



Dossier :
Eduquer aux et par
les médias et l'information

« Invitons les élèves à fabriquer des documents multimédias dès le cycle 2 »

Serge Tisseron⁽¹⁾ préconise un apprentissage collaboratif à la fabrication de documents multimédias qui permet des passages répétés de la pensée visuo-spatiale à la pensée narrative. Travailler avec le numérique aujourd'hui, c'est aussi comprendre la programmation, mais c'est aussi s'interroger sur les sources documentaires, s'écouter, débattre pour apprendre à s'exprimer.

Animation & Education : La symbolisation du monde passe par les images autant que par le langage, oral et écrit. C'est le fondement de vos repères 3-6-9-12. L'éducation aux médias et à l'information proposée dans les nouveaux programmes est-elle en phase avec vos préconisations ?

Serge Tisseron : Oui, parce que les enfants utilisent les écrans, mais souvent mal. Pour bien les utiliser, il faut avoir construit des repères narratifs, qui sont justement ceux de la culture langagière, orale et écrite. On peut y aider les élèves en leur faisant raconter ce qu'ils ont vu à la télévision ou dans leurs jeux vidéo. Ils passent ainsi de l'intelligence visuo-spatiale qui est mobilisée quand on regarde un écran à l'intelligence narrative, qui est mobilisée lorsque nous racontons une histoire.

Mais il est tout aussi important d'apprendre l'inverse aux enfants : passer du narratif au visuel et développer les intelligences multiples. C'était d'ailleurs ce que je voulais montrer en passant ma thèse de médecine sous la forme d'une bande dessinée en 1975. Pour cela, invi-



SERGE TISSERON est Membre de l'académie des technologies, psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des Recherches, Université Paris VII Denis Diderot

+ www.sergetisseron.com

tons les élèves à fabriquer des documents multimédias dès le cycle 2. De nombreux outils de création sont disponibles, à commencer par ceux qui sont proposés par Office, comme PowerPoint ou Publisher, mais il existe aussi Scratch, PhotoShop, etc. Encourageons chez eux la fabrication collaborative d'objets multimédias associant textes, images fixes ou animées, mise en page, etc. Ils en tireront à la fois du plaisir, de l'efficacité et un goût pour le travail partagé. L'avenir appartient en effet à ceux qui seront à leur aise à la fois avec la pensée visuo-spatiale et ra-

pide des écrans et la pensée linéaire et narrative du livre, et qui sauront alterner l'immersion et la prise de recul. Et pour valoriser leurs productions, pourquoi ne pas les associer à la fabrication du site Internet de leur établissement ?

A&E : Sous quelles conditions, selon vous, peut-on effectivement introduire l'utilisation des écrans dès le cycle 2 et, ce, dans un contexte plus global, à savoir celui de l'Éducation aux médias et à l'information ?

S. T. : Pour bien introduire le numérique, il ne faut pas partir du numérique, mais des changements d'état d'esprit des élèves. Être enseignant à l'ère numérique, c'est savoir s'adapter à ces changements et travailler autrement, avec ou sans outil numérique, par exemple en pratiquant la classe inversée et la pédagogie de projet, ou encore en encourageant le tutorat, parce que le meilleur apprentissage est celui qui passe par la reformulation des savoirs. Autrement dit, il s'agit pour les enseignants de créer de nouvelles occasions d'apprendre, et d'apprendre aux élèves à s'adapter ensemble. Pour cette raison, il vaut mieux faire travailler les élèves à plusieurs sur un seul écran, ou les mettre en connexion. Pour inviter les enfants à trouver leurs idées, rien ne remplace le papier et le crayon. Mais pour leur permettre de savoir ce que pensent les autres, rien ne vaut Internet ! C'est pourquoi il est absurde de mettre un élève de maternelle devant un écran car c'est trop tôt pour les mettre en réseau. En cycles 2 et 3, le numérique à l'école doit apprendre à chercher des informations, à interroger leur origine et leur pertinence dans l'univers du numérique, à se familiariser avec les différentes sources docu-



mentaires, ou encore à produire une activité d'enregistrement à l'oral pour s'écouter et apprendre à s'exprimer. Il est également important d'initier les enfants au langage de programmation dès le cycle 2. Par exemple en leur apprenant à programmer les déplacements d'un personnage sur un écran avec le logiciel gratuit Scratch, ou ceux d'un robot. C'est même une activité possible en arts plastiques !

A&E : Selon vous, compte-tenu des transformations sociales et sociétales actuelles liées à l'avènement du numérique, quel rôle doit jouer l'École dans le développement des personnes que sont déjà les enfants et dans la formation des citoyens de demain ?

S. T. : Les métiers les plus demandés aujourd'hui n'existaient pas il y a 10 ans et personne ne sait quels seront les plus demandés dans 10 ans. C'est pourquoi, plutôt que former les jeunes à pratiquer un métier, il vaut mieux leur donner les outils qui leur permettront de construire leur propre métier demain. Et, pour cela, leur apprendre à coopérer, à être créatif, à développer le goût des critiques constructives et à ne pas avoir peur de la complexité. Tout cela les prépare à leur vie professionnelle future, mais aussi à être des citoyens responsables de demain.

Mais ce n'est pas suffisant. Il est important aussi de les éveiller à la compréhension de ce qui se passe dans leur cerveau quand ils utilisent les outils numériques, et de les mettre en garde contre les séductions des écrans. Leur expliquer les dangers sur le sommeil, l'influence des images violentes sur les modèles internes qui guident nos représentations et nos comportements, les pièges des jeux vidéo dans lesquels les algorithmes s'adaptent à chaque

joueur de façon à les inciter à jouer toujours plus longtemps, etc. Le fonctionnement du cerveau avec ou sans écran devrait être expliqué dès le cycle 3. C'est le but de la brochure réalisée par La Main à la pâte à destination des enseignants : *le cerveau, les écrans et l'enfant* (voir encadré).

Enfin, il est important de développer chez tous les enfants l'empathie qui est la capacité de se mettre émotionnellement à la place de l'autre. Pour cela, encourager les débats et les controverses. Pour aider les enseignants qui souhaitent s'y engager, j'ai créé le « jeu des trois figures », une forme de jeu théâtral en référence aux personnages de l'agresseur, de la victime et du tiers, que celui-ci soit simple témoin, redresseur de torts ou sauveteur.

A&E : Selon vous, en quoi la coopération à l'école (dimension sociale et éducative) peut participer à l'EMI et sous quelles conditions le numérique peut y participer dans le même esprit et pour les mêmes enjeux ?

S. T. : Le numérique a des avantages spécifiques. Il favorise la motivation d'innovation puisque l'élève peut travailler à son rythme,

aux moments où il le souhaite, en trouvant dans chaque discipline un niveau de difficultés adapté à ses capacités, et qu'il peut décider de l'ordre dans lequel il réalise les diverses tâches mises à sa disposition. Le numérique favorise aussi la motivation de sécurisation dans la mesure où les logiciels ne jugent pas et ne condamnent pas. Mais le plus important pour moi est que les écrans encouragent le travail collaboratif. Cela nécessite d'introduire l'écran comme un espace d'échanges et de création en réseau, dans une logique de communauté et non de compétition. Et aussi de favoriser les logiciels qui mesurent le nombre et la richesse des bases de données consultées sur Internet et le nombre d'interlocuteurs réels contactés, qu'il s'agisse de camarades ou d'inconnus. Apprendre à développer la solidarité, c'est apprendre à développer la compréhension de l'autre. Et finalement apprendre à mieux vivre ensemble.

Interview Fabrice Michel

1. Serge Tisseron est Membre de l'académie des technologies, psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des Recherches, Université Paris VII Denis Diderot, www.sergetisseron.com

Les écrans, le cerveau... et l'enfant

Paru fin janvier 2013, *Les écrans, le cerveau... et l'enfant* est un guide pédagogique conçu par la Fondation La main à la pâte, en partenariat avec les Editions Le Pommier, selon une approche originale et inédite à ce jour : éduquer aux écrans en découvrant les fonctions du cerveau mises en jeu. Destiné aux professeurs de l'école primaire, il permet aux élèves d'explorer les fonctions cérébrales sollicitées par les jeux vidéo, les tablettes et autres écrans, afin d'aboutir à un usage raisonné et autorégulé de ces outils. Véritable guide clés en main, le module est publié aux Editions Le Pommier et les séances d'activités sont disponibles sur un site Internet : www.fondation-lamap.org/cerveau

