



Le choix et les non-choix entraînés par l'abondance de contenus

publié le 23/01/2024 - mis à jour le 25/04/2025

Descriptif :

Comment échapper au risque de submersion ? Pourquoi et comment redécouvrir l'intérêt des tiers de confiance ? un podcast de France Culture, des pistes d'activités éducatives et des parcours Pix.

Sommaire :

- L'impact des écrans
- Des idées d'activités ?
- Utiliser des campagnes Pix

"Le choix à l'ère du numérique : comment échapper au risque de submersion ? [🔗](#)".

Une émission de radio instructive d'1H, ressource pour travailler la #citoyenneténumérique en #EMI #EducMediaInfo



Mains et smartphone
Image par Gerd Altmann de Pixabay

Sur France Culture, avec

▶ [Bruno Patino](#) [🔗](#) Président de la chaîne franco-allemande ARTE, homme hyperconnecté et observateur du numérique depuis 20 ans,

▶ [Anne Alombert](#) [🔗](#), Philosophe, maîtresse de conférences à l'Université Paris 8, spécialiste des enjeux anthropologiques des transformations technologiques contemporaines.

Cette société de l'abondance mène, selon Bruno Patino, à une forme de paralysie qui nous pousse à recourir à des algorithmes de recommandation, et à un sentiment de frustration quand nous les suivons.

"Le problème, ce ne sera plus la production de contenu, ce sera vraiment de se repérer là-dedans. Et si ce sont les entreprises privées qui décident des chemins que nous devons suivre, c'est très problématique. Un espace public démocratique suppose que ce soient les citoyens, les groupes de pairs qui aient la main sur les algorithmes de recommandation.", explique Anne Alombert.

● L'impact des écrans

Un podcast de 6 épisodes sur France Culture pour en savoir plus sur le fonctionnement du cerveau en présence d'écrans. Séverine Erhel, maître de conférences en Psychologie Cognitive et Ergonomie à l'Université de Rennes 2,

y parle de :

- ▶ **Multitasking**  (effectuer plusieurs tâches en même temps) : notre cerveau peut certes mener plusieurs tâches simultanément mais dans certaines limites, utiles à connaître.
- ▶ **Distinguer addiction et état de "flow"**  : ces pratiques qui favorisent un état attentionnel si fort qu'il fait perdre la notion du temps et limite toutes les distractions extérieures.
- ▶ Les **réseaux sociaux**  : peut-on mesurer leur impact par le type d'usage plutôt que par le temps d'écran ? quels sont leurs usages problématiques ?
- ▶ Le « **doomscrolling**  » : action de faire dérouler des contenus négatifs sur son écran, ses causes, ses conséquences sur les personnes, la place de la métacognition.

● Des idées d'activités ?

- ▶ Faire de la recommandation calculée de contenus (algorithmes) un sujet d'observation ou d'étude,
- ▶ faire vivre la **recommandation contributive et qualitative de contenus**, pour que les jeunes perçoivent la différence avec celle des algorithmes (exemples journaux d'établissement, prix de lecture, forums thématiques, rédaction d'une sitographie commune, clubs...). On pourra s'appuyer sur les **ressources du CLEMI**  et son **accompagnement** .

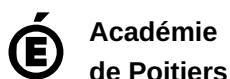
● Utiliser des campagnes Pix

Celles qui permettent d'acquérir des connaissances et compétences liées à ce sujet :

- Campagne basée sur la compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- Campagne basée sur la compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique
- Campagne basée sur la compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
- Campagne EMI (cycle 4 ou lycée)
- Campagne Environnement numérique - Socle commun (basé sur le domaine 5 de Pix)
- Campagne [LP] Humanités_LV - 2nde LP pour le lycée professionnel

Lien complémentaire

 [Un exemple de constitution collaborative d'un document de collecte en lycée !\[\]\(d47ad152ec3d86a04ad64c8049e1f17f_img.jpg\)](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.