FICHE-OUTIL SYNTHÈSE

Désamorcer les peurs liées au numérique

« Les savoirs ne sont pas si chamboulés que ça [avec le numérique] mais les circuits de validation autour de l'information se sont renforcés et ne dépendent plus que des adultes, enseignants et parents. »

Cette fiche-outil est réalisée à partir du webinaire du 28 avril 2021 avec **Divina Frau-Meigs, professeure des sciences de l'information et de la communication, professeure de langue et littérature anglaise à la Sorbonne, directrice du Centre pour l'Education aux Médias et à l'Information.**

→ pour revoir le webinaire, cliquez sur ce lien

QUELQUES RAPPELS POUR SAVOIR DE QUOI ON PARLE :

Les changements numériques reposent sur 3 niveaux de la culture de l'information :
- la culture des médias ;
- la culture des documents ;
- la culture des données.

Comment entrer dans ce monde numérique ?
La réponse serait plutôt du côté de l'éducation au numérique, aux médias et à l'information que par le code ou l'informatique.

Rappel de terminologie :
EAM : Education Aux Médias : terme « d'avant ».
Avec le parcours citoyen (2015) **:**
EMC : Enseignement Moral et Civique dont les thématiques sont respecter autrui, les valeurs de la République et la construction d'une culture civique ;
EMI : Education aux Médias et à l'Information, qui correspond à des apprentissages actifs et participatifs pour la construction de citoyens créatifs.

Opération soutenue par l'État dans le cadre de l'action Territoires d'innovation Pédagogique du Programme d'investissements d'avenir, opéré par la Caisse des Dépôts (La Banque des Territoires)

• LES SENTIMENTS NÉGATIFS LIÉS AU NUMÉRIQUE •

Les changements liés au numérique interviennent de manière tout à fait globalisée dans la vie quotidienne, induisant de nouvelles pratiques et de nouvelles inquiétudes.

• Définitions :

- la peur (« peur liquide » de Zygmunt Bauman) : il s'agit de l'association des peurs actuelles, cybéristes, liées aux incertitudes de notre époque. Elles sont liées à l'incapacité, à l'ignorance, à l'incertitude, à l'absence de contrôle ;
- le risque : il s'agit là d'une incertitude contrôlée, qui implique une certaine connaissance du péril. La prise de risque fait grandir et fait partie des apprentissages ;
- le danger : sentiment extrême, plus rare qui correspond à une menace physique ou psychique, qui est donc à éviter.

• Les risques liés aux enjeux sociétaux se situent dans les domaines de :

- l'hygiène et le bien-être numérique : risques dus au temps (infobésité, addiction…), au harcèlement, à la e-réputation et aux risques cognitifs de décrochage ;
- la sécurité des données et la protection de la vie privée : risque de collecte et de vol des données personnelles, de géolocalisation, etc. ;
- la liberté d'expression et la citoyenneté : risque de désinformation, de radicalisation : les « troubles de l'information » ;
- la protection des mineurs : avec les risques de violence, de pornographie, de contenus choquants, de contact hors-ligne, etc.

• Comment faire prendre conscience que les excès peuvent être nocifs ?
Cela peut passer par une pédagogie de projets impliquant plusieurs acteurs et les parents, l'instauration d' un dialogue adultes-enfants, des sorties en dehors de la classe, le travail avec les collègues, etc.
Il est important que l'enseignant aille voir sa hiérarchie et les parents pour expliciter les risques et la prise de risque contrôlée.

• LES SENTIMENTS POSITIFS LIÉS AU NUMÉRIQUE •

Après avoir analysé, balisé et canalisé nos peurs, les risques voire les dangers, nous pouvons désormais envisager les apports positifs des outils et usages numériques.

• Développer l'estime de soi par l'usage des outils numériques :

- un sentiment de compétence se développe chez les personnes qui utilisent différents outils numériques ;
- les peurs et les risques envisagés par les adultes ne sont pas ceux des enfants. En effet, les peurs des enfants sont liées à l'isolement du cercle de copains, à la mort, etc. Ces peurs sont à faire verbaliser afin de les dépasser pour favoriser l'estime de soi ;
- curiosité, sentiment de compétence et prise de risque sont les émotions du curieux. A bien y regarder, cela correspond exactement à la situation de la plupart des héros jeunesse qui sont amenés à prendre des risques lorsqu'ils sont à la croisée des chemins.

• Les jeunes sentent bien que les enjeux sont importants et ont besoin d'être guidés et en sont friands. L'adulte reste donc une référence et doit assumer pleinement son rôle.

• QUELLES ACTIONS CONCRÈTES MENER EN CLASSE ? •

Comment naviguer entre sentiments positifs et négatifs dans la réalité de la classe et des apprentissages ?

• Cas extrême des écoles Waldorf de la Silicon Valley qui fonctionnent sans aucun écran : il s'agit plutôt de bannir toutes les pédagogies descendantes. Pour autant, ne pas avoir du tout accès au numérique conduit à d'autres soucis tels que l'ennui , une certaine crédulité ou naïveté.

• On trouve 2 catégories de ressources numériques :

- les ressources prêtes à l'emploi, qui existent en très grande quantité (attention à l'infobésité!) ;
- les ressources qui conduisent à innover, qui font bouger les lignes et les points de vue.

• L'approche des CEMEA est intéressante car elle encourage l'expression et le passage à l'action qui permettent de développer un regard critique sur le sujet.

• Le Site Safer internet pour un programme de prévention et d'éducation aux bons usages d'internet propose des ressources à destination des enseignants comme des parents pour une continuité éducative et pas seulement pédagogique ! Les espaces auparavant disjoints de l'école et de la maison sont devenus conjoints depuis le début de la pandémie et les périodes de confinement. Il faut profiter de ces nouvelles modalités pour lancer le débat, le dialogue et l'analyse des pratiques familiales.

• L'application « FAMINUM » (apple store ou play store) permet d'accompagner les usages du numérique dans la famille en créant une charte à partir des bons usages du numérique. On peut tout à fait envisager de transposer cette charte dans l'espace de la classe !

• Les classes où les écrans sont très présents ne sont pas les classes où les connaissances sont les plus développées.

• Pour les adultes, l'enjeu est de pouvoir dire non aux usages des écrans ET proposer des alternatives (des jeux, une sortie en plein air, un temps partagé de cuisine…) : c'est le plus difficile souvent. Dire non sans apporter autre chose est tout à fait contreproductif. C'est là que les pratiques des adultes, les parents surtout, ont une réelle influence. Il faut donc trouver des solutions si l'on veut rester cohérent et efficace.

• La majorité numérique est à 15 ans en France (contre 13 ans aux Etats-Unis). Toutefois 50% des jeunes entre 8 et 13 ans ont déjà accès aux réseaux sociaux !

• On peut accompagner les écrans avec les petits et montrer qu'il existe d'autres solutions que les plateformes commerciales les plus en vue. Ceci implique une bonne connaissance des alternatives possibles et valables.

• Il ne faut pas baisser les bras ni se sentir impuissant. Les valeurs discutées, inculquées lors des échanges sur le numérique laissent des traces même en différé. Il ne faut donc pas renoncer à les dispenser.

• On peut valoriser et nouer les contacts avec les parents surtout les plus éloignés du numérique. Les inégalités sont criantes et croissantes dans ce domaine-là.

• RÉFÉRENCES •

• **Frau-Meigs, D.** (2010). La panique médiatique entre déviance et problème social : vers une modélisation sociocognitive du risque. Questions de communication, (17), 223-252.

• **Delamotte, E., Liquète, V., & Frau-Meigs, D.** (2014). La translittératie, à la convergence des cultures de l'information : supports, contextes et modalités. Spirale. Revue de recherches en éducation, 53(1), 145-156.

• **Bonaccorsi, J.** (2011). Divina Frau-Meigs, Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages, Presses de la Sorbonne nouvelle, Paris, 138 p. et Olivier Culmann, Watching TV, 2011, Textuel, Paris, 144 p. Communication & langages, 2011(170), 122.