

**Enseigner à l'ère  
numérique:  
adapter l'école aux  
changements d'état d'esprit  
des élèves**

**Serge Tisseron**

**Psychiatre, docteur en psychologie,  
psychanalyste, chercheur associé HDR à  
l'Université Paris VII Denis Diderot**

**[www.sergetisseron.com](http://www.sergetisseron.com)**

# **Une nouvelle situation culturelle : le livre et l'écran**

- **Le livre et les écrans numériques sont deux outils – deux technologies - que l'homme a inventées pour prendre en relais et amplifier certaines de ses capacités mentales et sociales.**
- **Chaque outil entraîne dans son sillage une culture – idéologie – privilégiée**

# **Il en résulte quatre révolutions**

- 1. Dans la relation aux savoirs**
- 2. Dans la relation aux apprentissages**
- 3. Dans le fonctionnement psychique**
- 4. Une révolution des liens et de la sociabilité**

**MAIS: la culture des écrans est en train d'intégrer les acquis de la culture du livre: métissage (exemple: la time line sur facebook)**

**Différence entre culture « du numérique » et culture « par le numérique »**

# **1. Une révolution dans la relation aux savoirs**

*Dr Serge Tisseron – Culture du livre et culture des écrans: l'indispensable complémentarité, Académie des sciences – 22 janvier 2013*

## La culture du livre : *une culture de l'Un*

- **Un seul** livre à la fois
- **Un seul** lecteur
- **Un seul** auteur
- **Un seule** tâche réalisée à la fois
- Chaque tâche est réalisée avec le souci qu'elle soit «**unique**»
- La relation aux savoirs s'exerce dans un **seul sens : vertical**

## La culture des écrans : *une culture du multiple*

- **Plusieurs** écrans simultanés
- **Plusieurs** spectateurs
- **Plusieurs** créateurs (créations collectives)
- **Plusieurs** tâches sont menées en parallèle
- Les tâches sont toujours **inachevées et provisoires**
- La relation aux savoirs se déploie dans des **directions horizontales multiples** (sur le modèle Wikipédia)

# **2. Une révolution dans la relation aux apprentissages**

*Dr Serge Tisseron – Culture du livre et culture des écrans: l'indispensable complémentarité, Académie des sciences – 22 janvier 2013*

## **La culture du livre :** *centrée sur la temporalité et la mémoire*

**Elle favorise :**

- **Une pensée linéaire**  
sur le modèle du langage
- **La mémoire événementielle**
- **Les apprentissages**  
par pratiques répétitives  
(l'assimilation selon Piaget)
- **La construction narrative**  
fondée sur la temporalité

## **La culture des écrans :** *centrée sur la spatialité et l'innovation*

**Elle favorise :**

- **Une pensée spatialisée,**
- **La mémoire de travail**
- **Les apprentissages**  
par changement de stratégie et  
inhibition des apprentissages  
antérieurs:  
(l'accomodation selon Piaget)
- **La construction narrative** par  
analogies et contiguïtés

# **3. Une révolution dans le fonctionnement psychique**

*Dr Serge Tisseron – Culture du livre et culture des écrans: l'indispensable complémentarité, Académie des sciences – 22 janvier 2013*



# La culture du livre

- **L'identité : stable, unifiée** (« individus »)
- **Mécanisme de défense privilégié : le refoulement des désirs** (modèle thermodynamique)
- **Donne un statut d'exception aux formes verbales de la symbolisation** : parole et écriture (le mot de symbolisation leur a d'ailleurs longtemps été réservé)

# La culture des écrans

- **L'identité : définie en référence à l'espace social** (« dividus »).
- **Mécanisme de défense privilégié : le clivage entre diverses parties de la personnalité** (modèle «Windows» :)
- **Valorise les formes non verbales, imagées et sensori-motrices, de la symbolisation et de la communication,**

# **4. Une révolution des liens et de la sociabilité**

# La culture du livre

- **Les liens privilégiés sont de proximité physique et/ou généalogiques** (famille).
- **Désir d'extimité réduit aux proches** (famille et amis)
- **L'autorité est assurée par la reconnaissance que donne le pouvoir centralisé. La régulation repose sur une instance** qui pointe la **culpabilité** et punit.
- **L'expression des expériences intimes** s'oppose à l'appartenance de groupe et elle est mise en sourdine

# La culture des écrans

- **Les liens privilégiés** sont organisés par le fait de **partager un intérêt**. Le réseau social est « glocal » (global et local).
- **Désir d'extimité élargi à la planète entière** (selfies, sexties...)
- **L'autorité est fondée sur la reconnaissance des pairs** : projets *bottom up*. **La régulation repose sur tous les participants** (culture de la **honte** capable de détruire la e-réputation).
- **L'expression des expériences intimes** renforce l'appartenance de groupe (*égocratie participative*)

**Ces deux cultures sont  
absolument  
complémentaires**

Parce que chacune a  
ses dangers,  
et ses avantages

# AVANTAGES

## La culture du livre

Permet de  
s'approprier sa  
propre histoire  
en s'en faisant  
le narrateur

## La culture des écrans

Favorise la  
capacité  
de faire face  
à l'imprévisible

# DANGERS

## La culture du livre

Réduction des  
compétences  
aux  
apprentissages  
par cœur

=> inhiber la  
créativité

## La culture des écrans

Dispersion (pensée  
zapping)

personnalité  
immergée dans  
chaque situation  
nouvelle, sans recul  
cognitif ni temporel,  
et donc sans  
conscience de soi

# DANGERS

## La culture du livre

1. **Savoirs :**  
Ultra spécialisation
2. **Apprentissages :** réduction des compétences aux apprentissages par cœur => inhiber la créativité
3. **Psychologique :**  
personnalité rigide,  
peu évolutive
4. **Liens :** privilégier les relations de proximité (empathie réduite aux proches)

## La culture des écrans

1. **Savoirs :**  
Dispersion (pensée zapping)
2. **Apprentissages :** troubles de l'attention et de la concentration
3. **Psychologique :**  
personnalité immergée dans chaque situation nouvelle, sans recul cognitif ni temporel, et donc sans conscience de soi:  
Les consommations excessives  
« cyberdépendance »
4. **Liens :** privilégier les relations virtuelles et fuir la réalité

# CONSEQUENCES

**L'omniprésence des écrans rend nécessaire d'intérioriser les repères temporels et narratifs pour bénéficier de tout ce qu'ils peuvent apporter**

**L'adolescent immergé sans recul dans les technologies numériques est moins « coupable d'abus » que victime d'une immersion trop précoce et trop massive dans les écrans (TV)**



# **L'éducation au numérique implique tous les partenaires**

**1. Les parents**

**2. Les collectivités  
publiques**

**3. Les enseignants**

# 1. Les parents

## 1. La relation aux savoirs:

**accompagnement**, Education inverse

## 2. La relation aux apprentissages

**alternance** entre repères spatialisés (jeux dans l'espace), et repères temporels (histoires racontées) pour bien aborder les écrans

## 3. Nouveau fonctionnement psychique

**auto régulation** (contrats)

## 4. Nouvelles sociabilités:

Encourager les **créations**

# campagne des balises 3-6-9-12

## Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12



**Avant 3 ans**  
*L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels*



**De 3 à 6 ans**  
*L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles*



**De 6 à 9 ans**  
*L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social*



**De 9 à 12 ans**  
*L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde*



**Après 12 ans**  
*L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux*

“ J'ai imaginé les repères - 3-6-9-12 - comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ”  
Serge Tisseron  
3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. érès

Pas de TV avant **3** ans

Pas de console de jeu personnelle avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

À tout âge, limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.



3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

### Avant 3 ans

Je préfère les jeux traditionnels et les histoires lues ensemble à la télévision et aux DVD.

Je laisse à mon enfant le temps de s'ennuyer pour lui permettre d'imaginer ses prochains jeux.

À cet âge-là, la tablette, c'est fait pour jouer à deux.

### De 3 à 6 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans.

Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je privilégie les jeux vidéo qu'on joue à plusieurs plutôt que ceux qu'on joue seul.

### De 6 à 9 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je paramètre la console de jeux.

Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :

- 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
- 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
- 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

### De 9 à 12 ans

Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.

Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.

Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait

Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

### Après 12 ans

Mon enfant - surfe - seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.

Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagats, de la pornographie et du harcèlement.

La nuit, nous coupons le WIFI et nous éteignons les mobiles.

Je refuse d'être son - ami - sur Facebook.

Diffusons cette affiche.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.



## **2. Les partenaires institutionnels (mairies, associations...)**

- **Valoriser les productions numériques des élèves:** festivals de leurs créations numériques
- **Valoriser les actions collectives:** la semaine pour apprivoiser les écrans (ou semaine pour apprendre à voir autrement)

## **2. Les enseignants**

### **A l'école maternelle**

- **Rappeler que les écrans ne sont pas indispensables à cet âge**
- **Favoriser le jeu et le « faire semblant » comme support de compréhension du virtuel**
- **Favoriser les passages de la pensée spatialisée à la construction narrative (le *Jeu des Trois Figures*)**

# A l'école primaire

- 1. Le Module de *La Main à la pâte* :  
*Les écrans, le cerveau... et l'enfant***
- 2. Exposer les modèles économiques et marketing d'Internet**
- 3. Informer sur le droit à l'intimité, le droit à l'image, et les lois communes qui s'appliquent sur Internet (harcèlement)**

**A tous les niveaux scolaires,**

**Enseigner à l'ère  
numérique, c'est  
proposer de nouvelles  
occasions d'apprendre**

**Les enseignants doivent connaître et  
comprendre la culture des jeunes  
pour en partir et les amener aux  
savoirs académiques**

# **Proposer de nouvelles occasions d'apprendre**

- 1. Avec de nouvelles stratégies éducatives**
- 2. Avec les outils dont les jeunes disposent**
- 3. Avec de nouvelles formes d'appropriation des savoirs**



# **Prendre en compte la nouvelle relation aux savoirs, c'est:**

- **Encourager le travail collaboratif:** faire alterner travail individuel et en groupe face à un écran: l'écran comme lieu d'échanges et de création en réseau, dans une logique de communauté et non de compétition
- **Pratiquer la classe inversée**
- **Favoriser le tutorat : l'apprentissage passe par la reformulation des savoirs**

# **Prendre en compte la nouvelle relation aux apprentissages, c'est:**

- Encourager la fabrication d'objets multimédias associant textes, images fixes ou animées, mise en page**
- Favoriser le passage du visuel au narratif et du narratif au visuel (faire raconter les expériences d'écran, encourager les créations visuelles)**
- Apprendre à maîtriser les machines (langage de programmation)**

# **Prendre en compte la nouvelle relation à l'identité, c'est:**

- Encourager les débats et les controverses entre 2 élèves qui défendent chacun un point de vue**
- Favoriser l'utilisation scolaire des outils personnels des enfants avec lesquels ils ont une relation intime (mobile)**
- Le « Jeu des 3 Figures »: jouer successivement plusieurs rôles**

# **Prendre en compte les nouvelles formes de sociabilité, c'est:**

- Encourager les débats et les controverses entre 2 groupes (et plus seulement 2 élèves)**
- Apprendre à partager l'information sans la dénaturer**
- Valoriser les productions numériques des jeunes : « Une école, un site, des jeunes pour l'alimenter »**

# **En conclusion**

**Les cultures du livre et des écrans sont complémentaires**

**L'avenir appartient aux enfants qui seront à leur aise A LA FOIS avec la pensée visuo-spatiale des écrans et avec la pensée narrative du livre**

**MAIS avoir acquis les repères de la culture du livre permet de mieux profiter de celle des écrans**

**Merci de votre  
attention**

**Et bienvenue sur mon blog:  
[www.sergetisseron.com](http://www.sergetisseron.com)**