux idées reçues, existe aussi dans ce domaine.

Conclusion

L'ambition affichée de l'École est de rendre tous les élèves autonomes et responsables dans leurs usages numériques et de compenser les inégalités induites par la socialisation familiale. Le développement de cette littératie se traduit essentiellement à l'École par la mise en application de référentiels de compétences numériques (CRCN), notamment au travers d'exercices standardisés sur la plateforme PIX. Comment concilier ce dispositif de formation et d'évaluation avec la nécessaire prise en compte des pratiques numériques ordinaires juvéniles ?

Dans la perspective du développement de l'esprit critique des élèves, il semble essentiel d'intégrer l'approche culturelle dans l'éducation au numérique, indissociable du rapport au monde des enfants et des jeunes adolescents.

RÉFÉRENCES

- > boyd, d. (2016). *C'est compliqué. Les vies numériques des adolescents*. C & F Éditions.
- > Capelle, C. (2018). Les représentations des risques numériques en éducation : construction de normes dans les discours en circulation. *Revue COSSI*, 5(5).
- > Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po. « Les petites humanités ».
- > Cerisier J.-F., & Guyon, R. (2016). L'éducation au numérique est indissociable des autres apprentissages. *Diversité*, 185, 13-16.
- > Cordier, A. (2015). *Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information*. C & F Éditions.
- > Cordier, A. (2023). *Grandir informés. Les pratiques informationnelles des enfants, adolescents et jeunes adultes*. C & F Éditions.
- > CREAD-M@rsouin, & DNE-TN2. (2020, mars 27). Pratiques et usages numériques des jeunes. Productions du GTnum 4 [Billet]. *Éducation, numérique et recherche*.
- > Fluckiger, C. (2008). L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves. *Revue française de pédagogie*, 163, 51-61.
- > Goody, J., & Birat, K. (2006). La littératie, un chantier toujours ouvert. Entretien avec Jack Goody. *Pratiques*, 131-132, 69-75.
- > Granjon, F. (2022). Inégalités sociales, dispositions et usages du numérique. *Éducation et sociétés*, 47, 81-97.