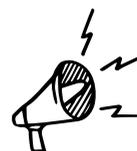




« Numériser » ta formation !



Notre secteur représente un extraordinaire vivier d'apprentissages, notamment via une large offre de formations. S'ils s'appuient en général sur les méthodes actives et les pratiques non-formelles, les dispositifs formatifs varient cependant d'une Organisation de Jeunesse (OJ) à l'autre, qui recourt ou non au numérique. Or, à l'ère du digital, les outils numériques constituent de puissants leviers d'apprentissage. Nous nous y intéressons dans cet article. Qu'est-ce qu'un média numérique ? Quels en sont les différents types ? Quels apprentissages offrent-ils ? Quels conseils pratiques pour les formateurs ?

Deux personnes de terrain ont bien voulu répondre à nos questions : **Cassiopée Henaff**, chargée de projets et formatrice à Action Médias Jeunes et **Manuela Guisset**, conseillère pédagogique pour le numérique à l'UCLouvain et formatrice TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement).

Présent depuis une cinquantaine d'années, le numé-

rique opère une véritable révolution dans notre quotidien. Dans une interview vidéo, Thieulen (2018) considère que « cette révolution équivaut à celle engendrée par l'invention de l'imprimerie » qui a sensiblement modifié le rapport au savoir et à la connaissance. Les technologies numériques bouleversent à nouveau ce rapport. Mais avant d'aller plus loin, clarifions quelques notions.

Média, outil, support... de quoi parle-t-on ?

Le **média numérique** fait référence aux nouvelles technologies de l'information et de la communication qui présentent les caractéristiques du numérique (accès à distance, cloud, aspect interactif et/ou collaboratif, créativité...), d'une part, et qui placent chacun comme émetteur et récepteur à la fois, d'autre part. Si le « **média** » *délivre* du contenu dit multimédia (ex :



Attention, à ne pas faire
du numérique pour faire
du numérique.

la presse en ligne), l'« **outil** » permet de le *produire* (ex : Photoshop). Le « **support** », quant à lui, est le *medium* sur lequel les informations sont enregistrées et/ou restituées (ex : clé USB). Un média peut aussi faire office d'outil (et inversement).

Cassiopée Henaff classe les médias numériques en **trois grandes catégories** (voir schéma page 52) :

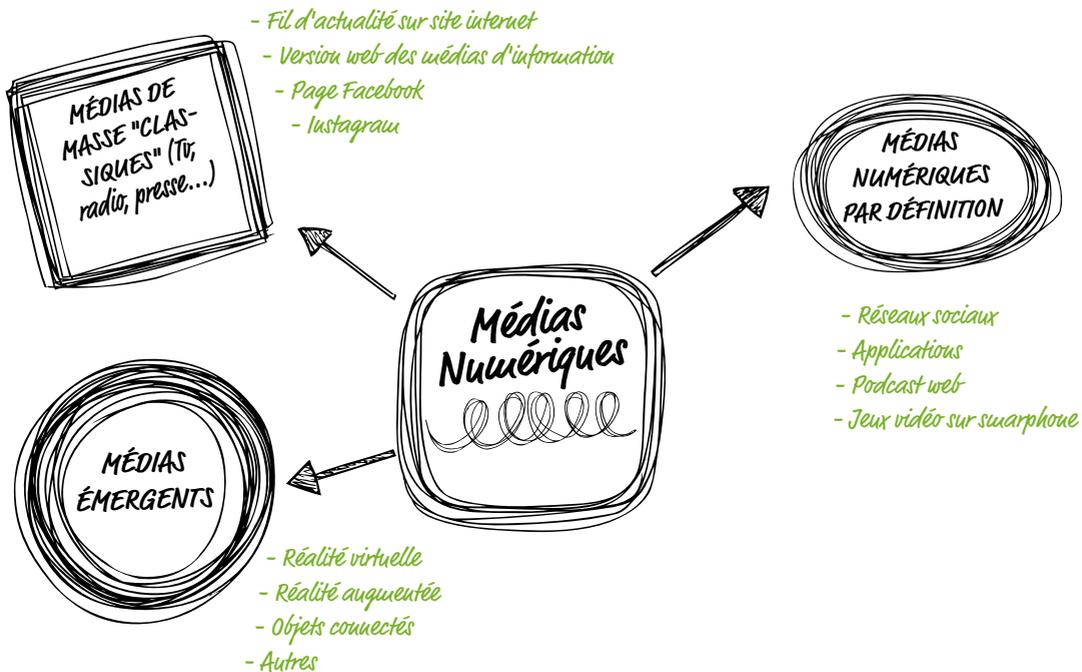
- **Les médias de masse « classiques »** tels que la tv, la radio et la presse. Ceux-ci ont étendu leur offre de base au numérique (via des pages Facebook, comptes Instagram, fils d'actualité sur les sites internet, versions web des médias d'information...);
- **Les médias numériques** à proprement parler (réseaux sociaux, podcasts pour le web, applications, jeux vidéo sur smartphone...);
- **Les médias émergents** (objets connectés, réalité augmentée, réalité virtuelle...).

Ces « nouveaux » médias se retrouvent partout, dans toutes les facettes de notre vie : à la maison,

au boulot, à l'école, en camps, plaine, séjour d'été, etc. Selon Manuela Guisset, ils nous permettent de « *garder le contact, se divertir, apprendre, travailler en collaboration ou seul...* **les utilisations sont infinies, propres à chacun et aussi variées qu'il y a d'utilisateurs !** ». Internet demeure sans doute le média le plus indispensable pour tous. Et les réseaux sociaux occupent une place importante dans la vie des jeunes et des moins jeunes. Observons, au demeurant, que lorsque les adultes investissent un réseau social, les jeunes ont tendance à le quitter pour de nouvelles plateformes.

Culture du livre VS Culture des écrans

La place grandissante des médias numériques dans notre quotidien a fortement augmenté le nombre d'écrans auxquels nous sommes exposés (PC, smartphones, tablettes...). Et, ce faisant, la traditionnelle « **culture du livre** » a été contrebalancée par la



« **culture des écrans** ». Tisseron (2013), psychiatre spécialiste des images, met en évidence l'impact de cette évolution sur quatre plans. L'auteur parle de **quatre révolutions** :

- la relation aux savoirs ;
- la relation aux apprentissages ;
- la relation dans le fonctionnement psychique ;
- la relation des liens et de la sociabilité.

Dans cet article, c'est la révolution liée aux apprentissages qui nous intéresse. À travers le tableau ci-après, Tisseron (2013) présente les avantages de chacune des deux cultures du point de vue des apprentissages.

Nous observons que chaque culture permet d'apprendre différemment et de développer des capacités distinctes. **L'introduction du numérique dans le champ de la formation** contribuerait donc à enrichir les pratiques déjà existantes par le **développement de nouvelles approches et compétences** telles que :

- les compétences multitâches ;

- la pensée spatialisée qui accepte la coexistence de contraires et encourage l'innovation ;
- la capacité à s'ajuster aux changements ;
- la capacité à travailler avec plusieurs sources (les traiter, croiser, comparer...);
- la capacité à s'exprimer et communiquer via des images et films ;
- de nouvelles manières d'apprendre qui rompent avec nos habitudes mentales ;
- etc.

La culture du livre et la culture des écrans ne doivent pas être opposées. Elles devraient plutôt être appréhendées de façon **complémentaire** pour faciliter les apprentissages ! « *Chacune fait appel à un mode de fonctionnement cérébral et psychique, et que l'être humain peut aller bien plus vite en utilisant les deux, exactement de la même façon qu'il se déplace plus rapidement en utilisant ses deux jambes* » (Tisseron, 2014, p.101).

LA CULTURE DU LIVRE	LA CULTURE DES ECRANS
Centrée sur la temporalité et la mémoire	Centrée sur la spatialité et l'innovation
Elle favorise...	
Une pensée linéaire sur le modèle du langage (succession des mots, lignes, paragraphes)	Une pensée spatialisée , en réseau ou circulaire
La mémoire événementielle (mémoire à long terme : souvenirs...)	La mémoire de travail (mémoire à court terme : résolution de tâches ponctuelles)
Les apprentissages par pratiques répétitives et auto-nomisation des stratégies (comportements cognitifs mis en œuvre lorsqu'on est en train d'apprendre)	Les apprentissages par changement des stratégies et de raisonnement (inhibition des apprentissages antérieurs pour en adopter de nouveaux). Et, les apprentissages par essais et erreurs .
La construction narrative fondée sur la temporalité (de façon continue ou chronologique)	La construction narrative opérant par analogies et contiguïtés (en reconnaissant les styles, les procédés, les formes, etc.)

Intérêts pédagogiques en formation

Les **intérêts pédagogiques** du numérique n'ont plus de secret pour Cassiopée, qui forme en éducation aux médias depuis plusieurs années. À ses yeux, les médias numériques permettent de nombreux apprentissages (en lien avec les missions des OJ telles que la participation, la responsabilité, la créativité ou l'esprit critique) et ont de nombreux avantages en formation. Elle en identifie plusieurs :

- **Accroche motivationnelle** : les médias et les outils numériques présentent un côté attrayant pour le public. Attention néanmoins à ne pas noyer les contenus de formation par une utilisation abusive du numérique !
- **Possibilité d'expérimenter** : par essai-erreur ; à l'image, par exemple, des serious game qui permettent de prendre conscience de la façon de s'améliorer au travers des erreurs/échecs.
- **Partage de compétences et collaboration** : l'uti-

lisation des médias peut être adaptée à tous les niveaux de maîtrise du numérique (novice, avancé...). On peut aisément imaginer un échange de compétences pour réaliser une tâche (ex. : dans le cas d'une élucidation d'affaire, créer des sous-groupes hétérogènes pour réaliser un montage vidéo, une affiche ou un micro-trottoir, etc. Dans chaque sous-groupe, les plus « avancés » aident les autres. Entre les sous-groupes, on échange les savoir-faire).

- **Catalyseur de créativité** : les outils numériques poussent à créer des contenus originaux et inédits. Mais pour cela, il faut aller plus loin que les canavas proposés (risque de standardisation). À titre d'exemple, beaucoup de personnes produisent des contenus forts similaires avec Tiktok en utilisant des modèles pré-configurés. En revanche, ceux qui s'affranchissent de ces derniers, obtiennent des résultats très créatifs.

Ces divers avantages nous invitent à repenser les méthodologies que nous mettons en œuvre en formation. **Le numérique permettrait de gagner en qualité.** Pour Manuela, c'est une évidence : « *Dans l'apprentissage informel, nous n'avons pas l'évaluation certificative qui sert de carotte. Il faut donc sans cesse se réinventer pour motiver, accrocher, raccrocher, être le plus pertinent possible. Par ailleurs, il a été prouvé que le numérique est aussi une véritable plus-value pour l'apprentissage de qualité. Non pas parce qu'on peut faire la même chose qu'avec un papier et un crayon mais au contraire, parce qu'on peut faire des choses qui n'étaient pas imaginables sans, et donc, réinventer complètement la formation continue !* »

Cette invitation à **réinventer la formation** semble tout à fait fondée mais concrètement comment s'y prendre ? Par quoi commencer ? Quels sont les trucs et ficelles ? Manuela et Cassiopée répondent à ces questions ci-après.

Quels médias/outils utiliser ?

Ils sont très nombreux, on pourrait s'y perdre d'ailleurs ! Alors, comment faire le tri dans l'immense palette des options existantes ?

Comme **première porte d'entrée**, Manuela distingue **2 types de médias** :

- **ceux qui soutiennent la formation** : Genially, Padlet, Kahoot, H5P, Canva, Mindmapping, outils de visioconférence, etc. Il s'agit de médias qui aident le formateur à créer des supports à distribuer aux participants, effectuer un sondage pendant la séance même de formation, élaborer des contenus interactifs, réaliser des vidéos didactiques, etc.
- **ceux qui sont utilisés pour eux-mêmes** (comme part intégrante de la formation) : réalité augmentée (Mirage Make, Google Expédition, Merge Cube...), réalité virtuelle (Cospace Edu, Google Expédition...), vidéo, réseaux sociaux, jeux vidéo, etc. Il s'agit des médias qui offrent du contenu pertinent à part entière, font vivre des expériences pédagogiques ou éducatives, permettent de réaliser des

Type d'utilisation

Image

Son

Vidéo

Contenus interactifs

Création de questionnaires en ligne

Création de QCM/Quizz interactifs

Transfert de données

Notes collaboratives

Création d'articles/magazines

Création de sites internet

Stocker

Réalité augmentée

Cartes/mapping

Timeline

Brainstorming

Présentation

Organisation

Outils numériques

Canva : <https://www.canva.com/>

Soundcloud : <https://soundcloud.com>

ShotCut : <https://shotcut.org/>

Genial.ly : <https://www.genial.ly/>

Strawpoll : <https://www.strawpoll.me/>

Kahoot : <https://kahoot.com/>

We Transfer : <https://wetransfer.com/>

Evernote : <https://evernote.com/intl/fr/>

Atavist : <https://atavist.com/>

Wix : <https://fr.wix.com/>

Dropbox : <https://www.dropbox.com>

Hp reveal (aurasma)(application)

Storymap : <https://storymap.knightlab.com/>

Sutori : <https://www.sutori.com/>

Coggle : <https://coggle.it/>

Prezi : <https://prezi.com/>

Trello : <https://trello.com/>

apprentissages de par leur utilisation, etc.

Comme **seconde porte d'entrée**, Cassiopée trie les outils selon les **types d'utilisation** :

La liste proposée à la page précédente n'est pas exhaustive, elle est proposée par l'équipe d'Action Médias Jeunes afin d'outiller ceux qui sont désireux de recourir au numérique en formation mais également lors de réunions, d'animations, d'AG pédagogiques, d'évènements, etc.

Conseils d'expertes

Le numérique au service de la pédagogie !

Attention, comme le souligne Cassiopée, à ne pas « *faire du numérique pour faire du numérique* ». Il est primordial qu'il y ait du **sens** (but/objectif précis) à l'utilisation de tout média ou outil. Si le numérique offre de nombreux intérêts, son utilisation ne peut en effet en aucune façon souffrir d'approximation ou d'un manque de réflexion en amont. Tant Cassiopée que Manuela insistent sur la nécessité de bien définir préalablement les objectifs pédagogiques. **C'est précisément l'objectif pédagogique qui détermine le choix de l'outil (et non l'inverse !)**. Manuela nous livre un précieux conseil : « *Le plus important est de faire d'abord le point sur les objectifs pédagogiques puis de déterminer quel est l'outil qui fonctionnera le mieux. Dans ce sens, le recours à un conseiller péda, qui connaît les outils disponibles et sait orienter les animateurs, est le plus efficace* ». Par ailleurs, d'aucuns seraient bien tenter de proposer des outils numériques en raison de leur pouvoir de séduction, d'attractivité ou de popularité auprès de certains publics. Piège à éviter impérativement ! Forte de son expérience, Manuela nous livre : « *On voit souvent des formations où on utilise des outils parce que le formateur en est tombé amoureux ou qu'il y a un « effet waouw ».* Mais du coup, quelle est la réelle plus-value péda ? Les participants se rendent vite compte quand l'utilisation d'un outil est « creuse ». On passe un bon moment, mais on n'a rien appris ... ».

Un peu de maîtrise...

Il convient d'avoir un **minimum de bagage** pour se lancer, cela va de soi ! Cassiopée attire notre attention sur l'importance d'utiliser les outils numériques en fonction de son propre niveau de maîtrise. « *Vouloir faire du montage sonore, par exemple, sans avoir aucune expérience dans le domaine, c'est se tirer une balle dans le pied !* », nous dit-elle. Il est indispensable que le formateur passe du temps à fouiner et à rechercher des outils en vue de constituer sa petite liste personnelle. Rechercher mais aussi **tester et expérimenter**. Au plus le formateur sera à l'aise avec l'outil en lui-même (cela ne veut pas dire qu'il doit en avoir une maîtrise parfaite !), au plus son utilisation en sera facilitée et permettra ainsi de rencontrer les objectifs escomptés.

Se lancer

Maîtriser, c'est mieux ! **Oser**, c'est la clé ! Manuela recommande de « **faire avec et pas faire pour** : *tous les outils cités ont une puissance x 1000 si c'est les jeunes qui les prennent en main !* ». Cette recommandation n'est pas sans rappeler les visées des OJ en termes de responsabilisation, d'autonomie et de « rendre acteur » nos publics-cibles. Elle rassure également les novices ou ceux qui auraient des appréhensions : « *Ne pas avoir peur de se lancer. Ça va tellement vite dans le domaine que si on attend de maîtriser parfaitement un outil, ça ne fonctionne jamais ! Et si on a un bug, tant pis. Y a bien un jeune qui s'y connaîtra (mieux !). Et c'est OK !* ».

La logistique, c'est logique !

Recourir au numérique, c'est aussi (et surtout) penser à la logistique. Cela paraît évident, mais beaucoup sous-estiment le soin à y apporter. Il faut pouvoir compter sur du **matériel adéquat, fonctionnel et en quantité suffisante** ; vérifier à l'avance, le cas échéant, la validité des accès et des comptes en ligne ; s'assurer de la compatibilité du matériel ; veiller à actualiser les versions des logiciels ou applis ; etc.

Numérique ET classique

Cassiopée insiste fortement sur l'importance de ne pas centrer la formation exclusivement sur des outils numériques. Il est tout aussi essentiel de mettre en œuvre des approches et d'employer des supports dits « classiques » : les post-it/marqueurs, les documents papiers, les ouvrages... trouveront pleinement leur place en formation. Il faut penser le numérique en complément de ce qui se fait déjà. La **complémentarité des outils classiques et numériques** permet de profiter à la fois des avantages pédagogiques centrés sur la « culture du livre » (classique) et ceux centrés sur la « culture des écrans » (numérique).

Éduquer aux médias

Le dernier point (et pas le moindre !) : en profiter pour **faire de l'éducation aux médias**. En parlant des jeunes, Manuela nous dit que « *souvent, ils connaissent de manière superficielle, mais en vrai, n'ont pas la moindre idée de ce qui se cache derrière.* ». À vrai dire, qu'il s'agisse des jeunes ou des adultes, nous sommes tous et toutes très peu au courant des mécanismes qui sous-tendent les grosses plateformes que nous utilisons quotidiennement. Il peut être question par exemple de la manière dont sont utilisées nos données personnelles, des techniques d'économie de l'attention, des revenus générés par la transmission d'informations erronées et/ou diffamatoires. D'où la nécessité d'ouvrir des discussions avec les publics sur le droit à l'image, le respect de la vie privée, la fiabilité de l'information, les possibilités d'utilisation des logiciels libres et payants, etc. Concrètement, le formateur peut prendre quelques minutes pour en parler et fixer le cas échéant avec le groupe les **balises déontologiques** (ex. : en cas d'utilisation d'un outil de prise de notes collaborative, que fait-on des informations confidentielles ou privées ? En cas d'utilisation de Facebook pour un cours, quid des jeunes qui ne souhaitent pas y être inscrits ?). Notons qu'Action Médias Jeunes a fait de l'éducation aux médias son cheval de bataille, tant les besoins en la matière sont criants.

Pour conclure...

L'**intérêt du numérique en formation** est évident. Les retours de terrain, issus des formateurs et formés, sont largement positifs en termes de motivation, d'attractivité, de collaboration, de création, d'expérimentation... et surtout d'apprentissage. Cela nous invite à repenser la formation en OJ en s'ouvrant à des pratiques inédites et novatrices. Nombreux sont les professionnel(le)s, à l'instar de Cassiopée et Manuela, qui peuvent conseiller, orienter, accompagner. **Reste aux formateurs désireux de franchir le pas, d'oser essayer des choses, d'expérimenter par essai-erreur. Car, oui, les formateurs, eux aussi, ont droit à l'erreur quand celle-ci est source d'amélioration, de dépassement, d'évolution.**

Kaïs MEDIARI ■

Sources

- Thieulen, B. (2018). À l'ère du digital, *SciencesPo - Executive Education*, interview vidéo. Extrait de : <https://www.sciencespo.fr/executive-education/lere-digitale>
- Tisseron, S. (2013, Janvier). Culture du livre et culture des écrans : l'indispensable complémentarité. *Académie des sciences*. Extrait de : <http://www.sergetisseron.com>
- Tisseron S. (2014). Du livre à l'écran : l'indispensable complémentarité. *L'information psychiatrique* (2, vol 90), pp. 97-102.
- Interview de Cassiopée Henaff, chargée de projet et formatrice à l'ACMJ, réalisée le 02 avril 2020.
- Questionnaire écrit complété par Manuela Guisset, conseillère pédagogique pour le numérique à l'UCLouvain, 22 avril 2020.