

Dre. Souad Benabbes

Littéracies universitaires à l'ère du numérique



Actes du congrès international

Littéracies universitaires à l'ère du numérique: de la formation aux pratiques

Textes réunis et préfacés

Sous la direction de

Dre Souad Benabbes

Littérature


AlphaDoc
ألفا للوثائق للنشر والتوزيع

مكرر 36 نهج سايعي أحمد س م ك قسنطينة- الجزائر
الفاكس: +213 31 733 794 الهاتف: +213 31 733 333
عمان، الأردن - البوابة الشمالية للجامعة الأردنية / الهاتف +962.797266248
البريد الإلكتروني info@alphadoc.dz | edition@alphadoc.dz



ألفا للتصميم

ISBN: 978-9969-06-036-2



9 789969 060362



Laboratoire
Didactique, Emancipation,
Comparaison, Linguistique,
Instruction Cognitionnelle


AlphaDoc
ألفا للوثائق للنشر والتوزيع

En collaboration avec Le laboratoire DECLIC « Didactique, Énonciation,
Corpus, Linguistique, Interaction Culturelle »

Actes du congrès international

Littéracies universitaires à l'ère du numérique : de la formation aux pratiques

Sous la direction de:

Dre Souad Benabbes

ÉDITION



2024

Sous la direction de Dre Souad Benabbes

Littéracies universitaires à l'ère du numérique : de la formation aux pratiques

Avec la collaboration des enseignant.e.s chercheur.e.s :

Dr Benyahia Nabil (Université de Souk Ahras, Algérie) ; Dr Cheddad Bouguerra (Université de Souk Ahras, Algérie) ; Dr Jean-François Céci (Université de Liège, Belgique) ; Dre Kermezli Nabila (Université de Médéa, Algérie) ; Pre Chafika Femmam (Université de Biskra, Algérie) ; Pr Yves Reuter (Université de Lille, France) ; Dre Radhia Cherak (Centre Universitaire de Barika, Algérie) ; Dr Haroun Bouras (Université de Souk-Ahras, Algérie) ; Dre Miriam Eisenstein Ebsworth (New-York University-Steinhardt, USA) ; Dre Sophie Othman (Université de Franche-Comté, France) ; Dr Bilel Filali (Université d'Oum El Bouaghi, Algérie) ; Mr Ahmad Yassine Slama (ENS de Constantine, Algérie) ; Mme Lamia Ali Guechi (ENS de Constantine, Algérie).

Coordinatrice de l'ouvrage :

Dre Souad Benabbes, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie

Président du Comité scientifique :

Dr Abderrazak Benzouai, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie

Membres

Pr Abderrahmane Bouacha, Université de Tiaret, Algérie

Pr Abdelouahid Tiouidiouine, Université de Relizaine, Algérie

Pre Achraf Djegher, Université de Constantine 1, Algérie

Pre Ait Dahmane Karima, Université de Blida 2, Algérie

Pre. Ana María Gentile, Université de La Plata, Argentine
Pre Cristelle Cavalla, Université de Sorbonne Nouvelle, France
Pre Deborah Meunier, Université de Liège, Belgique
Pre Éliane Lousada, Université de Sao Paulo, Brésil
Pre Fatima Zohra Harig, Université d'Oran 2, Algérie
Pre Fabiana Komesu, Université de Sao Paulo, Brésil
Pre Fathia Daouès, Université de Sousse, Tunisie
Pr François Vincent, Université du Québec en Outaouais, Canada
Pre Rosa Cetro, Université de Pize, Italie
Pr Saloua Kammoun, Université de Gabès, Tunisie
Pre Sarah Théberge, Université de Bishop's, Canada
Pre Sara Merrouche, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie
Pr Mounir Dakhia, Université de Biskra, Algérie
Dr Olivier Dezutter, Université de Sherbrooke, Canada
Dre Dalel Araiche, Université de Khenchela, Algérie
Dre Djemma Bensalem, Université d'El Bordj, Algérie
Dre Fouzia, Zerrouki, Université de Constantine 1, Algérie
Dre Hamida Doulate Serouri, Université de Tiaret, Algérie
Dre Aya Ikram Bentounsi, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie
Dr Lotfi Goissmia, Université de Tébessa, Algérie
Dre Nadjet Chikhi, Université de M'sila, Algérie
Dre Radia Bouguebs, ENS de Constantine, Algérie
Dr Salim Ouahab, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie
Dre Sara Azizi, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie
Dre Souad Benabbes, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie

Comité de lecture :

Pr Mounir Dakhia, Université de Biskra, Algérie

Dr Abdelouahid Tiouidiouine, Université de Relizaine, Algérie

Dre Radia Bouguebs, Université de Constantine 1, Algérie

Dre Dalel Araiche, Université de Khenchela, Algérie

Dre Djemma Bensalem, Université d'El Bordj, Algérie

Dr Lotfi Goissmia, Université de Tébessa, Algérie

Dr Abderrazak Benzouai, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie

Dre Souad Benabbes, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie

Table des matières	
Préface, Souad Benabbes	11
Quelle littératie numérique (au sens large) pour les jeunes français ? Dr Jean-François Céci, Université de Liège – Laboratoire CRIFA, Belgique	17
Le numérique au service de l’enseignement du transcodage Dre Nabila Kermezli, Université Yahia Fares de Médéa, Algérie	30
Quel est l’impact du document multimodal numérique sur les pratiques lectorales des étudiants ? Pre Chafika Femmam, Université Mohamed Khider Biskra, Algérie	44
La question des littéracies universitaires : de l’impensé aux contradictions Pr Yves Reuter, Université de Lille, France	61
Lire et écrire un texte littéraire en classe de FLE : quelles pratiques de classe ? Dre Radhia Cherak, Centre Universitaire de Barika, Algérie	89
Exploring the Impacts of Technology-Based Teaching and Learning Dr Haron Bouras, Université de Souk-Ahras, Algérie	106
The dynamic evolution and impact of AI in teaching world languages: An additive perspective Dre Miriam Eisenstein Ebsworth, New-York University-Steinhardt, USA & Dre Sophie Othman, Université de Franche-Comté, France	118
La lecture du texte littéraire à distance en classe de FLE ; entre pertinence pédagogique et difficultés liées au dispositif numérique Dr Benyahia Nabil & Dr Cheddad Bouguerra, Université de Souk Ahra, Algérie	152

<p>L'effet de la dissertation argumentative sur l'amélioration des compétences linguistiques et scripturales des étudiants universitaires : cas des étudiants de l'ENSC</p> <p>Dr Bilel Filali, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie & Mme Lamia Ali Guechi, ENS de Constantine, Algérie</p>	<p>171</p>
<p>La formation des étudiants à l'écrit scientifique à l'aune du numérique en contexte algérien : Obstacles et perspectives</p> <p>Mr Ahmed Yassine Salma, doctorant ENS de Constantine, Algérie</p>	<p>197</p>

Quelle littératie numérique (au sens large) pour les jeunes français ?

What digital literacy (in the broad sense) for young French people?

Jean-François Céci

Université de Liège – Laboratoire CRIFA

jf.ceci@uliege.be

Résumé : Nous proposons de mettre la focale sur l'utilisation et la production de médias numériques comme soutien aux pratiques littéraciées universitaires. Pour cela, nous caractérisons les pratiques médiatiques privilégiées venant alimenter les formes de littératie numérique des étudiants français. Nous utilisons à cette fin deux enquêtes quantitatives (n=1600) menées à 6 ans d'intervalle (2017 et 2023). Les résultats montreront que malgré une potentielle hyperconnexion au Tic et des usages socio-numériques très diversifiés, les jeunes sont davantage consommateurs, qu'acteurs et donc plutôt récepteurs que producteurs de médias numériques, sauf pour 1/3 d'entre eux, principalement étudiants à l'université, tous genres confondus. Nous en tirerons des conclusions en matière de littératie numérique.

Mots-clés : littératie numérique ; pratiques médiatiques ; usage ; hyperconnexion

Abstract: We propose to focus on the use and production of digital media as a support for university literacy practices. To this end, we characterize the preferred media practices that contribute to the digital literacy forms of French students. We utilize two quantitative surveys (n=1600) conducted six years apart (2017 and 2023). The results will show that despite potential hyperconnectivity to ICTs and highly diversified socio-digital usage, young

people are more consumers than creators, and thus more receivers than producers of digital media, except for 1/3 of them, primarily university students, of all genders. We will draw conclusions regarding digital literacy from these findings.

Keywords: digital literacy; media practices; use; hyperconnection.

Introduction

En France en 2017, le temps moyen journalier passé sur écrans, des jeunes scolarisés du collège à l'université, est de 5 h 40/jour (Céci, 2019, p. 77). Ce temps d'écrans qualifié de « quart de vie numérique des jeunes » (*ibid.*) est à mettre au regard des pratiques qu'il soutient, dans le cadre de ce qui peut être qualifié de littératie numérique. Pour l'Unesco, la littératie numérique¹ implique :

« L'utilisation confiante et critique d'une gamme complète de technologies numériques pour l'information, la communication et la résolution de problèmes de base dans tous les aspects de la vie. Il s'appuie sur des compétences de base en TIC : l'utilisation des ordinateurs pour récupérer, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer à des réseaux collaboratifs via Internet » (Unesco, nd).

Nous envisagerons la littératie numérique essentiellement comme la capacité de comprendre, d'utiliser et de produire des médias dans diverses situations de communication en régime numérique. Dans le cadre de cet article, la focale sera mise sur l'utilisation et la production de médias numériques comme soutien aux pratiques littéraciennes universitaires. Quels sont alors les pratiques numériques des jeunes au prisme de cette forme de littératie : sont-ils plutôt consommateurs ou producteurs de médias numériques ? quels sont

¹ Repéré sur <https://uis.unesco.org/fr/node/4789131> le 02/05/2023

les pratiques médiatiques privilégiées venant alimenter les formes de littératie numérique des étudiants français ?

Il est donc question de décrire la littératie numérique des jeunes d'un échantillon d'étudiants et d'élèves français (n=1600), de la 6^{ème} à Master 2, en filières générales (les plus représentatives du système scolaire français), via deux enquêtes quantitatives identiques¹ menées à 6 ans d'intervalle (2017 et 2023). Ces enquêtes ont été menées en classes complètes pour chaque niveau scolaire avec un taux de réponses quasi-exhaustif, sauf en licence (50 à 60% de répondants sur le panel visé). Nous mobilisons un cadre théorique pluriel relevant principalement des sciences de l'information et de la communication et de la sociologie des usages et de l'éducation.

Notre fil conducteur sera marqué par quatre temps : après la contextualisation des pratiques littéraciques des jeunes français de notre étude, nous en brosserons un portrait que nous discuterons ensuite avant de conclure.

Contexte littéracique : les jeunes français consacrent le quart de leur vie aux écrans

D'après une enquête (Common Sense Media, 2015), l'adolescent états-unien (13-18 ans) consacrerait plus d'un quart de sa journée (6 h 40) aux écrans (ordinateur, tablette, smartphone, télévision, liseuse), probablement au détriment d'autres activités de socialisation primaire. La question se pose alors quant à l'acquisition des normes et des valeurs qui constituent le fondement de notre société, véhiculées traditionnellement par les parents et

¹ En effet, nous complétons les résultats de 2017, publiés en 2020 (Céci, 2020), avec un nouveau terrain mené en 2023, pour confirmer les tendances et résultats. Pour assurer une bonne scientificité des résultats et faciliter la comparaison de nos deux terrains de 2017 et 2023, nous avons reproduit à l'identique le terrain de 2023 : même établissements, mêmes types de classes et niveaux, mêmes questions, méthodes et outils. Un article est en finalisation à ce sujet.

l'École¹. Cette acquisition durant la phase de socialisation primaire dite « méthodique » telle que décrite par Émile Durkheim dans son œuvre (1922) se fait à présent autrement via le numérique, avec une ouverture plus précoce au monde. « Nous assistons à un glissement d'une socialisation par/à l'École, à une socialisation par le numérique autour de l'École » (Céci, 2022, p. 23). En tout cas, une telle intensité de pratiques numériques journalières ne peut être neutre en matière d'apprentissages et de littératie numérique.

Et en France en 2017 ? Le temps moyen journalier passé sur écrans, tous âges (de la 6^{ème} à master 2) et jours confondus (semaine, week-end, vacances) est de 5 h 40/jour ou 6 h 20 pour les étudiants uniquement. En 2023, une augmentation du volume de pratiques numériques est constatable à tous les âges : soit 6h12/jour pour le panel complet, voire 7h06 pour les étudiants, soit 32 minutes en moyenne à 46 minutes en plus pour le public étudiant. Il est à noter que les post-bacs ont un usage journalier des écrans un peu plus marqué (7 h 06 versus 6 h 12 en 2023), probablement imputable en partie à la possibilité d'utiliser les écrans en cours, alors qu'en collège ou lycée, l'interdiction est le plus souvent de mise. Par ailleurs, malgré le vécu parfois tragique des confinements pandémiques, avec la saturation du temps passé sur écrans pour assurer la continuité éducative (Plantard et Serreau, 2023, p. 8), une évolution quantitative post-covid des usages numériques des étudiants est toutefois constatable (via les 46 minutes en plus par jour évoquées), bien que potentiellement paradoxale.

Pour compléter notre tour du monde, ces chiffres sont dans la norme sociale actuelle des pays développés, c'est-à-dire ayant un IDH > 0,8 (indice de développement humain). Les populations des pays dont le classement

¹ L'École avec un « É » désigne ici le système éducatif (l'école de la République dans son ensemble) et non pas l'école primaire ou l'école d'ingénieurs par exemple.

économique est plus bas, sont encore plus hyperconnectées, avec 8 heures/jour en moyenne passées sur Internet, tous terminaux confondus¹.

Ces jeunes passent donc un trimestre par an sur écrans, ou autrement dit, un quart de leur vie. Dans la suite, nous ferons ainsi référence au *quart de vie numérique* des jeunes. Pour envisager les pratiques littéraciques numériques dans le quotidien des étudiants, comparons cette temporalité numérique journalière à celle de l'École. Une année scolaire moyenne (36 semaines de 32 heures) représente 1152 heures/an. En comparant ce chiffre avec le temps annuel passé sur écrans (7 h 06/j sur 365 jours, soit 2591 h), *les jeunes passent deux fois plus de temps sur écrans qu'à l'école*, d'où l'importance d'une bonne éducation aux médias et à l'information, ou dit autrement à une littératie numérique délivrant un *pouvoir d'agir en régime numérique*.

Evoquons à présent les principaux usages déclarés, entrant dans ce quart de vie numérique. En substance, il s'agit de communiquer par divers moyens synchrones ou asynchrones, de jouer, de se distraire avec des médias divers, d'utiliser les réseaux sociaux, de s'informer, de créer des documents numériques ou encore d'être en contact avec une langue étrangère par divers moyens et médias. A cela s'ajoute les activités numériques scolaires (Céci, 2020).

Portrait des usages numériques des jeunes

Nous allons brosser un portrait des principaux usages numérique de nos étudiants, à la base des pratiques littéraciques. Nous rappelons que les chiffres qui se suivent proviennent des deux enquêtes, la première en 2017, la deuxième en 2023, nous permettant notamment de cerner une potentielle évolution post-covid des pratiques numériques. Le constat le plus général à retenir porte sur l'intensité quotidienne des loisirs numériques, dont :

¹ Source We Are Social : <https://wearesocial.com/fr/blog/2017/01/digital-social-mobile-les-chiffres-2017>

Le jeu vidéo : L'étudiant joue à des jeux vidéo très souvent¹ (33 % en 2017 et 48 % en 2023). Il joue surtout sur téléphone portable puis en second sur console de jeux.

Les films ou séries sont visualisées de manière régulière à intensive (quotidienne) pour environ 80 % des étudiants sans évolution notable dans le temps, essentiellement sur ordinateur.

Les réseaux sociaux : Il en est de même pour la consultation des réseaux sociaux numériques, très importante et en progression légère (87 à 94 % du panel).

YouTube : Aussi bien pour se détendre que pour s'informer, la consultation de vidéos sur *YouTube* est très largement répandue et assidue pour 80 % des étudiants.

La recherche d'informations personnelles : Les terminaux numériques sont des sources intarissables d'informations et de réponses aux questions que les jeunes se posent au quotidien, autant dans la sphère privée qu'académique : cette recherche fréquente de réponses, potentiellement génératrice d'apprentissages, est assez répandue en collège (1/2), se renforce en lycée (3/4) avec la fin de l'adolescence, la construction identitaire et sexuelle du sujet, puis se généralise à l'université autour notamment de la prise d'autonomie et de l'émancipation de l'étudiant, car elle est déclarée par 88 % des apprenants comme une pratique numérique très fréquente.

La lecture : un étudiant sur deux, lit régulièrement des livres au format papier ou des BD (ou mangas) pour se détendre. Force est de constater que la lecture numérique hebdomadaire ou quotidienne, quant à elle, est peu répandue : 16 % à l'université (22 % en 2023), sur téléphone ou ordinateur

¹ Sur chaque écran du questionnaire était rappelé l'échelle de fréquence suivante : modalité « Rarement » = 1 à 2 fois par mois et modalité « Souvent » = 1 à 2 fois par semaine (auxquelles s'ajoutaient les modalités « Jamais » et « Tous les jours »)

portable principalement. La lecture reste donc majoritairement un loisir non numérique. La littératie numérique est donc possiblement alimentée par de la lecture de supports non numériques.

Les apprenants français plutôt consommateurs que créateurs avec le Numérique

Il est question de passer en revue les principales activités de création numériques comme le texte, l'image, le son, la vidéo notamment, venant potentiellement alimenter les pratiques littéraciques.

En ce qui concerne la **rédaction de documents bureautiques**, 62 % des étudiants sont concernés par une pratique fréquente voire quotidienne, avec une évolution à 74 % en 2023. La rédaction de mémoires et de devoirs divers sur écrans ne doit pas être étrangère à cette importante progression, particulièrement en période post-covid. Avec une moyenne de 188 productions par an, soit une création un jour sur deux, et une médiane de 52 soit une moitié des étudiants peu créateurs de contenus bureautiques avec moins d'une production par semaine en moyenne.

Graphique 1 - création bureautique en 2023

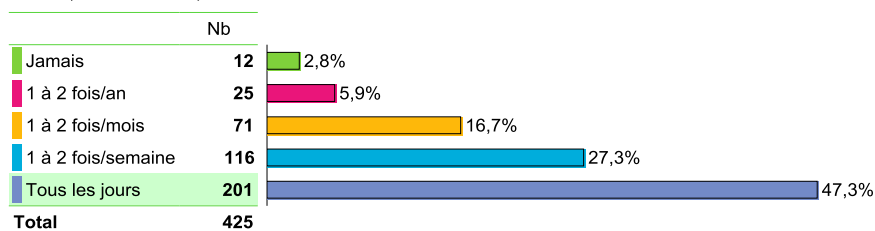
41. Je rédige des documents bureautiques (de type Word, Excel...):

REC_NiveauScol_Etabl Parmi "Université"

Taux de réponse : 100,0%

Moyenne = 188,88 Médiane = 52,00 Ecart-type = 167,81

Min = 0,00 Max = 365,00



$p = 0,00$; $\text{Khi}2 = 276,96$; $\text{ddl} = 4$ (TS)

Pour comparaison, au niveau pré-bac, seulement 18 % (2017) à 24 % (2023) sont concernés par la création fréquente de supports bureautiques. Cela

indique clairement une forte progression de cette pratique littéracique dans le supérieur, trois fois plus répandue.

La vidéo : A l'époque de *YouTube* et de ses *Youtubeurs* célèbres, nous pouvons penser que les jeunes sont des créateurs dans l'âme et produisent des vidéos sur leur chaîne, or il n'en est rien (en volume). En effet, seulement 2 à 3 % des étudiants réalisent des vidéos fréquemment. Il s'agit donc d'une pratique numérique marginale à l'université, mais bien plus présente en collège (progression de 9 % à 20 % en 6 ans).

Le travail sur l'image ou le dessin numérique est une pratique fréquente pour un étudiant sur 10, stable dans le temps. L'image étant un des vecteurs principaux de communication sur les réseaux sociaux, celle-ci doit être travaillée en conséquence : filtrage, redimensionnement, ajout de textes, d'objets, retouche de détails, montages multiples sont au programme de ces créations numériques pluri-hebdomadaires pour la moitié des étudiants, les autres ne pratiquant pas cette activité.

Le travail sur le son ou la musique numérique (MAO ou musique assistée par ordinateur) ne concerne que peu de monde, 5 à 6 %. Or 6 % des français pratiquent justement un instrument de musique « de temps en temps » d'après *Statista* (2020). Au regard de cette population de musiciens, ces chiffres semblent indiquer que la pratique musicale sur écrans (MAO) prend de l'importance. Nous pourrions y voir également une démocratisation de la création musicale, le numérique simplifiant l'accès à cette forme de créativité en l'absence d'instruments et de moyens pour les pratiquer (cours, local insonorisé, temps, coût).

Le rédactionnel internet (entendu comme la rédaction et publication d'articles sur des blogs ou les réseaux sociaux) concerne aussi une population assez limitée de 6 % d'étudiants en 2017, de surcroît avec une tendance à la baisse (1 % en 2023).

Nous ne pouvons aborder l'étude des usages numériques sans envisager le **codage informatique**, à la base du cyberspace support. Or, malgré l'abondance de matériel informatique dans les foyers, il est très peu pratiqué et encore moins aux niveaux d'études supérieurs : respectivement entre 1 % et 3 % (en 2023). Le *geek* sera donc rare et difficile à dénicher en filière générale. Il est fort probable, par exemple, que le codeur soit mieux représenté en IUT informatique ou en école d'ingénieurs.

Prenons à présent du recul sur l'ensemble de ces pratiques numériques créatives, pour tenter d'en dégager un éventuel profil de « créatif avec le numérique », une personne qui s'exprime par les divers médias, qui crée des médias au-delà d'une simple interaction sur les réseaux sociaux. Pour tenter de rationaliser et quantifier la création numérique dans la diversité évoquée, nous avons calculé un score en attribuant un barème à chaque réponse échelle, des 6 questions portant sur la création numérique : création bureautique, vidéo, image, musique, articles de blogs, codage.

Tableau 1 - Barème de profilage des usages créatifs

Réponse	Barème
Jamais	0
1 à 2 fois par an	1
1 à 2 fois par mois	12
1 à 2 fois par semaine	52
Tous les jours	365

Ainsi, chacun des 6 usages créatifs est quantifié en termes de fréquence moyenne et le total fournit une indication du nombre de créations numériques réalisées par an. Le graphique ci-dessous a été réparti en classes,

pour correspondre à la création mensuelle, hebdomadaire ou journalière, à titre d'illustration et non pas dans l'absolu.

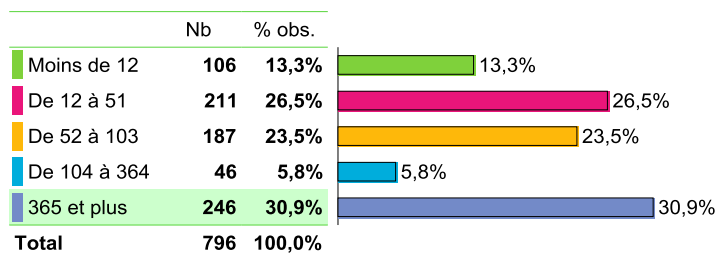
Graphique 2 - scores de créations numériques **tous publics confondus** en 2023

139. Score de création numérique

Taux de réponse : **100,0%**

Moyenne = **155,77** Médiane = **54,00** Ecart-type = **190,70**

Min = **0** Max = **1159**



Graphique 3 - scores de créations numériques des **étudiants** en 2023

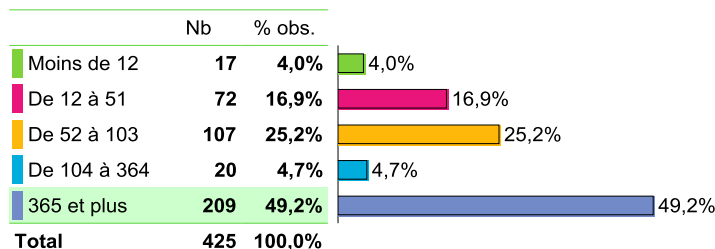
139. Score de création numérique

REC_NiveauScol_Etabl Parmi "Université"

Taux de réponse : **100,0%**

Moyenne = **223,11** Médiane = **156,00** Ecart-type = **196,35**

Min = **0** Max = **1159**



$p = 0,00$; $\text{Khi}^2 = 292,68$; $\text{ddl} = 4$ (TS)

Nous relevons une moyenne de trois pratiques numériques créatives par semaine, avec une médiane de 54 qualifiant une moitié de notre échantillon comme ayant moins d'une pratique numérique créative par semaine, que ce soit en 2017 ou en 2023. Pour le profil que nous recherchons ici, 1/3 des apprenants auraient une activité créative numérique assez intensive car pluri-hebdomadaire ou journalière. Le croisement de cet échantillon avec le

niveau scolaire montre clairement que les apprenants concernés sont principalement à l'université (1/2 ayant une activité de création numérique journalière) et que le genre intervient peu (avec toutefois un écart de 10 % en faveur des femmes, davantage créatrices numériques que les hommes).

Discussion, limites et ouverture

Pour conclure sur la partie des usages créatifs du numérique, il apparaît que les apprenants de notre échantillon sont davantage consommateurs, qu'acteurs et donc plutôt récepteurs que producteurs de médias sur les réseaux socionumériques et les écrans en général, sauf pour 1/3 d'entre eux, principalement étudiants à l'université (avec un étudiant sur deux), tous genres confondus, même si les femmes semblent un peu plus concernées par la création numérique.

Cette étude quantitative descriptive se doit d'être replacée dans un contexte plus qualitatif et situé, prenant en compte de manière plus fine le contexte d'utilisation des médias, le type de média, le public usager et ses représentations (Orben, 2021). En effet, deux temporalités identiques d'usages numériques particuliers peuvent représenter des défis différents et avoir des impacts différents, comme consacrer une heure à des exercices de mathématiques en ligne versus passer une heure sur un site de e-commerce. De même, plutôt que d'étudier les médias et usages séparément, il peut être préférable de comprendre l'écosystème technique utilisé par les jeunes dans sa complexité et la complémentarité des outils utilisés. Tout comme il est préférable de prendre en compte la subjectivité de l'expérience individuelle car certaines expériences en ligne peuvent fragiliser certaines personnes et être sans conséquences sur d'autres. Tout cela peut influencer sur la manière de communiquer, de se protéger, d'être critique, de produire des médias numériques et d'alimenter ainsi une littératie numérique capacitante.

In fine, malgré les phénomènes de saturation aux technologies éducatives ressentis par beaucoup durant les phases de confinements, les volumes de pratiques numériques post-Covid augmentent, aussi bien dans la sphère privée qu'académique. Les indicateurs de l'enquête dans leur ensemble (Céci, 2020) soutiennent la thèse que la forme universitaire française est peu soluble au numérique en éducation et donc très résiliente aux injonctions numériques sous toutes leurs formes, particulièrement celles imposant un grand changement en matière de circulation des savoirs. Pourtant un second point d'équilibre a été atteint, latent en classe, mais avec des progrès en matière d'acculturation au potentiel et limites du numérique éducatif. Sans oublier une acculturation aux problématiques de l'écosystème numérique dans lequel l'humanité est à présent plongée et cela n'est pas neutre en matière de littératie numérique collective !

Bibliographie

Céci J., F. (2019). Apprentissage du et par le numérique : la formation des jeunes générations à un juste usage du numérique. *Annales des Mines - Enjeux Numériques*, 2019, 6, pp.76-81. [\(hal-02154297\)](#)

Céci, J.-F. (2020). *Transition de la forme scolaire au prisme du Numérique : Le Numérique comme catalyseur et révélateur*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-03250689>

Céci, J.-F. (2022). Sphère privée, sphère scolaire et porosités des usages du numérique comme révélateurs de hubs sociaux et éducatifs. *Médiations et médiatisations*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.52358/mm.vi11.283>

Common Sense Media. (2015). *Media Use by Tweens and Teens*. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens>

Durkheim, E. (1922). *Education et sociologie*. Presses Universitaires de France

Orben, A. (2021). Digital diet: A 21st century approach to understanding digital technologies and development. *Infant and Child Development*, e2228.

Plantard, P., & Serreau, M. (2023). Le numérique comme fait social total. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(4), Article 4. <https://doi.org/10.21432/cjlt28463>

Unesco (nd). *Metadata 4.4.2. SDG 4 Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*. <https://tcg.uis.unesco.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/08/Metadata-4.4.2.pdf>