



**HAL**  
open science

## Plateformes scolaires et éducation à la citoyenneté : stratégies sémiotiques et points de vue de concepteurs

Nolwenn Tréhondart, Tiphaine Carton

### ► To cite this version:

Nolwenn Tréhondart, Tiphaine Carton. Plateformes scolaires et éducation à la citoyenneté : stratégies sémiotiques et points de vue de concepteurs. Colloque international Ticemed 12: L'Education aux médias tout au long de la vie : des nouveaux enjeux pédagogiques à l'accompagnement du citoyen, Association internationale Ticemed; Centre de recherche sur les médiations (Crem, Université de Lorraine); Institut méditerranéen des sciences de l'information et de la communication (Imsic, Université de Toulon); Département de Communication, média et culture de l'université Panteion, Apr 2020, Athènes, Grèce. pp.94-105. halshs-03207258

**HAL Id: halshs-03207258**

**<https://shs.hal.science/halshs-03207258v1>**

Submitted on 30 Apr 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# PLATEFORMES SCOLAIRES ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ : STRATÉGIES SÉMIOTIQUES ET POINTS DE VUE DE CONCEPTEURS

**Nolwenn Trehondart**

Centre de recherche sur les médiations  
Université de Lorraine  
F-57000  
nolwenn.trehondart@univ-lorraine

**Tiphaine Carton**

Centre d'étude sur les médias, les technologies et l'internationalisation  
Université Paris 8  
F-93526  
ti.carton@gmail.com

---

**Résumé:** Les espaces numériques de travail (ENT) se multiplient depuis plusieurs années à l'école primaire. Si les professeurs se les approprient progressivement, peu de travaux se sont encore intéressés à la manière dont le design de ces dispositifs numériques dessine des usages dans le champ de l'éducation à la citoyenneté et aux médias. En nous appuyant sur une méthodologie d'analyse croisée du point de vue des concepteurs (entretiens semi-directifs menés avec les dirigeants des ENT *Beneylu School* et *One*) et du design éditorial selon une démarche inspirée de la sémiotique des écrits d'écran (Jeanneret, Souchier, 2005), nous cherchons à faire émerger les représentations du numérique, de la citoyenneté et de l'éducation aux médias et à l'information à la fois véhiculées par les discours des concepteurs et incarnées dans la matérialité des dispositifs.

**Mots-clés:** — ENT primaire, plateforme scolaire, stratégies sémiotiques, design, concepteurs, éducation aux médias et à la citoyenneté, représentations.

---

# Educational Platforms and Citizens' education: designers' semiotic strategies and justifications

**Nolwenn Trehondart**

Centre de recherche sur les médiations  
Université de Lorraine  
F-57000  
nolwenn.trehondart@univ-lorraine

**Tiphaine Carton**

Centre d'étude sur les médias, les technologies et l'internationalisation  
Université Paris 8  
F-93526  
ti.carton@gmail.com

---

**Abstract:** Digital Workspaces for primary schools have multiplied in recent years. Although teachers are gradually taking them over, few studies have yet looked at how their design shapes uses in the field of media literacy and citizens education. By relying on a methodology that crosses the designers' point of view (semi-directive interviews conducted with the directors of ENT Beneylu School and One) with the analysis of the editorial enunciation of the platforms according to an approach inspired by the semiotics of screen-based writings (Jeanneret, Souchier, 2005), we highlight the representations, values and ideologies linked to digital, citizenship and media and information literacies conveyed by the designers' discourse and embodied in the materiality of the devices.

**Keywords:** Digital Workspaces, educational platform, semiotics, design, designers, primary level, media literacy, citizenship, representations.

---

Derniers parangons du processus d'« industrialisation de l'éducation » (Moeglin, 2016), les espaces numériques de travail (ENT<sup>17</sup>) s'implantent depuis plusieurs années à l'école primaire. Si enseignants comme élèves s'approprient peu à peu ces espaces communicationnels numériques (Codreanu, 2018), les conditions d'émergence de leurs pratiques sont étroitement liées aux outils de création de contenus qui y cadrent les formes prises par les activités pédagogiques : l'« économie scripturaire » (Jeanneret, 2014 : 384) de ces « plateformes scolaires » favorise, par leur « ingénierie techno-sémiotique », des modèles d'expression tout en imposant des usages liés aux représentations de l'éducation, stratégies économiques et croyances politiques de leurs concepteurs.

Dans cet article, nous nous penchons sur le design de deux ENT du primaire – *One et Beneylu School* – afin de montrer comment leurs stratégies sémiotiques véhiculent des représentations politiques de la citoyenneté et de l'éducation aux médias. L'exploration des sites est complétée par deux entretiens semi-directifs auprès des dirigeants-fondateurs visant à repérer les « discours de justification » (Boltanski, Chiapello, 2016) et de légitimation entourant l'objet « plateforme scolaire » dans le primaire.

## Ancrages théorique et méthodologique

### ***La « plateforme pédagogique », dispositif émergent de l'éducation à la citoyenneté ?***

Depuis plusieurs années, le recours à l'objet technique « plateforme » est devenu un allant de soi du numérique éducatif, à tel point que certains chercheurs évoquent une « plateformesation de la formation » (Bullich, 2018). En contexte éducatif, la plateforme renvoie à un espace dédié et unifié, centré sur l'organisation de processus de médiations (documentaires, didactiques, communicationnelles, pédagogiques, organisationnelles, créatives, évaluatives, certificatives...) entre enseignants, parents et enfants. Si les plateformes scolaires sont présentées le plus souvent comme un dispositif neutre, au service des enseignants et des élèves, les stratégies mises en œuvre par les acteurs économiques qui la conçoivent, fréquemment issus du champ économique des *Edtech*<sup>18</sup>, reposent pourtant sur des conceptions idéologiques de l'éducation et du numérique, qui, pour Laurent Tessier (2019), sont en train de devenir le nouveau paradigme de l'éducation au numérique.

---

17. L'ENT est défini par le ministère de l'Éducation nationale comme « un ensemble intégré de services numériques choisis et mis à disposition de tous les acteurs de la communauté éducative d'une ou plusieurs écoles ou d'un ou plusieurs établissements scolaires dans un cadre de confiance défini par un schéma directeur des ENT et par ses annexes. Il constitue un point d'entrée unifié permettant à l'utilisateur d'accéder, selon son profil et son niveau d'habilitation, à ses services et contenus numériques. Il offre un lieu d'échange et de collaboration entre ses usagers et avec d'autres communautés en relation avec l'école ou l'établissement. » Voir <<https://eduscol.education.fr/pid25769/ent-presentation.html>>, consulté le 17-05-20.

18. Acronyme de *Educational Technology*. La filière industrielle du numérique éducatif français a commencé à se structurer en 2012, à la suite d'initiatives portées à la fois par des acteurs institutionnels et industriels. Ainsi, le 13 décembre 2012, le ministre de l'Éducation nationale de l'époque, Vincent Peillon, présente la stratégie numérique à venir, qui s'inscrit dans le sillage de la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République promulguée en juillet 2013. Lors de son discours, il en appelle à l'essor d'une filière numérique française compétitive », *via* la construction d'« une industrie numérique éducative française, au travers d'une démarche collective d'innovation technologique, économique, sociale et pédagogique. » La même année, l'association française des industriels du numérique pour l'éducation et la formation (AFINEF) est créée. En 2018 l'association concurrente EdTech France est fondée, présidée par Benjamin Viaud, par ailleurs président de *Beneylu School*.

Dès lors, il nous semble essentiel de ne pas considérer l'objet technique « plateforme » au prisme de ses seuls usages, mais également de son projet politique, en considérant « les logiques embarquées par l'outil » (Mabi, 2020). Ainsi que les plateformes industrielles grand public (Casilli, 2017), les plateformes pédagogiques mobilisent des types de promesses (accélération, gamification, ludicité, créativité...) et des injonctions sommatives à faire et à produire du contenu, inhérentes au modèle du Web participatif (Matthews, Bouquillion, 2010). Ces incitations à l'action, souvent non conscientisées par les usagers, sont perçues comme des vecteurs d'apprentissage : pour Codreanu, « l'utilisation contrôlée de l'ENT chez les plus jeunes dans l'enceinte de la classe pourrait permettre aux enfants d'acquérir des compétences numériques nécessaires à un usage plus responsable d'Internet dans l'espace privé » (2018 : 52). Néanmoins, on peut se demander quels modèles – de la citoyenneté, de l'éducation aux médias et au numérique – ces invitations à l'usage promeuvent.

## Cadre méthodologique

Notre méthodologie a consisté dans un premier temps à repérer les stratégies sémiotiques modélisées par le design des plateformes, selon une méthodologie inspirée des travaux sur les écrits d'écran (Jeanneret, Souchier, 2005). Nous nous sommes concentrées sur l'étude des interfaces d'accueil, des pages « Profil » et du « Fil d'actu », centrales dans le design de *One* et de *Beneylu School*.

Ce travail d'exploration repose principalement sur l'identification de formes-modèles et des outils d'écriture – les « architextes » au sens d'Yves Jeanneret et d'Emmanuel Souchier (2005), qui encadrent les pratiques d'écriture des usagers. Les pages « Profil » proposent ainsi des espaces personnels d'expression hautement standardisés avec leurs « montages » de rubriques auto-descriptives associées à des zones de saisie des centres d'intérêt (Gomez-Mejia, 2016 : 29). Ces formes véhiculent des injonctions et sollicitations sémiotiques qui, sans contraindre matériellement l'utilisateur, fonctionnent comme des machines à « suggérer » l'usage.

Si cette première lecture permet de saisir la manière dont la matérialité des dispositifs numériques participe au formatage de la construction du sens, nous estimons, à la suite de Jehel et Saemmer (2020), tout aussi important de nous « intéresser au contexte politique et économique plus large dans lequel ils prennent sens » : jusqu'où ces formes sont le fruit des projections idéologiques et politiques de leurs concepteurs<sup>19</sup>? En élaborant leurs stratégies sémiotiques, les concepteurs mobilisent des « grammaires de production » (Veron, 1995) qui s'appuient sur des visions préférentielles du monde de l'éducation, des médias et du numérique. Pour mieux comprendre les impensés embarqués dans le design des deux plateformes, nous avons donc mené des entretiens semi-directifs avec Olivier Vigneau, dirigeant fondateur de *One*, qui nous a reçues dans les locaux de son entreprise en décembre 2019, et Benjamin Viaud, fondateur de *Beneylu School*, qui nous a reçues en octobre 2019 au salon Educatec-Educatices<sup>20</sup>. Nous les avons interrogés sur leurs parcours professionnels, sur les

---

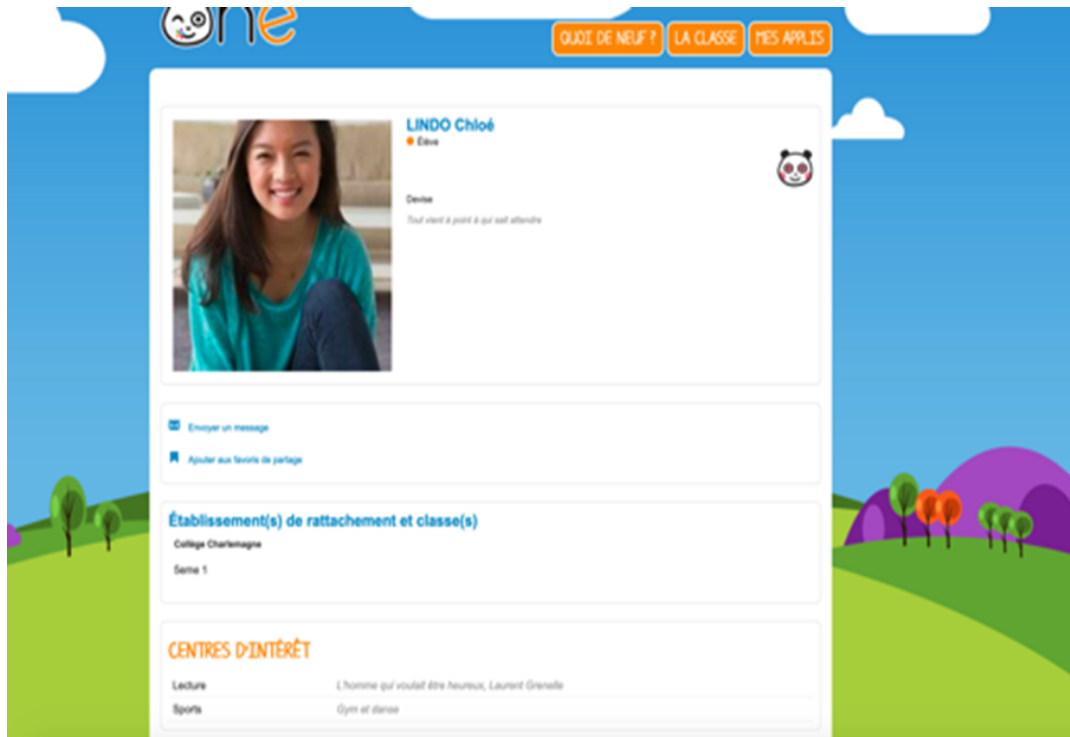
19. Par idéologie, nous entendons ici un ensemble de croyances sur lesquelles les acteurs – concepteurs, enseignants, élèves... – s'appuient afin de justifier, en les légitimant, des usages et des modes d'action (Boltanski, Chiapello, 2016 : 49-50).

20. Notons que chacun des co-fondateurs a une formation d'ingénieur, Olivier Vigneau en physique, Benjamin Viaud en marketing, leurs cultures professionnelles ne sont donc pas ancrées dans l'enseignement : Olivier Vigneau a mené une activité de consultant auprès de divers services publics et entreprises avant de co-fonder Open Digital Éducation en 2011, tandis que Benjamin Viaud a été entrepreneur dans le développement informatique avant de co-crée Beneylu en 2015.

circonstances de création de leurs entreprises, puis sur les discours d'escorte propres à chaque structure, par exemple les notions de « réseau social éducatif » et de « premier ENT pensé pour l'école primaire » pour ONE, ou bien la figuration d'une « classe numérique des vrais élèves de primaire, avec les meilleures applis pour : bien travailler... » pour *Beynelu School*. Notre objectif était de comprendre quelles représentations de l'outil et de ses usagers potentiels avaient pu guider la conception des interfaces de ces plateformes. Enfin, nous avons questionné les enquêtés sur leurs conceptions de la citoyenneté et de l'identité numériques, en les sollicitant plus spécifiquement sur certaines formes et figures repérées par nos soins lors de l'exploration des interfaces préalable à l'entretien.

## One, ou la citoyenneté en réseau

Sur la plateforme One, l'imaginaire du « réseau social » est omniprésent. Sur leur page « Profil », les usagers sont invités à exprimer leurs « humeurs », associer des « devises » à leur profil, remplir des rubriques « centres d'intérêt », et publier des messages sur le « fil de nouveautés ».



**Illustration 01.** Captures écrans du « profil élève test » et du « Quoi de neuf »  
(Crédit : Open Digital Education)

La métaphore du « réseau » est avancée par Olivier Vigneau pour justifier les stratégies sémiotiques mettant l'accent sur les activités de production des usagers, placés au centre du système. Chaque message envoyé s'affiche sur un « Fil de nouveautés », rappelant le fil d'actualité des plateformes grand public, où chacun peut voir ce que les membres ont partagé et commenté, sans pour autant accéder aux règles de sélection et d'affichage des contenus. « L'approche par réseau », explique Olivier Vigneau, « c'est que l'utilisateur est au centre, c'est pas le portail de l'école ! La personne est au centre, l'élève est au centre, c'est un réseau dans lequel il y a sa famille, y'a ses copains, ses camarades de classe, les enseignants, le directeur, le périscolaire ». Cette approche semble renvoyer non pas tant à l'univers des Gafam qu'aux utopies du Web et ses imaginaires de la communication horizontale et décentralisée. Cette prétention de la plateforme à se présenter comme un instrument de médiation favorisant la continuité des liens entre les acteurs du monde scolaire s'inscrit par ailleurs pleinement dans la logique connexionniste du nouvel esprit du capitalisme, que Luc Boltanski et Ève Chiapello (2016 : 182) décrivent comme « le désir de se connecter aux autres, d'entrer en relation, de faire des liens, afin de ne pas demeurer isolés ». Le design de l'interface principale, qui rappelle le *newsfeed* de Facebook, reflète ce rêve d'une communication scolaire harmonieuse, où chacun s'exprime sans hiérarchie apparente : les interventions des élèves, des professeurs et du directeur s'affichent selon une organisation non hiérarchisée, où, plus que l'utilisateur, c'est la valorisation de ses traces d'activités et de ses interactions sociales qui devient centrale.



**Illustration 02.** Capture-écran de l'interface d'accueil de One (Crédit : Open Digital Education)

Si Olivier Vigneau adhère à ce modèle, il lui reconnaît toutefois une certaine ambivalence : « On a tâtonné sur des choses qui restaient acceptables à l'échelle du réseau social sans braquer », se justifie-t-il, avant d'expliquer concernant l'absence de boutons *like* : « Là, on sentait quand même qu'il y avait des choses qui braquaient. Le prof, il a quand même aussi une autorité, on n'a pas à l'aimer ou pas l'aimer. Ça, on l'a rôdé. »

## Beneylu School, ou la citoyenneté professionnalisante

La plateforme Beneylu School hybride plusieurs grammaires de production :

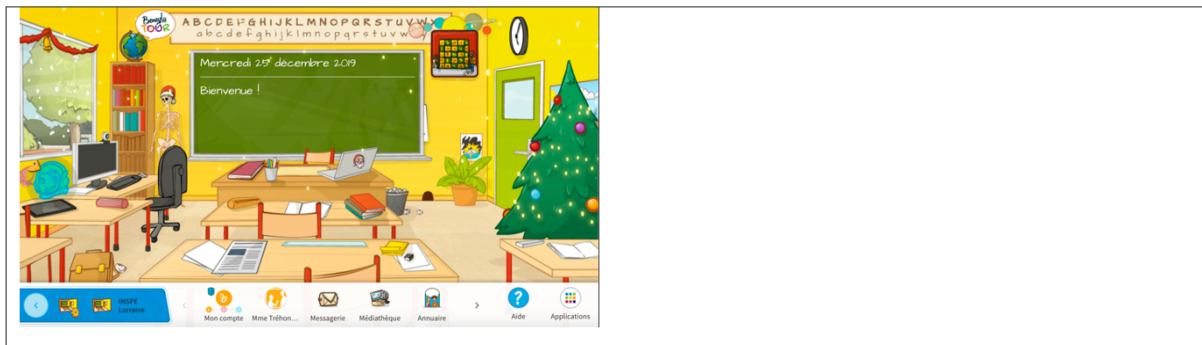
- celle du « réseau social » avec la page « Profil », qui incite à dévoiler le métier que l'on souhaiterait exercer plus tard, ainsi que ses « préférences » via des icônes affectifs « J'aime » et « Je n'aime pas » ;
- celle de la plateforme de diffusion de contenus culturels, type Netflix, avec le service « Infini » qui propose à l'enseignant un accès à des « ressources illimitées ». Selon Benjamin Viaud, les interfaces scolaires gagnent à se rapprocher du design en flux des plateformes grand public : « On est partis d'une pratique installée à la maison, consommer du contenu numérique sur une plateforme en illimité, que ce soit sur YouTube, Deezer, Spotify, Netflix » ;
- celle de l'univers ludo-éducatif, avec *un storytelling* clairement assumé : « On veut une vraie identité, un univers avec des personnages, des caractères » (Benjamin Viaud). L'interface d'accueil est un dessin d'une classe disposée « à l'ancienne », véhiculant un modèle transmissif d'enseignement (tableau noir, ordinateur dans un coin, journal papier posé sur une table) ;
- celle « professionnelle » du monde de l'entreprise avec les « notifications » qui s'affichent sur une interface rappelant potentiellement l'univers de la bureautique et des messageries d'entreprise. Benjamin Viaud est explicite à cet égard : « Ils [les enfants] entrent dans le monde des grands en ayant leur propre messagerie. » La citoyenneté semble ici promue comme une compétence digitale mise au service de l'économie et de l'insertion de l'apprenant dans le monde de l'entreprise.



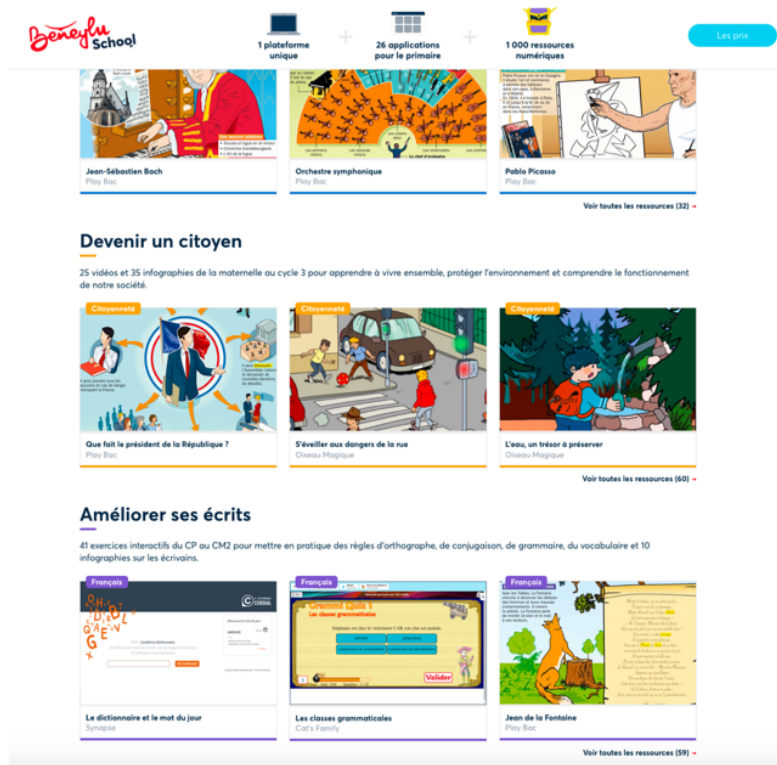




**Illustration 03.** Captures-écrans des pages «Profil» et de l'interface de réception des notifications (Crédits: Beneylu School)



**Illustration 04.** Capture-écran de l'interface d'accueil (salle de classe) (Crédits : Beneylu School)



**Illustration 05.** Capture-écran de l'interface présentant les 1000 ressources numériques de Beneylu (Crédits : Beneylu School)

## La citoyenneté par essai-erreur

Enfin, il est intéressant de noter comment l'appareillage justificatif des concepteurs est renforcé par la critique de l'institution scolaire « traditionnelle ». Le discours institutionnel sur l'EMI est présenté comme moralisateur et éloigné des pratiques réelles, se cantonnant à une critique surplombante des réseaux socio-numériques : « On voit encore trop souvent ce poster "Internet sans crainte", affiché dans les salles de classe, qui explique comment on va se faire broyer au collègue en allant sur les RSN » (Benjamin Viaud) ; « L'approche d'Internet par les dangers, c'est quand même... il s'y passe des trucs dangereux, bien sûr [...], mais l'approche par la pratique, c'est pas pareil. » (Olivier Vigneau)

Cette approche de la fabrique d'une « première identité numérique<sup>21</sup> » selon une logique de risque contrôlé – « avoir de premières interactions numériques protégées » (Benjamin Viaud) – repose sur la croyance qu'il faut préparer les apprenants à un usage professionnel des outils qu'ils rencontreront plus tard, et pour cela privilégier une démarche inductive fondée sur le *learning by doing* : « On est pas des pédagoges, mais on est assez sensibles aux pédagogies actives, aux pédagogies de projet, à tous ces trucs-là : je vais depuis tout petit, manipuler des trucs, faire des trucs avec du contenu multimédia, je vais le faire tout seul, je vais le faire à plusieurs, en groupe, je vais donner à voir à l'autre et être curieux aussi d'un public » (Olivier Vigneau).

L'argumentation ici mise en avant puise au cœur des théories constructivistes de l'apprentissage qui privilégient la participation active de l'élève au « transfert passif d'information » (Chaptal, 2003 : 158). Toutefois, ces théories sont transformées en discours promotionnel octroyant une légitimité

21. Extrait de : <<https://beneylu.com/school/fr/application/profil>>, consulté le 2 juin 2020.

pédagogique et didactique aux outils numériques : « Il faut 4 jours pour qu'il y ait un premier gamin qui mette une connerie là-dedans, puis qu'il la recharge, alors, bien sûr, ça crispe l'institution, mais une fois que j'ai fait ça et que le gamin a fait une connerie, cette bêtise ou truc, c'est pas anti-pédagogique de faire ça, c'est une bonne façon d'apprendre » (Olivier Vigneau). Ainsi, plutôt que de prescrire des comportements exemplaires de façon abstraite, la plateforme scolaire est présentée comme un simulateur de situations d'usage où la prise de risque participe d'un processus émancipateur au sein du cadre protégé de l'institution : « S'il se passe une merde, il vaut mieux qu'elle ait lieu sur *Beneylu* » (Benjamin Viaud).

Cette conception repose toutefois sur de nombreuses sollicitations sémiotiques à se dévoiler : « Quand je suis un enfant, pour la première fois de ma vie, à 7 ans, je vais construire un profil sur Internet, je vais choisir une photo qui va me représenter, je vais dévoiler quelque chose sur moi » (Benjamin Viaud). Indiquer ses préférences permet, il est vrai, de réfléchir à la manière dont le profil constitue une métaphore de l'identité (Georges, 2009) ; toutefois, il nous semble que le formateur en EMI doit s'interroger sur ces mises en situation largement influencées par le design et le vocabulaire des réseaux sociaux et qui tendent à présenter leurs modèles sémiotiques comme des outils de sensibilisation à la vie sur Internet : ne tendent-elles pas à orienter les représentations identitaires des élèves vers une « [fabrique] de soi » (Gomez-Mejia, 2016) et une première identité numérique modelées par les industries du Web ou inscrites dans le dispositif normé de l'entreprise ? Le module éditorial « mon humeur » de *One* qui permet d'associer un affect à son profil est présenté comme un outil au service d'un travail sur l'émotion, sans que semble ici pensée l'influence des stratégies du « capitalisme affectif numérique » (Alloing, Pierre, 2017 : 32) sur les pratiques citoyennes.

## Conclusion

Pour atteindre une visée émancipatrice (Freire, 1974), toute démarche d'éducation à la citoyenneté gagne à s'emparer des enjeux idéologiques sous-jacents aux dispositifs socio-techniques mobilisés en classe, surtout lorsque ces derniers revendiquent une dimension éducative légitimée par l'institution (Bréda, 2006).

L'analyse croisée du design des plateformes *One et Beneylu School* et des discours de leurs concepteurs révèle ainsi l'ambiguïté de leur rapport avec les plateformes de réseaux sociaux grand public, au sein d'un mouvement plus général de « platformisation » de l'éducation (Bullich, 2018). L'influence d'autres univers, comme l'entreprise, est aussi palpable, quoique de façon plus diffuse, autant dans le design des interfaces que dans les références des concepteurs. Dès lors se pose la question du modèle de citoyenneté que ces plateformes naturalisent : s'agit-il une éducation normative aux codes de communication et d'expression numériques, émanant de visions idéologiques de l'éducation, reprenant en creux les principes du nouveau management public, promue par les référentiels de l'OCDE ou de l'UNESCO quant aux « compétences du XXI<sup>e</sup> siècle », c'est-à-dire une citoyenneté qui se pense en termes d'acquisition de « compétences numériques » plutôt que d'émancipation ?

Il nous semble important d'aider les élèves et les enseignants à comprendre comment les discours d'accompagnement des ENT et la matérialité de leurs cadres sémiotiques anticipent des pratiques et des figures d'enseignants, d'élèves, de citoyens, au risque de les stéréotyper et de figer leurs implications symboliques et politiques. L'apprentissage de ces outils numériques ne devrait pas, selon nous, s'apparenter à une acculturation, une éducation « avec », mais plutôt contribuer à une éducation critique « aux » plateformes numériques, favorisant la réflexivité des acteurs sur les conditions d'émergence de leurs pratiques. Il nous semble ambitieux, mais pas impossible, de proposer des exercices d'analyse du design impliquant les élèves, dans un

contexte où la citoyenneté numérique semble aux prises avec des formatages et calculs divers, entre un « design de la visibilité » (Cardon, 2008) volontairement construit par les usagers et des tactiques et stratégies (de Certeau, 1990) visant à tirer profit des « identité[s] calculée[s] » (Georges, 2009) des citoyens.

## RÉFÉRENCES

Alloing, C., Pierre, J., 2017, *Le Web affectif, une économie numérique des émotions*. Bry-sur-Marne, Ina Éditions.

Boltanski, L., Chiapello, E., 2016, *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris, Gallimard.

Bouquillion, P., Matthews, J. T., 2010, *Le Web collaboratif. Mutations des industries de la culture et de la communication*. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

Bréda, I., 2009, « Les nouveaux médias de l'école : compétences numériques et compétences critiques » in : *L'éducation aux médias en Europe, controverses, défis et perspectives* (52-62), rapport Euromédic. Bruxelles.

Bullich, V., 2018, La « plateformes » de la formation ». *Distances et médiations des savoirs* (21). URL : <http://journals.openedition.org/dms/2096>

Cardon, D., 2008, « Le design de la visibilité – un essai de cartographie du Web 2.0 ». *Réseaux*, 152(6), 93-137. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-93.html>

Casilli, A. (2017). De la firme à la plateforme : penser le *digital labour*. Entretien avec Antonio Casilli. Florian Vörö. *Poli. Politique de l'image*, (3), 42-51.

de Certeau, M., 1990, *L'invention du quotidien I : Arts de faire*. Paris, Éditions Gallimard.

Chaptal, A., 2003, *L'efficacité des technologies éducatives dans l'enseignement scolaire. Analyse critique des approches française et américaine*. Paris, L'Harmattan.

Codreanu, E., 2018, *Les espaces numériques de travail dans l'enseignement primaire – le rôle de la conception et des facteurs situationnels dans l'adoption technologique* [Thèse de doctorat, Université de Lyon 2].

Freire, P., 1974, *Pédagogie des opprimés*. Paris, Maspéro.

Georges, F., 2009, « Représentation de soi et identité numérique : une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du Web 2.0 ». *Réseaux*, (154), 165-193.

Gomez-Mejia, G., 2016, *Les fabriques de soi, Identité et industrie sur le Web*. Paris, MKF Éditions.

Jeanneret, Y., 2014, *Critique de la trivialité – Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Le Havre, Éditions Non Standard.

Jeanneret, Y., Souchier, E., 2005, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran ». *Communication & Langages*, (145), 3-15.

Jehel, S., Saemmer, A, 2020, *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Villeurbanne, Presses de l'Enssib.

Mabi, C., 2020, « Comment saisir la qualité politique des technologies numériques. Réflexions critiques sur les affordances démocratiques des dispositifs numériques », in : S. Jehel, A. Saemmer (dirs.), *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*, 75-86. Villeurbanne, Presses de l'Enssib.

Moeglin, P. (dir.), 2016, *Industrialiser l'éducation. Anthologie commentée (1913-2012)*. Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll. Médias.

Tessier, L., 2019, *Éduquer au numérique. Un changement de paradigme*. Paris, MkF Éditions.

Veron, E., 1995, *La semiosis sociale, fragments d'une théorie de la discursivité*. Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes.