

Education aux médias et à l'information, inégalités éducatives et pouvoir d'agir

Divina Frau-Meigs
Sorbonne Nouvelle
ANR TRANSLIT
Chaire UNESCO « savoir
devenir dans le
développement numérique
durable: maîtriser les cultures
de l'information”



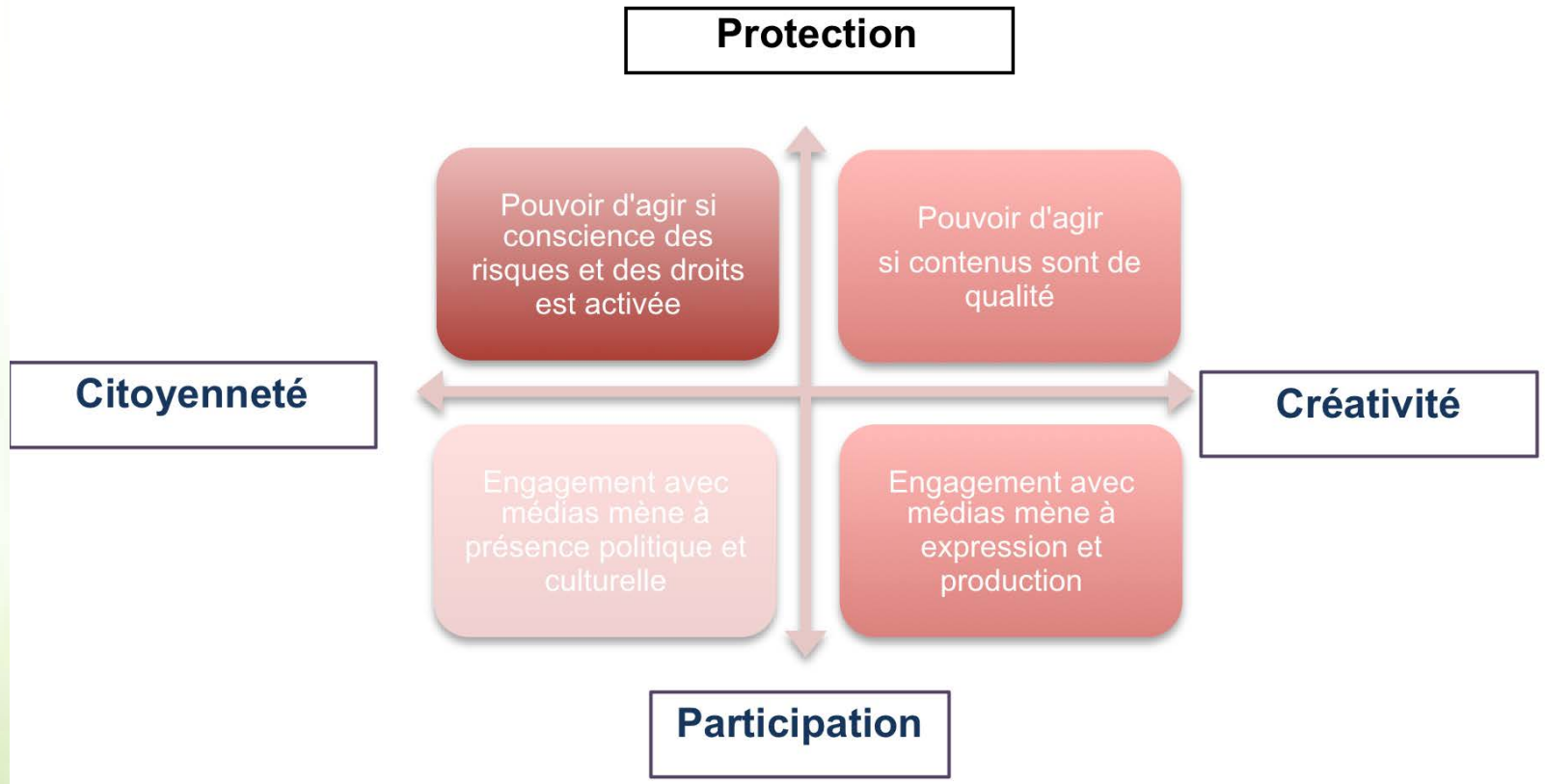
Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



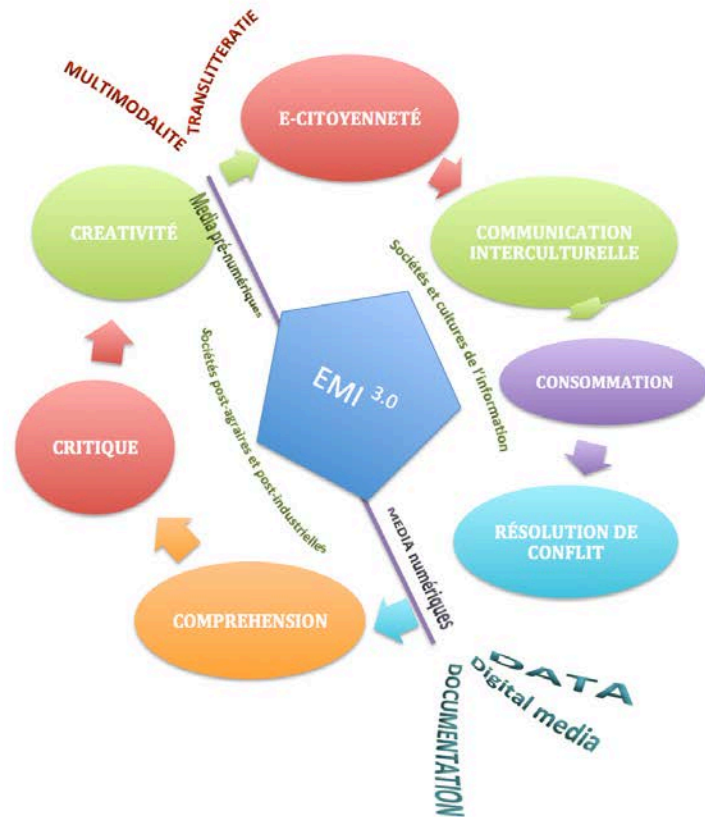
Chaire UNESCO
SAVOIR DEVENIR
à l'ère du développement numérique durable
Université Sorbonne Nouvelle, France



Exposition aux médias et engagement



Un droit socio-économique, un projet politique
et une pratique pédagogique
avec des compétences spécifiques

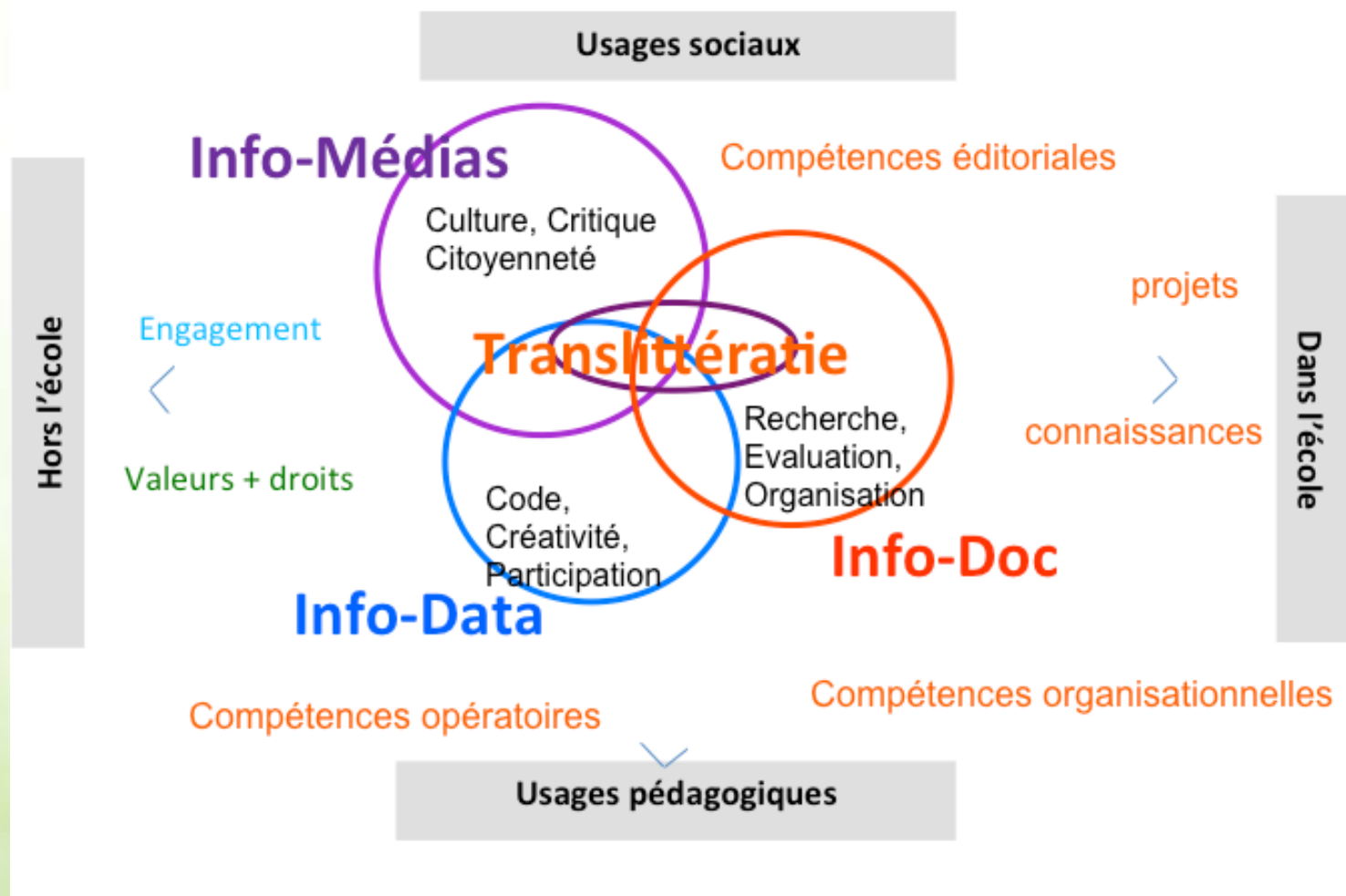


"Dans ce contexte de complexité, **chaque récit engageant peut se transformer en événement d'apprentissage**, tant dans l'environnement formel de l'école qu'hors les murs. »

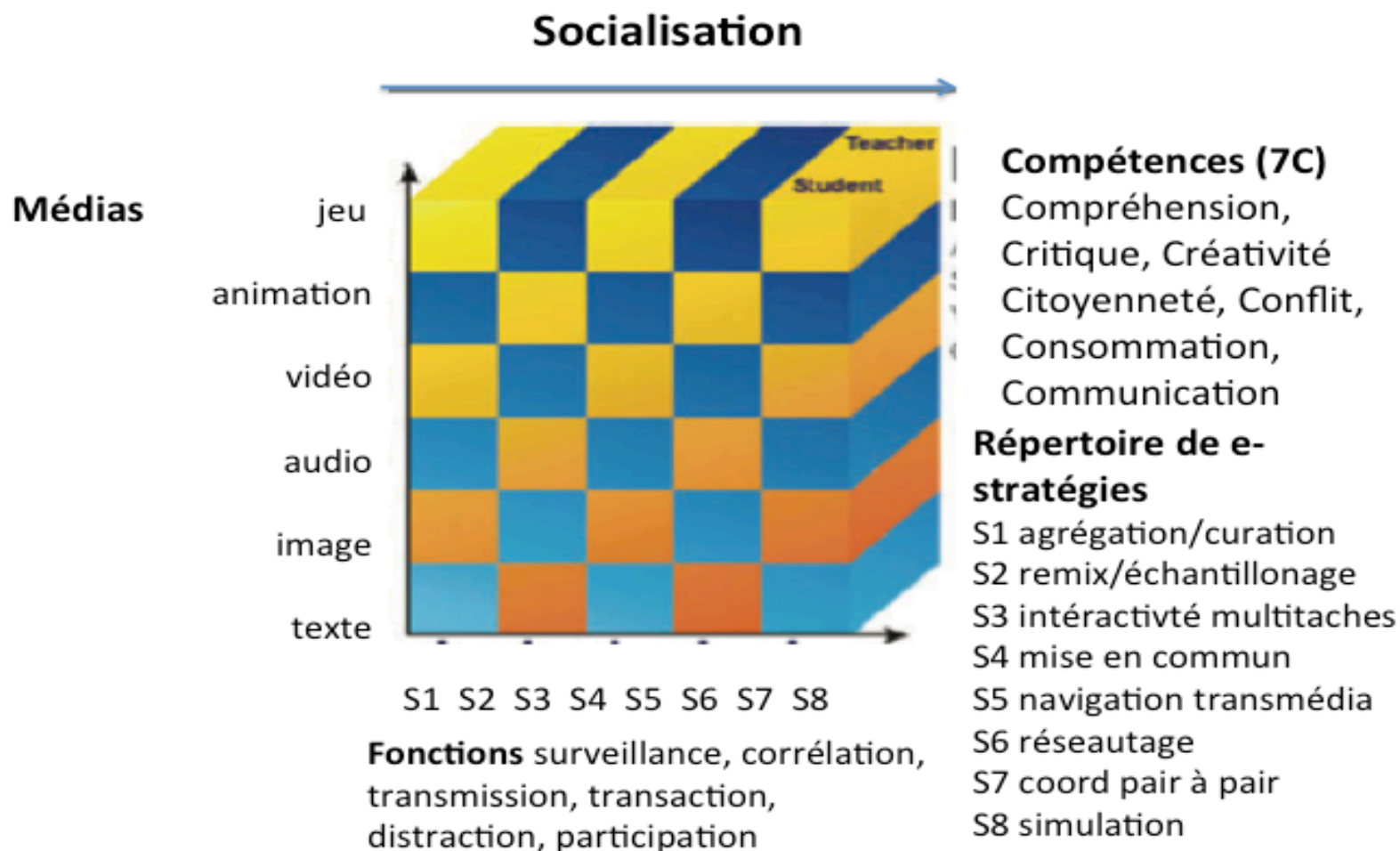
Frau-Meigs *Socialisation des jeunes et éducation aux médias* (Eres 2011)

- **Jeu** (game): résolution de problèmes
- **Simulation** (simulation): modèles dynamiques de processus applicables au monde réel
- **Agrégation de contenus** (content-aggregation) : expression d'identités alternatives
- **Echantillonnage** (sampling) : remixage des produits médiatiques pour une meilleure compréhension
- **Multi-modalisations** (multitasking) : interaction entre divers médias
- **Mise en commun de ressources** (pooling): intelligence distribuée par agrégats de savoirs finalisés
- **Navigation transmédias** (transmedia navigation): contrôle sur l'information accessible dans le domaine public et la création de nouveaux contenus
- **Réseautage** (networking) : recherche et distribution de l'information
- **Coordination pair-à-pair** (peer to peer coordination) : négociation entre diverses communautés en ligne et hors ligne pour solutions innovantes.

Les 3 cultures de l'information



La socialisation pour savoir devenir



Source: Frau-Meigs , 2011

Matrice socialisation par médias

Un domaine éducatif nouveau* : « savoir devenir » :

-une capacité projective, où les apprenants s'approprient le potentiel informationnel des environnements distribués mis à leur disposition

-par le biais des translittératies (3 cultures de l'information)

-sur la base d'une pédagogie du projet (engagement et participation)

-pour le développement numérique durable**

**cf rapport Delors: les 4 piliers de l'éducation: apprendre à connaître, apprendre à faire, apprendre à vivre ensemble, apprendre à être*

***cf Amartya Sen: l'engagement continu dans des besoins de second ordre (le respect de soi, l'esthétique de vie) au-delà des besoins de premier ordre (la survie, la sécurité) est indispensable au développement durable*

4 besoins socio-cognitifs fondamentaux appuyés aux affordances numériques :

Mise à jour de soi



Réorientation des choix



Modélisation ludique

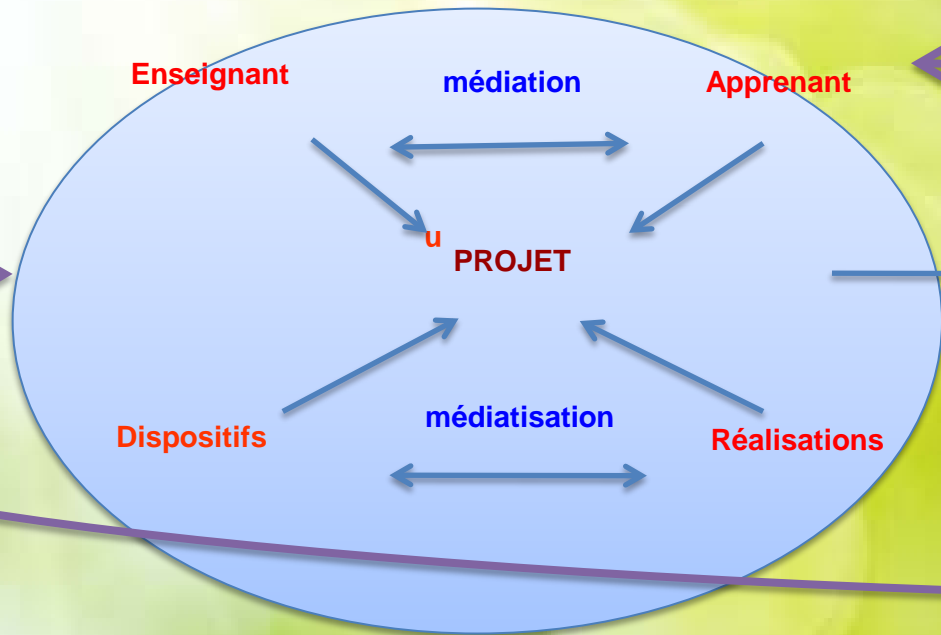


Engagement civique

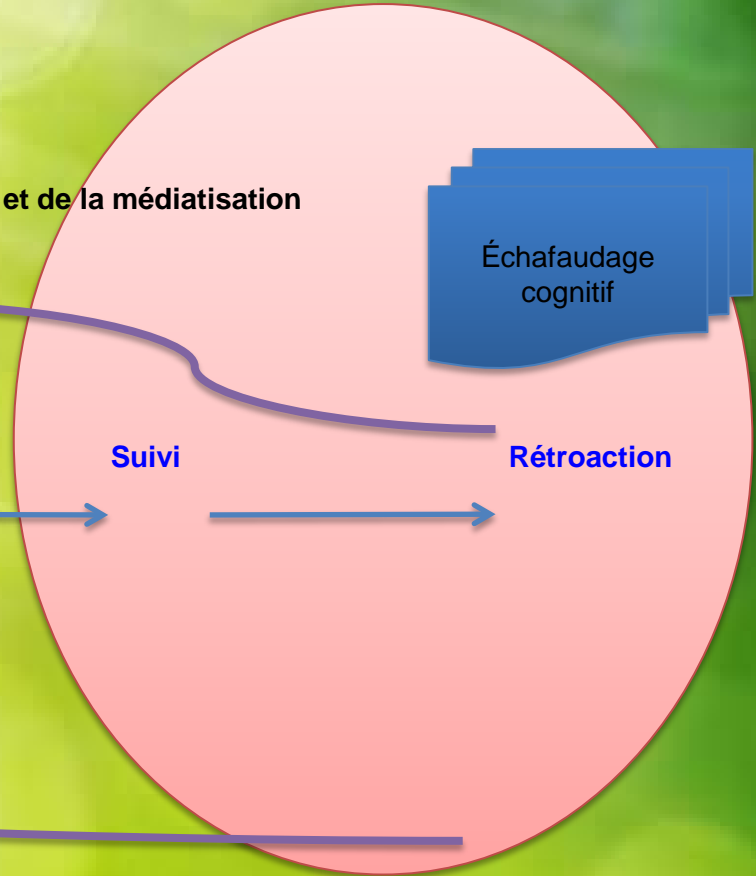


Pédagogie de la participation

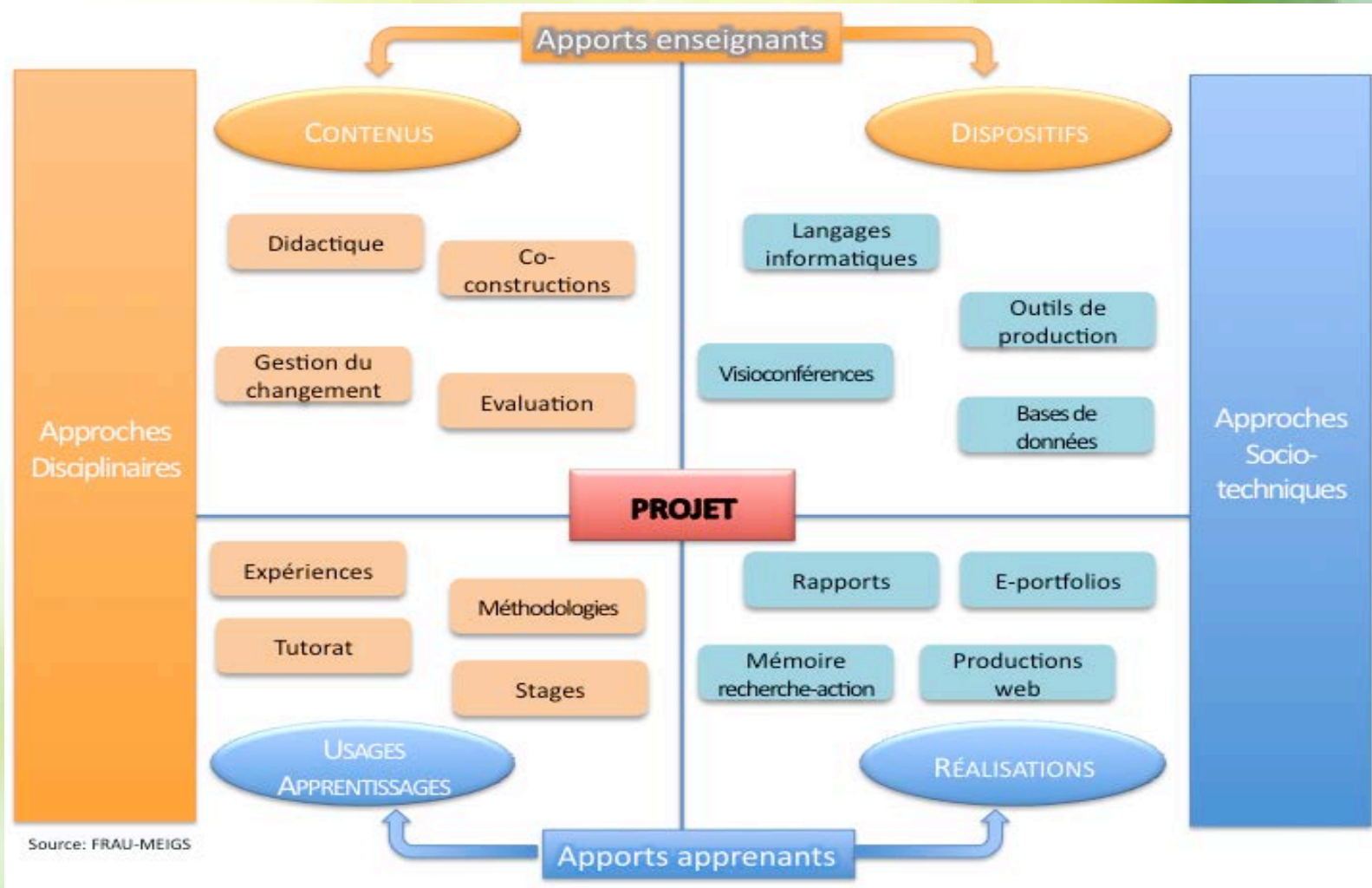
Situation d'apprentissage



Révision du projet et de la médiatisation

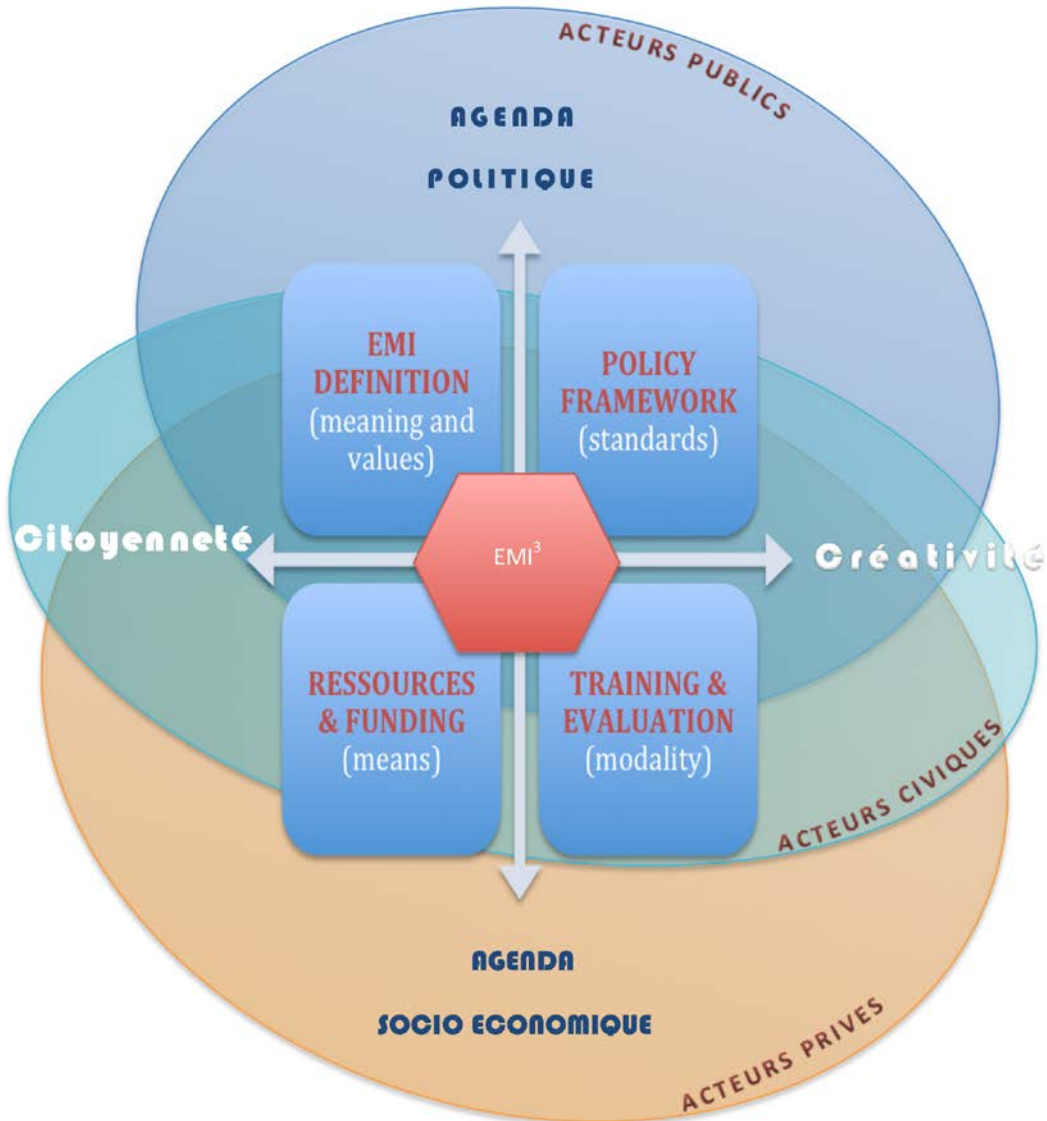


La formation pour savoir devenir



Source: FRAU-MEIGS

Pouvoir d'agir et agenda



***SACHONS DEVENIR
TOUS ENSEMBLE !***