


CLÉ - COLLECTIF DE RECHERCHE
SUR LA
CONTINUITÉ DES APPRENTISSAGES
EN
LECTURE ET EN ÉCRITURE

La littératie numérique

*Réflexions sur les
pratiques de lecture et
d'écriture extra-scolaires
des jeunes à l'ère du
numérique
l'exemple des fanfictions*



Université de Sherbrooke
Faculté d'éducation



**Contexte de
la
présentation**

- Stage post-doctoral, sous la direction d'Olivier Dezutter, financé par le Collectif Clé (2021-2022).
- Thématique proposée : les conséquences du développement numérique sur l'enseignement-apprentissage de la lecture et de l'écriture.
 - Méta-analyse des recherches déjà effectuées
 - Bibliographie
 - Publication d'un article



Plan de la présentation

Définitions de la littératie numérique

Les jeunes et le numérique : les digital natives plus compétents que les digital immigrants, mythe ou réalité?

L'écriture numérique

- Hypertextualité
- Design adapté
- Multimodalité
- Interactivité
- Collaboration

Une écriture numérique extrascolaire : la fanfiction

L'univers de la fanfiction

Définition de la fanfiction

Compétences développées à travers ces pratiques scripturales?

Perspectives de recherches?

Transposition didactiques?



La littératie numérique
concept multiple



**La littératie
numérique:
concept
multiple**

- Le numérique est partout: sphères privées, professionnelles, scolaires, universitaires, etc.
- Univers largement investi par les jeunes, par les adolescents et les jeunes adultes.
- Sur le plan de l'écriture:
 - le monde des fanfictions: entrée dans un univers de grande créativité littéraire.



**Voyage à travers
la terminologie
de la littératie
numérique...**

Vers la fin des années 1990, apparition de plusieurs termes:

- Culture numérique
- Littératie technologique
- Littératie en ligne

l'ensemble des compétences de base techniques, cognitives, sociales et culturelles nécessaires à l'utilisation des TIC (technologies de l'information et de la communication) dans une société donnée (Dhillon, 2007).

Le concept de littératie numérique:


- plusieurs compétences interdépendantes
- la recherche d'informations
- la créativité
- la prise de décision
- l'appropriation
- l'évaluation et le jugement (Réseau Éducation-Médias, 2010).



Différents termes

- computer literacy
- ITC literacy
- eLiteracy
- new literacies
- literacies of the digital

Projet Conseil de l'Europe
Projet e.lang : littératie numérique
et approche socio-interactionnelle
pour l'enseignement-apprentissage des langues
(Ollivier, 2018).



Travaux sur la
littératie numérique
des années 90,
Gilster (1997, p.15)

« digital literacy is about mastering ideas,
not keystrokes »

Accent sur la **dimension cognitive**
(en opposition à la dimension technologique)

« ability to read with meaning,
and to understand »

Accent mis sur le sens et la compréhension

L'utilisateur, lecteur ou auteur de contenu:

- fait appel à une certaine **pensée critique**.
- « make informed judgments about what you find on-line » (Gilster, 1997, p. 2)
- fait preuve de **discernement** pour **ne pas se perdre** dans la multitude des données.



La littératie numérique

le fruit de l'interconnexion de grandes composantes dans un cadre critique et éthique.

- 1) **La littératie de la construction de sens:**
cœur de la notion.
 - littératie informationnelle.
 - littératie des médias
- 2) **La littératie de l'interaction**

(Projet e.lang, 2018, p. 9)

Définition holistique.



**La littératie de la
construction de sens**
littératie informationnelle.
littératie des médias

La littératie numérique

- condition préalable : fondement
- capacité à identifier et à savoir utiliser des outils et des ressources numériques (appareils, logiciels, application, etc.).

La littératie de la construction de sens:
cœur de la notion.

- **littératie informationnelle.**
- **littératie des médias**



Littératie informationnelle (déclaration de Prague, 2003) :

La compétence dans l'usage de l'information comprend la reconnaissance de ses besoins d'information et les capacités d'identifier, de trouver, d'évaluer et d'organiser l'information – ainsi que de la créer, de l'utiliser et de la communiquer efficacement en vue de traiter des questions ou des problèmes qui se posent ; elle est préalable à une pleine participation à la société de l'information et fait partie du droit humain primordial d'apprendre tout au long de la vie (UNESCO, 2003, p.1)

- ❖ Rôle actif de l'utilisateur
- ❖ Utilisateur éclairé: lire, comprendre, évaluer, choisir, transformer l'information pour apprendre et créer de nouveaux contenus.

La littératie des médias

Genres liés aux médias (le courriel par exemple)

Façons dont les messages sont contruits et interprétés sur les médias technologiques (Projet e.lang, p.11)



La littératie de l'interaction

La littératie de l'interaction

capacité « d'interagir et d'agir ensemble [...] en utilisant les technologies à disposition » (Ollivier & Projet e.lang, 2018, p. 14).

Codes sociaux et communicationnels différents :

- Courriel
- message texte
- Forums
- Facebook, Twitter, etc.

Modélisation des usages par l'interface.

Contraintes techniques : développement de certains modes de communication .



La littératie de l'interaction

La littératie de l'interaction

- grand développement ces dernières années
- développement des pratiques de lecture et d'écriture = dimension sociale plus présente.
- multiplication forums, blogs, plateformes de créations de contenus.

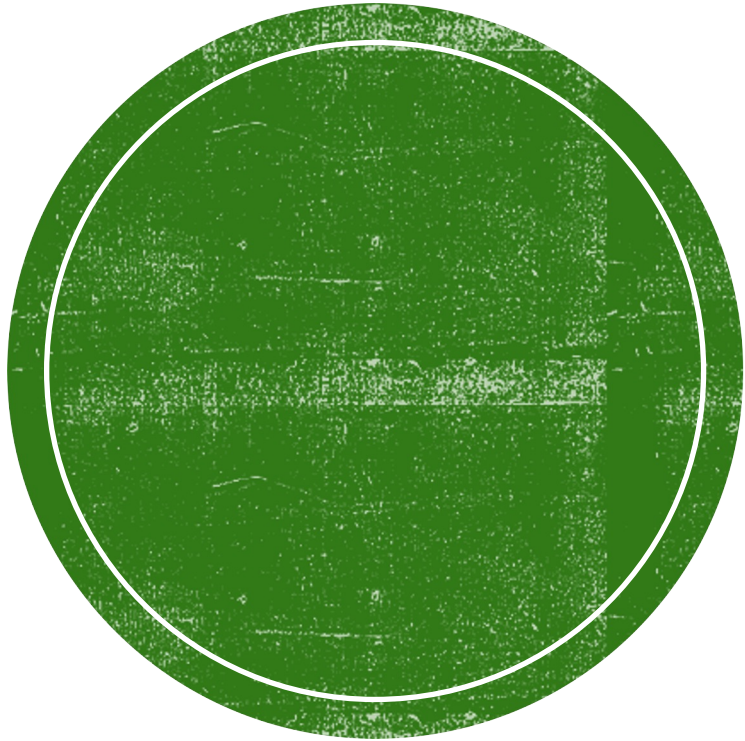
Création d'espaces de socialisation langagière

- communautés de pratiques au sens défini par Wenger & coll (2002)

“ groups of people who share a concern, a set of problems, or a passion about a topic, and who deepen their knowledge and expertise in this area by interacting on an ongoing basis »

Dans les études de Lave et Wenger (1991):

- les processus d'apprentissage : participation à des pratiques sociales dans communauté.
- **Grande richesse / possibilités de productions langagières.**



Études sur la socialisation langagière:

- pas de locuteur expert pourvoyeur d'un input
- pas de locuteur moins expert comme « acquérant » (acquérir)
- **action conjointe permettant de « structurer les connaissances, les émotions, l'activité sociale (Ochs, 2000, p. 230).**
- **action conjointe, collaboration, élaboration de contenu partagé = aspect majeur de la littéracie numérique.**

Ouverture de nouveaux possibles

- Rapidité
- Capacité à s'échanger des informations en temps réel
- Instantanéité, ubiquité : l'auteur/l'internaute peut être dans deux endroits à la fois.
- Multiplicité des outils technologiques = décuple nos champs d'action
- Modification/ conception de l'espace-temps
- Dimension « ubiquitaire » dans nos relations
- Notre temps peut être « dupliqué » (Tcheng et al., 2007)



Certains auteurs parlent de « **translittératie** »

« l'habileté à lire, écrire et interagir par le biais de plateformes et de moyens de communication multiples » (Thomas et al., 2007).

« l'ensemble des compétences d'interaction, mises en oeuvre par les usagers sur tous les moyens d'information et de communication disponibles : oral, textuel, iconique, communicationnel, numérique, etc. » (Serres, 2012, p. 2).



Natives ou
immigrants
du
numérique ?

Les natives du numérique
Les immigrants du numérique



les générations née(s) avec le numérique (fin années 90).

les natifs du numérique /digital natives

Idée véhiculée (médias et sens commun):
natifs du numérique **plus habiles** avec les technologies de l'information que leurs aînés, les immigrants du numérique/digital immigrants.

Mythe ou réalité?

**Les natifs du
numériques
qui sont-ils
vraiment?**

Assertion sans fondement /questionnée par les chercheurs

- Ces natifs du numériques, qui sont-ils vraiment?
- Quelles sont leurs pratiques?
- Sont-ils réellement plus compétents que les immigrants du numérique?
- Si oui, en quoi le sont-ils?
- Si non, en quoi? Etc.

La génération C

Communique, Collabore et Crée
(Roy, 2009).



Nombreux termes/multiples facettes

- la **Net generation** (Tapscott, 1998)
- les **New Millennial learners** (Oblinger et Oblinger, 2005)
- les **Millennials** (Pedro, 2006)
- les **Neomillennial learners** (Dede, 2005)
- l'**Instant-message generation** (Lenhart, Rainie et Lewis, 2001)
- la **Gamer generation** (Carstens et Beck, 2005), etc .




Mark Prensky (2001)
spécialiste américain
des TIC
à l'origine de
l'expression
« digital natives »

Années de naissance des natifs du numérique entre 1980 et 1994.

Selon d'autres recherches: trois générations

- 1) les immigrants numériques (1979 et moins)
- 2) les pré-natifs numériques (1980 à 1989)
- 3) les natifs du numérique (1990 et plus) (Roy et Gareau, 2018).



**Description de
cette génération
par Prensky
(2001)**

Les technologies font partie intégrante de leur vie

- sont impatients
- attendent une rétroaction immédiate
- s'adaptent à de fréquents changements de rythme
- ils utilisent plusieurs médias en même temps
- l'image a pour eux le rôle principal, le texte est un complément
- ils considèrent l'apprentissage comme un processus continu
- ils naviguent facilement entre le monde virtuel et le monde réel
- ils sont efficaces.



Mark Prensky (2001)
spécialiste américain
des TIC
à l'origine de
l'expression
« digital natives »

Clivage générationnel

- portrait idéalisé d'une jeunesse technophile
- novatrice dans ses manières d'apprendre.

Idées démenties/études empiriques (Bennett et Matton, 2010; Hargittai, 2010; Helsper et Eynon, 2010; Jones et al., 2010; Kennedy et al., 2010).

L'idée que la jeune génération (celle des « digital natives ») aurait des compétences numériques élevées semble donc davantage relever plus du mythe que de la réalité.



**Les natifs du
numérique**

La prestigieuse revue *Nature* (éditorial de juillet 2017) :

« The digital native is a myth – Homo zappiens. The tech-savvy generation may not be so different after all. »

Le natif du numérique est un mythe- Homo-zappeur.

La génération branchée pourrait finalement ne pas être si différente (traduction libre).



Les natifs du numérique

Les natifs du numériques:

- grand usage de la technologie numérique (dans pays développés, Nature 2017).
- absorbent passivement l'information, comme leurs aînés (*Teacher and Teaching education*, Nature, 2017).
- multitâches? aucune preuve.
- Usage réduit à des pratiques sociales et communicationnelles (Dauphin, 2012).



Les natifs du numérique

- Habiles dans la production et la diffusion de contenus sur Internet.
- Moins habiles pour faire recherche d'informations sur différentes plateformes électroniques (Karsenti et al. 2014).

Les élèves et les étudiants

- n'ont pas très confiance dans la qualité de leurs recherches.
- ne se sentent pas très compétents pour poser un regard critique sur l'information qu'ils trouvent (Karsenti et al. 2014).



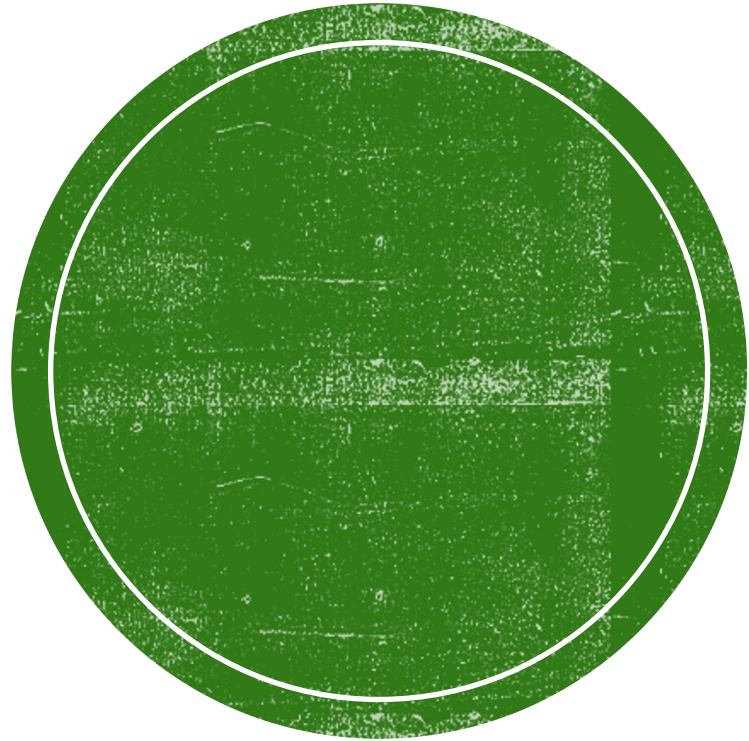
Les natifs du numérique

Selon Endrizzi et Sibut (2015):

- même si la fiabilité des sources trouvées sur Google et Wikipédia est mise en doute: les étudiants les privilégient tout de même.

Seuls les plus curieux:

- vérifieront la fiabilité des informations trouvées.



L'écriture numérique

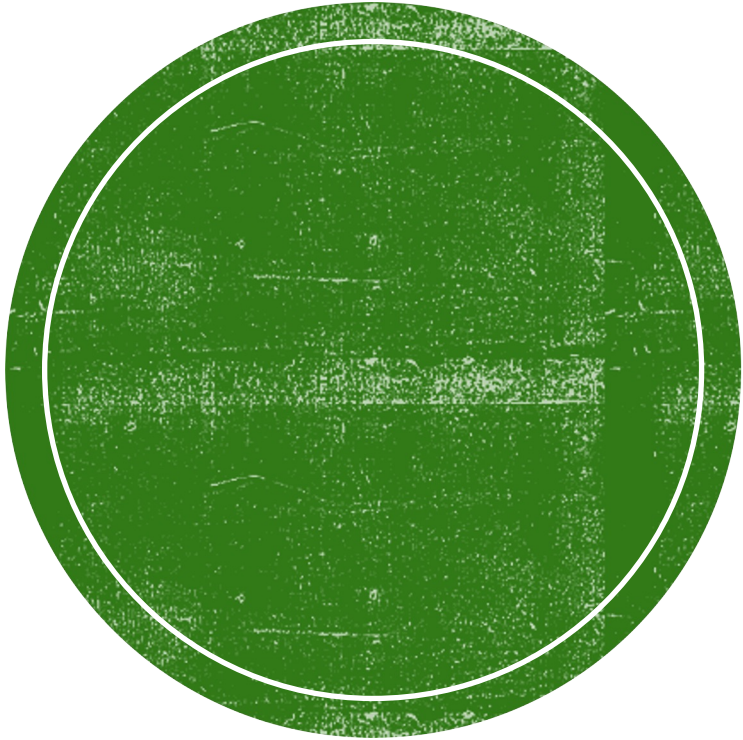
L'écriture numérique

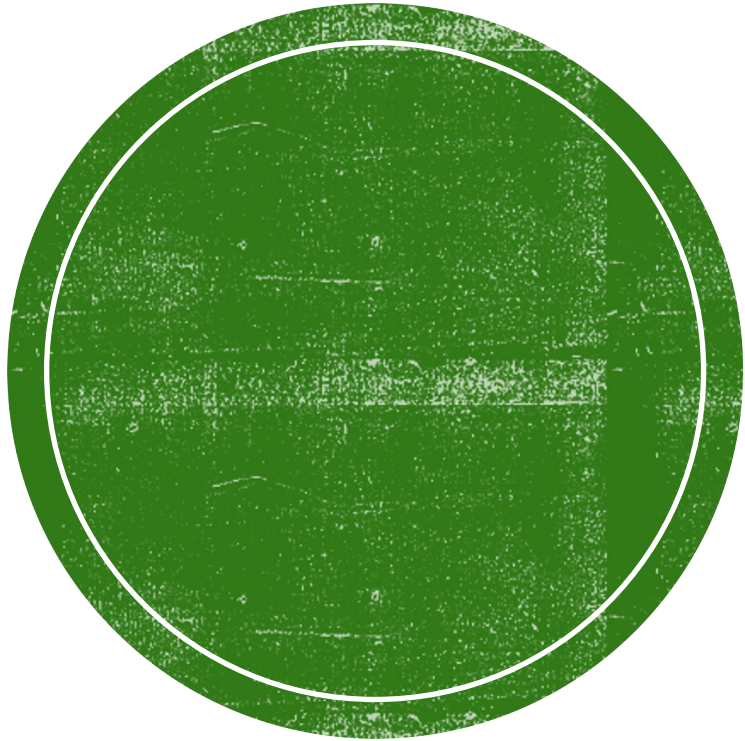
Écrire avec les outils numériques (ordinateurs, tablettes, téléphones connectés, etc.)

- pas seulement un exercice fondé sur un changement de support
- acte entraîne la reconfiguration d'un système de production de sens (Bachimont, 2000 ; Crozat, Bachimont, Cailleau, Bouchardon et Gaillard, 2011).

Selon Lacelle and Lebrun (2016), l'écriture numérique présente cinq grandes caractéristiques :

- l'hypertextualité
- un design adapté
- l'interactivité
- la multimodalité
- la collaboration (Lacelle et Lebrun, 2015)





Hypertextualité

« L'écriture hypertextuelle est un processus visant à produire un hypermédia, soit une interface textuelle ou visuelle constituée d'hyperliens menant vers des documents de différentes natures : vidéo, image, texte » (Lacelle et Lebrun, 2016).

Design adapté

Dans un environnement numérique, le texte imprimé doit être modifié, voire réécrit, afin de capter l'attention du lecteur.

Les élèves doivent apprendre

- l'écriture multimodale et interactive
- le design numérique.
- Les scripteurs/designers (Lacelle et Lebrun, 2016).

Des recherches ont montré que les lecteurs

- ne lisent pas les textes en ligne comme ils lisent les textes imprimés
- sautent d'un paragraphe à l'autre facilement
- doivent avoir rapidement accès à la substance du texte qu'ils lisent (Nielsen, 1997).

Multimodalité

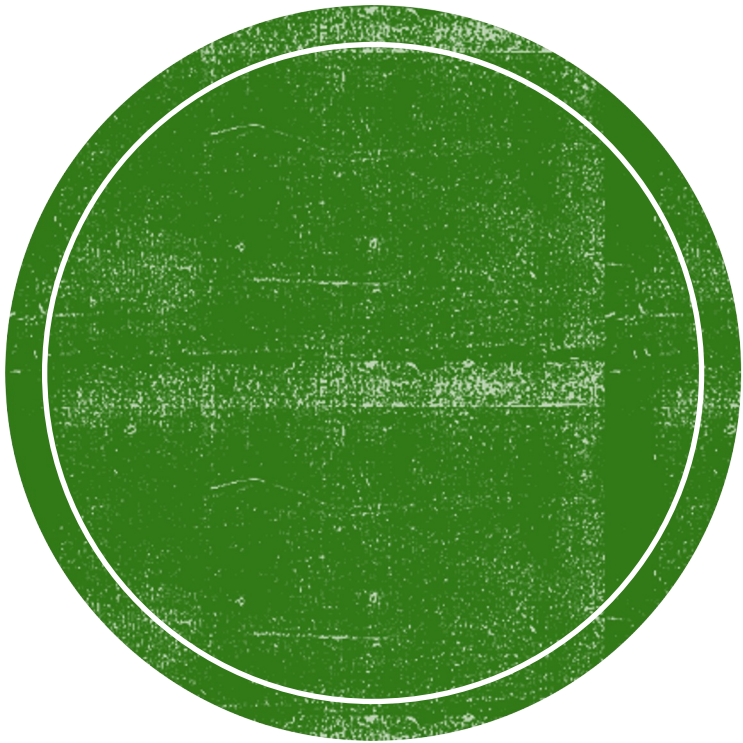
L'adjectif « multimodal »

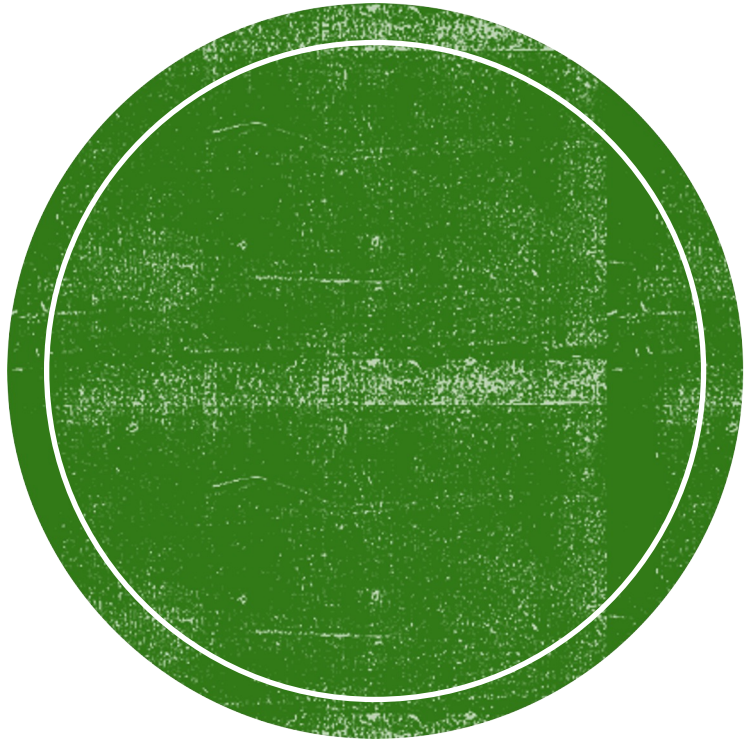
se réfère à différents modes (iconiques, linguistiques, gestuels et auditifs), souvent sur le même support.

Une séquence vidéo, par exemple, comprendra des images animées et des sons (Lacelle, Lebrun, Boutin, Richard et Martel, 2015).

L'écriture multimodale constituée de quatre composantes (Kress et Van Leeuwen, 1996) :

- « la matérialité, soit les ressources sémiotiques (textes, images, sons) ;
- l'architecture visuelle (le *framing*), soit la manière dont les éléments de la composition visuelle s'articulent, sont disposés, combinés ;
- le design, soit la façon dont les individus font usage de ressources sémiotiques particulières pour mettre en forme leurs représentations ;
- la production, soit la création et l'organisation d'une représentation (site Web, film, podcast, *visual text*, théâtre...) » (traduction libre) (Lacelle et Lebrun, 2016).





Interactivité

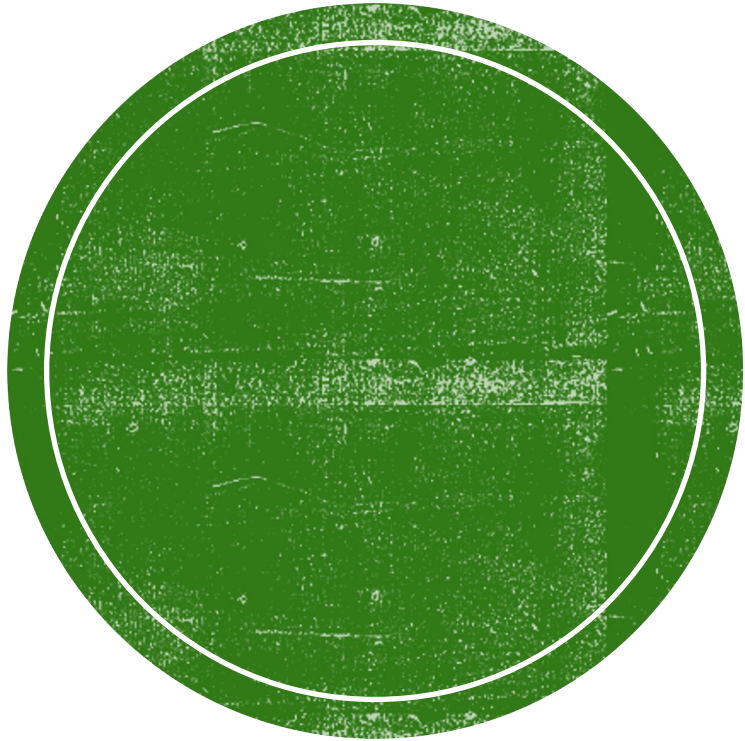
Le texte numérique est non seulement un texte à lire mais c'est également un texte à manipuler (Ghitalla et Boullier, 2003, dans Bouchardon, 2011).

Selon Bouchardon (2011), « cette dimension manipulable du texte, mais aussi de l'ensemble des formes sémiotiques, ouvre un large champ de possibles dans les créations interactives » (p. 37).

Collaboration

Dans les pratiques informelles (et de plus en plus dans les pratiques scolaires), les hypertextes multimodaux se construisent de façon collaborative (ex. : Wiki).

« Le scripteur numérique est un créateur de contenu qui vit l'acte d'écrire dans un esprit collaboratif et interactif » (Lacelle et Lebrun, 2016) .



On parle aussi d' « écriture réticulaire ».

- l'écriture via un réseau, via Internet (Petit et Bouchardon, 2017)
- en opposition aux pratiques non réticulaires de l'écriture numérique, par exemple lorsqu'on écrit un texte sur Word sans connexion avec Internet.

Important de considérer que « la connaissance des investissements d'écriture extrascolaires chez les élèves est utile et peut constituer un levier sur le plan didactique » Barré-de-Miniac (2000).

- Pertinence de se pencher sur de nouvelles formes d'écritures personnelles (ou extrascolaires)
- sur un genre d'écriture numérique issu des médiacultures (Penloup, 2017)
- ayant pris une ampleur considérable au cours des vingt dernières années

à savoir les fanfictions.



**Les
fanfictions**

Une écriture numérique
extrascolaire :
la fanfiction

Une écriture numérique extrascolaire : la fanfiction



Qu'est-ce qu'une fanfiction?

Une histoire reprenant les éléments d'un produit culturel de masse que l'on apprécie : production littéraire, cinématographique ou artistique (Penloup, 2017).



**Les
fanfictions
Origine
Sherlock
Holmes?**

Origine du phénomène: 19^{ème} siècle avec les histoires de Sherlock Holmes de Conan Doyle.

L'auteur avait décidé de le faire périr en Suisse au pied des chutes du Reichenbach (poursuivi par le méchant professeur Moriarty).

- Les lecteurs, fans de ces histoires à épisodes, pas contents!
Certains ont écrit la suite des aventures de Sherlock Holmes (Berthiaume, 2017).



Consensus plus largement partagé

- véritable début du phénomène: années 60
- avec la série télévisée *Star Trek*.

Dans les *fanzines* = magazines créés pour des fans par des fans.

- les spectateurs ont fait vivre de nouvelles aventures aux héros de la série.

Saga d'Harry Potter : envol phénoménal!

Sur le site *fanfiction.net* (en 2016):

- 753 000 histoires
- toutes langues confondues
- écrites par des fans de Harry Potter.



Comment ça se passe?

L'écriture de fanfiction

- en dehors du milieu scolaire
- régie par un certain nombre de règles.

Sur les sites de fanfiction:

- règlements et chartes.
- Modérateurs.

■ La charte du site *Fanfiction.net*, ou FF.Net ou FFN, le plus grand site de publication de fanfictions

- histoires publiées dans trente langues
- 2,2 millions d'utilisateurs.



« Les règles de la communauté ».

Texte complet des règles à respecter: « Les règles de la communauté ».

- Vérifier l'orthographe de vos histoires. Il n'y a aucune excuse pour s'en abstenir. Si vous ne disposez pas d'un programme de traitement de texte ayant un correcteur d'orthographe intégré, utilisez un moteur de recherche tel Google pour en trouver un. (n/t : il n'existe pas de correcteurs d'orthographe gratuit en français, mais Word et son équivalent sous Open Office ont un correcteur très pratiques - sur l'orthographe.)
- Relisez-vous pour éviter les fautes de grammaire et autres erreurs. Poster à chaud est source d'erreurs. Personne n'est parfait mais c'est le devoir de l'auteur de donner le meilleur de ses capacités .



**Comment
s'écrivent ces
fanfictions?**

- Respectez vos "reviewers". Tous les avis ne seront pas forcément positifs. Si quelqu'un vous envoie une critique constructive, prenez-la comme compliment, considérant que son auteur a choisi de donner de son temps pour vous aider à améliorer votre écriture .
- Chacun ici est un apprenti auteur. Respectez les autres membres et aidez-les quand ils ont besoin d'aide. Il peut être profitable de s'entraider dans le but de devenir de meilleurs auteurs .
- Utilisez des mises en forme appropriées. Par exemple: mettre en majuscules les titre d'histoire, le résumé, ou le contenu de vos chapitres est non seulement une impolitesse mais également une faute de typographie .



Les effets sur les auteurs?

Dans Penloup (2017) :

- Les auteurs ont le gout de l'écriture
- Respect d'une certaine « tenue » de l'écriture
- refus du « langage SMS » (inscrit dans charte des forums)

Le passage à l'écriture:

- au sein d'une communauté
- Accompagnement bienveillant / entrée en écriture.

Témoignages d'auteur.e.s:

- Ça déculpabilise beaucoup.
- affirment avoir progressé en écriture.



Perspectives d'analyse

À analyser:


- Les stratégies de passage à l'écriture
- Les apprentissages effectués par les auteurs et les lecteurs.
- Quelle gestion du déjà-écrit ?
- Quels choix narratifs ?
- De quelle nature sont les savoirs qui se construisent ?
- **Sont-ils transférables dans le monde scolaire ?**
- Quelles cultures de lecture et d'écriture se mettent en place ?
- Modification du rapport à l'écrit par le biais de pratiques collaboratives ?



Prolongements didactiques

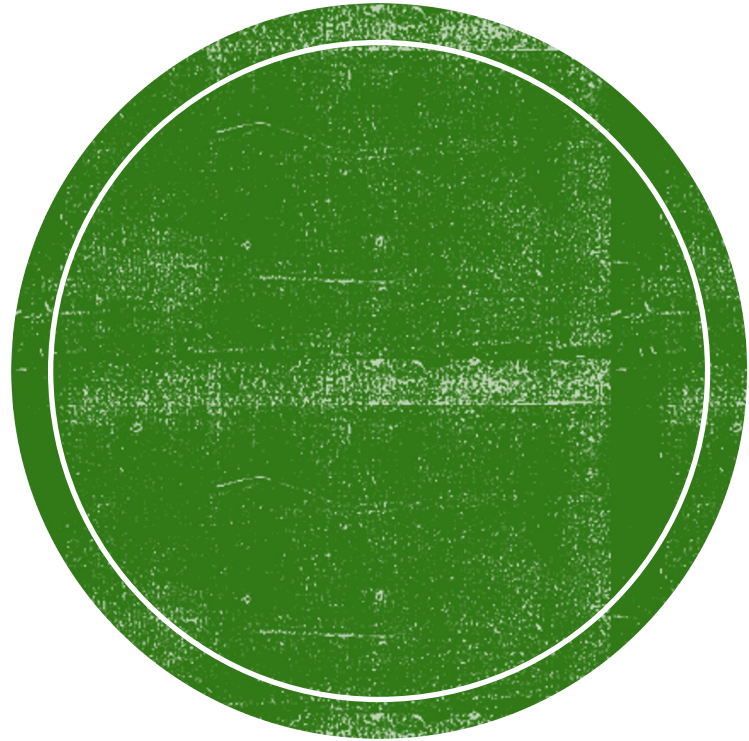
Perspective de recherche

- s'interroger sur le rapport à l'écrit des auteurs de fanfiction
 - comment tirer parti sur le plan didactique de cet engouement pour ce genre de textes?
-
- Fanfiction : nouveau genre fortement identitaire (François 2007).
 - Reconnaissance/partage générationnel
 - Partage de codes culturels et sociaux



**Un exemple de
site de
fanfictions
Et de nouvelles**

- <https://www.le-heron.com/fr/>
- <https://www.hpfanfiction.org>



**Merci
de votre intérêt!**

Quelques références bibliographiques

Collin, S., Saffari, H. et Kamta, J. (2015). Les usages numériques éducatifs des élèves allophones issus de l'immigration récente : une étude exploratoire, Canadian Journal of learning and technology/ La Revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie (vol 4/1).

Émission de Radio Canada en 2017 au cours de laquelle était invité Jean-Michel Berthiaume, doctorant en sémiologie à l'UQAM et chroniqueur sur Radio-Canada : <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/nouvelle-vague/episodes/386752/audio-fil-du-mercredi-2-aout-2017>

François, S. (2007). Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ?. Agora débats/jeunesses, 46, 58-68. <https://doi.org/10.3917/agora.046.0058>

Prensky, Marc (2001), Digital Game-Based Learning, McGraw-Hill.

Roy, N., et al. (2018). "Les natifs du numérique aux études : enjeux et pratiques/ The digital natives in Education: issues and practices." Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation 1(44).



Quelques références bibliographiques

Les autres références figurant dans cette présentation sont disponibles sur demande

Je me ferais un plaisir de vous renseigner.

Écrivez-moi à l'adresse courriel suivante:

Celine.renault@fse.ulaval.ca



Infos complémentaires

Le **fanzine** est à l'origine un magazine édité à petite échelle, créé par des fans et pour des fans. Il émerge dans les années 1960 et peut porter sur toutes sortes de sujets. Aujourd'hui encore, le fanzine est un moyen d'expression pour les communautés marginalisées et les discours engagés.

<https://journalmetro.com/culture/2397327/expozine-et-la-petite-histoire-du-fanzine/>

