



## **Littératie numérique sur le terrain universitaire en Algérie. Réalités et défis**

### **Digital literacy at university level in Algeria. Realities and challenges**

**Kheira YAHIAOUI**

Maitre de conférences HDR  
Ecole Normale Supérieure- Oran

#### **Résumé**

Cette étude se concentre sur l'étude de la littératie numérique, son mode et ses outils d'utilisation par les étudiants dans le processus d'apprentissage. En réponse aux problèmes liés à l'utilisation efficace des nouvelles technologies de l'information dans l'éducation et la formation. Cette recherche se concentre sur le rôle clé de l'alphabétisation numérique et les compétences des étudiants à utiliser les nouvelles technologies qui joueront un rôle croissant dans l'intégration dans l'espace de l'enseignement supérieur. Le développement du niveau de littératie des étudiants et de leurs compétences numériques est crucial pour améliorer l'efficacité du processus d'apprentissage ainsi que pour l'adaptation des étudiants à un environnement dynamique du marché du travail. Il s'agit de cibler leurs motivations et à améliorer leurs compétences en matière de culture numérique.

**Mots-clés :** TIC , enseignement-apprentissage culture numérique, étudiants universitaires, recherche.

#### **Abstract**

This study focuses on the study of digital literacy, its mode and tools of use by students in the learning process. In response to the problems associated with the effective use of new information technologies in education and training. This research focuses on the key role of digital literacy and students' skills in using new technologies, which will play an increasing role in the integration of higher education. Developing students' literacy levels and their digital skills is crucial for improving the efficiency of the learning process and for adapting students to a dynamic labour market environment. It is a question of targeting their motivations and improving their digital literacy skills.

**Keywords:** ICT , teaching-learning digital literacy, university students, research.

## **Introduction**

Le développement des technologies de l'information et de la communication (TIC) et leur intégration dans toutes les sphères de la vie et du travail des individus a donné la possibilité d'un accès rapide et illimité à des informations qui sont en permanence enrichies, transformées et actualisées. Ce nouveau modèle de société a besoin de citoyens qui possèdent les aptitudes et les compétences nécessaires pour tirer parti du potentiel des nouvelles technologies et participer activement à la vie sociale et économique du pays.

Contrairement à McLuhan (1962) qui affirme qu'avec le progrès des médias électroniques l'ère Gutenberg touche à sa fin ; Eco (1996) souligne qu'Internet ne nous sépare pas, mais nous ramène à Gutenberg. Ainsi, l'ordinateur et Internet ramènent les gens à la galaxie Gutenberg parce que les consommateurs utilisent la communication écrite. Eco (1996) souligne une caractéristique importante de la communication informatique qui est l'effort intellectuel de ses utilisateurs qui sont obligés d'améliorer continuellement leurs compétences en lecture et en écriture et d'acquérir la capacité de travailler avec des textes. Le texte unidimensionnel est remplacé par un hypertexte électronique multidimensionnel qui nous oriente vers l'ère post-Gutenberg. En effet, le travail requiert une nouvelle forme de compétence critique, un nouveau type de formation éducative.

L'apparition du Web 2.0 a augmenté l'échelle et la dynamique de la collecte et de la gestion des données, ce qui implique l'utilisation de la mémoire collective des participants. Le terme « Web 2.0 » a été popularisé au début des années 2000 pour décrire une évolution d'Internet ; il se caractérise par plusieurs éléments :

- Interaction accrue : Le Web 2.0 a mis l'accent sur la participation active des utilisateurs. Les sites Web ont permis aux utilisateurs de contribuer du contenu, de commenter, de noter, et de partager des informations.
- Collaboration : Les plateformes de collaboration en ligne ont émergé, permettant aux utilisateurs de travailler ensemble sur des projets, de partager des documents et d'interagir en temps réel.
- Contenu généré par les utilisateurs : Les sites Web sociaux, les blogs, les wikis et d'autres plateformes ont encouragé la création de contenus par les utilisateurs, ce qui a donné naissance à des communautés en ligne.
- Richesse des médias : Le Web 2.0 a vu l'introduction de médias riches, tels que la vidéo en streaming, les applications interactives et les graphiques avancés.
- Personnalisation : Les services Web ont commencé à offrir une expérience plus personnalisée en se basant sur les préférences et le comportement des utilisateurs.
- API ouvertes : Les développeurs ont eu accès à des interfaces de programmation (API) ouvertes, ce qui a encouragé la création d'applications tierces.

Le Web 2.0 a transformé la façon dont les gens utilisent Internet, en passant d'une expérience de consommation passive à une participation active et interactive. Le libre choix et l'accès rapide à toutes sortes de services et de plates-formes multimédias ont permis d'esquisser de nouvelles façons de trouver, de stocker et d'organiser de grandes quantités d'informations. C'est ainsi qu'est née une nouvelle culture hyperconnectée caractérisée par une grande variété et un accès rapide.

En d'autres termes, le web n'est pas une simple fonction de recherche d'informations et de contacts sociaux, c'est aussi un outil d'apprentissage qui permet de construire et de partager

des connaissances d'une autre manière. A l'ère numérique «le changement le plus fondamental n'est pas dans le développement des technologies en tant qu'artefacts, mais dans leur appropriation en tant qu'outils et le pouvoir de ces appropriations de changer notre façon de penser <sup>1</sup> » (Huvila, 2012 : 35).

De nos jours, les TIC sont devenues un levier essentiel pour un apprentissage efficace et un comportement créatif, innovant et responsable. Les théories contemporaines se concentrent sur l'apprentissage en tant que processus actif de construction des connaissances ; ce qui présuppose que l'apprentissage peut être considéré comme une compréhension personnelle et une création de sens. Il est reconnu que les apprenants doivent s'engager dans des tâches cognitivement complexes impliquant la résolution de problèmes, la pensée critique, la collaboration et l'autorégulation.

Cet article constitue une contribution à la connaissance et l'évaluation de la littératie numérique dans le contexte universitaire. Il s'agit de présenter des statistiques effectives du terrain, de comprendre les lacunes et de procéder à une formation et à une sensibilisation des TIC et de l'IA dans le monde universitaire. Nous jugeons qu'il est nécessaire, dans un monde où les intelligences artificielles se propagent, de procéder à une vraie formation à l'exploitation rationnelle et éthique de ces ressources au-delà des connaissances limitées et basiques de nos étudiants dont la majorité des usages ne dépassent pas les réseaux sociaux.

## **1. La littératie numérique**

La littératie numérique, aussi appelée compétence numérique, fait référence à la capacité d'utiliser, comprendre et interagir de manière efficace avec les technologies numériques, telles que les ordinateurs, les smartphones, Internet et les médias sociaux. Cela englobe la compréhension des médias numériques, la capacité à évaluer de manière critique les informations en ligne, la protection de la vie privée en ligne, la sécurité informatique et la création de contenu numérique. Elle est essentielle, à l'ère numérique, pour une participation active et éclairée dans la société moderne.

L'émergence de la notion de littératie numérique est due à l'évolution de la technologie numérique au cours des dernières décennies. Dans ce qui suit un bref rappel des moments clés dans la naissance de la littératie numérique :

- Avènement de l'informatique personnelle : L'essor des ordinateurs personnels dans les années 1980 a marqué le début de la nécessité pour les gens de développer des compétences en informatique pour utiliser ces machines.
- L'Internet : La popularisation d'Internet dans les années 1990 a radicalement changé la façon dont les individus accèdent à l'information et communiquent. Cela a conduit à un besoin croissant de compétences pour naviguer sur le web.
- Médias sociaux et smartphones : L'avènement des médias sociaux et des smartphones a accru la dépendance aux dispositifs numériques. Les utilisateurs doivent désormais comprendre comment fonctionnent ces plates-formes et comment gérer leur présence en ligne.
- Éducation : Les établissements d'enseignement ont progressivement intégré la littératie numérique dans leurs programmes pour préparer les élèves à vivre et travailler dans une société de plus en plus numérique.

---

<sup>1</sup>« the most fundamental change is not in the development of technologies as artifacts, but in their appropriation as tools and the power of these appropriations to change our thinking »

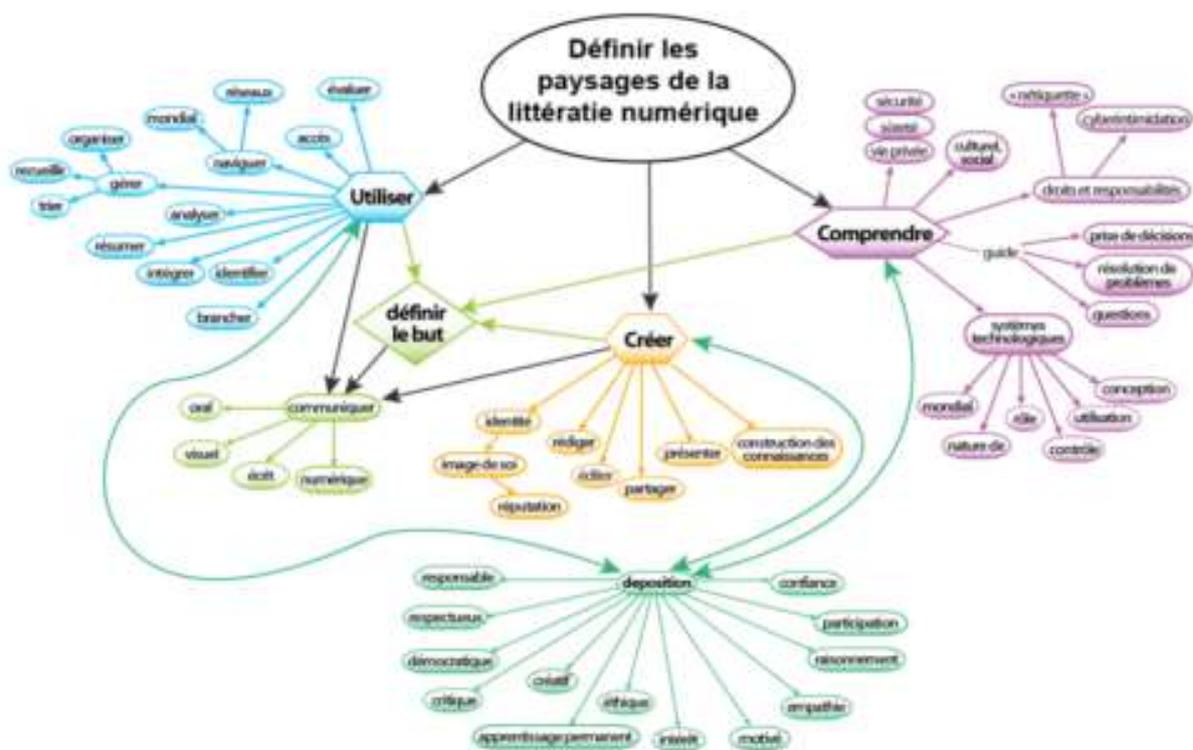
- Sensibilisation à la sécurité : La préoccupation croissante concernant la sécurité en ligne, y compris la protection de la vie privée et la lutte contre les menaces informatiques, a renforcé l'importance de la littératie numérique.

Ainsi, la littératie numérique a évolué en réponse aux avancées technologiques et aux besoins croissants des individus pour interagir de manière efficace et en toute sécurité avec les outils numériques. Elle est devenue un aspect essentiel de l'éducation et de la vie quotidienne à l'ère numérique.

Le terme de littératie numérique a été introduit en 1997 par Paul Gilster dans son livre « *Digital Literacy* » où l'auteur en donne une définition se concentrant sur la capacité de comprendre, d'apprécier et d'utiliser les informations sous de multiples formats. Le concept de Gilster a également été utilisé par d'autres auteurs cherchant à fournir une compréhension plus précise de la littératie numérique. La littératie numérique a été élargi et comprend désormais tous les ensembles d'aptitudes et de compétences spécifiques nécessaires à la recherche : trouver, évaluer et traiter l'information sous forme informatisée :

La littératie numérique n'est pas une catégorie technique qui décrit un niveau fonctionnel minimal de compétences technologiques, mais plutôt une vaste capacité de participer à une société qui utilise la technologie des communications numériques dans les milieux de travail, au gouvernement, en éducation, dans les domaines culturels, dans les espaces civiques, dans les foyers et dans les loisirs. (Hoechsmann & DeWaard, 2015, 80).

Dans le même sillage, les deux auteurs (2015) présentent les composantes de la littératie numérique comme suit :



Les études sur la culture numérique ont mis l'accent, ces dernières années, sur la nécessité d'aller au-delà des compétences de base en matière d'utilisation des outils et des ressources d'information et de culture numérique et de développer des stratégies en vue d'une utilisation critique et efficace de ces moyens. C'est pourquoi, la plupart des chercheurs considèrent cette

littératie comme un « continuum » avec des étapes progressives où les compétences n'en représentent que la première étape. L'extrémité supérieure du continuum contient des niveaux croissants de compétence cognitive dans l'utilisation de la littératie en question pour les tâches de l'apprentissage, de la création et de l'expression de nouvelles idées ; et cela implique des questions telles que les attitudes et les aspects sociaux et culturels.

Dans la présente étude, nous nous basons sur cette définition plus large de la littératie numérique et nous portons notre attention sur le rôle des compétences numériques des étudiants dans l'utilisation des nouvelles technologies, qui auront une importance croissante dans le développement de l'enseignement universitaire.

## **2. Corpus et méthodologie**

L'enquête est menée auprès de 150 étudiants des départements des langues étrangères de deux établissements : université Oran 2 et Ecole Normale Supérieure d'Oran, répartis de manière inégale en termes de genre. Nous avons collecté des réponses de 45 étudiants et 105 étudiantes ; le nombre représente les étudiants qui ont accepté de faire partie de cette étude et de suivre la formation pour le reste de la recherche. La collecte a duré six mois allant du mois de décembre 2022 au début du mois de juin 2023. L'enquête de six mois est passée par la phase de l'observation, de l'élaboration du questionnaire et de sa collecte.

L'observation de départ a permis de révéler que les étudiants présentaient de sérieux problèmes dans le processus d'apprentissage et ont besoin de plus de soutien de la part des professeurs. En d'autres termes, ces derniers doivent accompagner les apprenants pour utiliser efficacement les ressources d'Internet et pour surmonter les difficultés rencontrées dans la recherche et l'utilisation de l'information nécessaire pour réussir leurs travaux de cours.

L'étude a été menée par la méthode de l'enquête directe au moyen d'un questionnaire préétabli. Notons qu'il s'agit d'une recherche qualitative qui se structure en deux parties : la première concerne la collecte des informations à propos des connaissances numériques des étudiants visant ainsi à élaborer dans la deuxième partie une formation et d'en étudier l'impact en troisième année lors de la présentation des projets de fin d'études. Il s'agit en d'autres termes d'évaluer la connaissance des étudiants, de procéder à une formation et d'en évaluer la pratique et l'impact dans les comportements des étudiants.

Le questionnaire comportait cinq séries de questions.

- La première série de questions concernait les compétences informatiques des étudiants et leur capacité à travailler avec des ordinateurs pour accéder à l'information ; utiliser des outils informatiques pour le traitement de texte ; créer et former des documents ; générer des tableaux, des images et des photos ; utiliser Microsoft Excel, des bases de données, etc.
- La deuxième série visait à comprendre l'accès des étudiants à l'Internet et les compétences nécessaires pour utiliser le Web et participer à l'environnement Internet.
- La troisième série était liée à l'établissement de la capacité des étudiants à rechercher de manière indépendante et à trouver efficacement les informations et les ressources d'information pertinentes pour des tâches spécifiques ; connaître et utiliser les ressources d'information de la bibliothèque dans le réseau ; utiliser des stratégies de recherche appropriées dans différents systèmes d'information.
- La quatrième série concernait les compétences des étudiants en matière d'attitude critique et réflexive à l'égard de l'information et l'utilisation responsable des technologies de l'information en tant que condition préalable à l'adaptation sociale et au travail dans la société numérique. Elle présentait les compétences des étudiants telles

que l'évaluation, l'analyse, la synthèse, l'utilisation et l'interprétation de l'information, l'acquisition de nouvelles connaissances à partir de l'information acquise et la compréhension des questions économiques, juridiques et sociales liées à l'utilisation éthique et légale de l'information.

- La dernière série visait à montrer la motivation des étudiants à améliorer leurs aptitudes et compétences dans l'utilisation d'Internet et des technologies numériques.

L'objectif de l'enquête est de comprendre :

- comment les étudiants universitaires utilisent les technologies de l'information dans le cadre de leur formation et cerner par voie de conséquence leur niveau de culture numérique,
- quelle est la motivation des étudiants et quels sont les moyens déployés en vue d'améliorer le niveau de culture numérique des étudiants universitaires (en particulier ceux de première et deuxième années). Il était important de déterminer l'attitude des étudiants vis-à-vis de l'utilisation des technologies numériques pour rechercher, trouver, évaluer de manière critique et présenter efficacement les informations obtenues à partir de différentes sources à des fins de formation.

### 3. Résultats et discussion

Le traitement des réponses du questionnaire s'est fait par *le logiciel Drag'n Survey* qui nous a permis d'avoir les taux de réponses à chaque question. Nous présentons dans ce qui suit les résultats de notre enquête par questionnaire.

L'étude a montré que la majorité des répondants ont évalué positivement leur capacité à travailler avec des ordinateurs pour accéder à l'information ; puisque 76 % d'entre eux ont indiqué que ces compétences étaient bonnes, 14 % - très bonnes et 10 % - excellentes. Ils ont utilisé des outils informatiques pour le traitement de texte soit 40 % ont déclaré que leurs compétences étaient bonnes, 46 % - très bonnes et 14 % - excellentes. Ils étaient capables de créer et de mettre en forme des documents, de générer des tableaux, des images et des photos (76% ont évalué ces compétences comme bonnes, 14% comme très bonnes et 4% comme excellentes). En ce qui concerne la capacité à créer des présentations et à présenter un diaporama, 70% des étudiants ont admis qu'ils pouvaient le faire bien, 12% - très bien et 18% - excellent.

<i>Capacité des étudiants à travailler avec l'ordinateur</i>	<i>Excellent</i>	<i>Très bien</i>	<i>Bien</i>
<i>Usage des TIC</i>	96%	3%	1%
<i>Usage de l'ordinateur pour accéder à l'information</i>	10%	14%	76%
<i>Outil du traitement de texte</i>	14%	46%	40%
<i>Usage de Microsoft Excel, databases, etc.</i>	12%	30%	58%
<i>Création et formation de documents tableaux et images, etc.</i>	4%	14%	76%
<i>Présentation des diaporamas</i>	18%	12%	70%

**Tableau 1 : Compétences des étudiants en matière d'informatique et de TIC**

Les données de l'enquête indiquent que la majorité des étudiants utilisent le Web et ont un accès quotidien à Internet (96%), dont 72% - principalement à la maison - et 24% - à l'université. Ils ont utilisé avec succès Internet et les technologies de l'information dans le processus d'apprentissage en gardant à l'esprit que l'accès facile et rapide à l'information nécessaire les a aidés dans leurs activités d'apprentissage, leur permettant de répondre aux exigences et d'améliorer leurs résultats académiques. La plupart des répondants ont indiqué qu'ils utilisaient sans difficultés certains outils de recherche pour trouver et récupérer des informations (98%). Ils étaient capables d'identifier les résultats d'une recherche (78%), de savoir comment utiliser le courrier électronique (98%), de créer et d'envoyer des courriels électroniques et de travailler avec des pièces jointes (91%). Ceux qui comprenaient les concepts de base d'Internet, y compris les questions de sécurité, ne représentaient cependant que 2%, et une grande partie d'entre eux ont répondu "partiellement" (66%) ou "non" (32%). Les étudiants capables de créer leurs propres pages web ne représentaient en revanche que 7% des enquêtés.

	<i>Au quotidien</i>	<i>À la maison</i>	<i>À l'université</i>
<i>Accès à Internet</i>	96%	72%	24%
<i>Les connaissances d'Internet</i>	<b>Oui</b>	<b>Moyennemen t</b>	<b>Non</b>
<i>Usage du Web</i>	96%	4%	-
<i>Utiliser des outils de recherche pour trouver et récupérer des informations</i>	98%	2%	-
<i>Identifier les résultats de la recherche</i>	78%	15%	2%
<i>Usage du mail</i>	98%	2%	-
<i>Créer et envoyer des courriels, et travailler avec des pièces jointes</i>	91%	9%	-
<i>Comprendre les concepts l'Internet de base</i>	2%	66%	32%
<i>Créer ses propres pages web avec du texte, images et hyper-liens</i>	-	7%	93%

**Tableau 2 : Accès à Internet et compétences de base des étudiants**

En ce qui concerne la maîtrise de l'information par les étudiants ; les données montrent que 44% des personnes interrogées n'ont pas un accès effectif et efficace à l'information. Plus de la moitié des répondants ont reconnu qu'ils étaient partiellement satisfaits. La moitié des étudiants ont déclaré pouvoir identifier les concepts et les termes clés qui décrivent l'information. D'autres informateurs, soit 68%, n'ont pas éprouvé de difficultés dans la détermination des différents types et formats de sources potentielles d'information (par exemple, multimédia, bases de données, audio/vidéo, livres). En outre, la majorité d'entre eux, soit 90 % des informateurs, n'ont pas les compétences nécessaires qui leur permettent de distinguer les caractéristiques les plus importantes des différentes ressources d'information des bibliothèques sur le Web. 88% des répondants ne pouvaient pas identifier les types de ressources dans le catalogue de la bibliothèque universitaire électronique pour rechercher des informations.

<i>Capacité des étudiants à rechercher et à récupérer des informations</i>	<i>Oui</i>	<i>Moyennement</i>	<i>Non</i>
<i>Accès efficace à l'information</i>	44%	56%	-
<i>Satisfaction à l'égard de la recherche d'informations</i>	44%	56%	-
<i>Identification des concepts et termes clés qui décrivent le besoin d'information</i>	50%	50%	-
<i>Détermination des différents types et formats de sources potentielles d'information (par exemple, multimédia, bases de données, audio/vidéo, livre, etc.)</i>	68%	32%	-
<i>Élaboration de stratégies de recherche d'informations</i>	48%	52%	-
<i>Différenciation des principales caractéristiques des différentes ressources d'information des bibliothèques sur le web</i>	-	10%	90%
<i>Identification des types de ressources dans le catalogue de la bibliothèque universitaire électronique</i>	2%	10%	88%
	<i>Google</i>	<i>Yahoo</i>	<i>Autres</i>
<i>Utiliser les moteurs de recherche pour trouver des informations</i>	83%	7%	10%

**Tableau 3 : Capacité des étudiants à rechercher et à récupérer des informations**

L'enquête a montré que 48 % des étudiants étaient capables d'élaborer des stratégies appropriées pour localiser des informations dans divers systèmes d'information en utilisant différentes interfaces et différents moteurs de recherche. 83 % des répondants préfèrent Google aux autres moteurs de recherche dans la collecte des informations. La plupart des étudiants (82 %) ont reconnu qu'ils utilisaient rarement les médias imprimés (livres, journaux, magazines, etc.) pour faciliter les activités d'apprentissage et qu'ils s'appuyaient fortement sur les médias électroniques (44 %). Peu nombreux sont ceux qui utilisent régulièrement des vidéos en ligne (15 %), des galeries de photos en ligne (10 %), des enregistrements audio électroniques (12 %), des musées virtuels (8 %) et des bibliothèques numériques (5 %).

<i>La nature des ressources</i>	<i>Régulièrement</i>	<i>Occasionnellement</i>	<i>Quotidiennement</i>
<i>Médias imprimés - journaux, magazines, livres, encyclopédies, etc.</i>	6%	12%	82%
<i>Médias électroniques - journaux, magazines, livres, encyclopédies, etc.</i>	44%	23%	33%
<i>Support en ligne</i>	15%	20%	65%
<i>Enregistrements audio électroniques</i>	12%	10%	78%
<i>Galeries de photos en ligne</i>	10%	7%	83%
<i>Musées virtuels</i>	8%	5%	87%
<i>Bibliothèques numériques</i>	5%	5%	90%

**Tableau 4 : Utilisation des ressources d'information par les étudiants**

La série suivante concernait les compétences des étudiants en matière d'attitude critique et réflexive à l'égard de l'information et d'utilisation responsable des nouvelles technologies. L'étude a démontré que la plupart des étudiants, soit 71% des informateurs, étaient capables d'analyser et de synthétiser l'information, de comparer l'information obtenue de différentes sources (73%) et de savoir comment l'interpréter et la présenter. Moins nombreux sont ceux qui n'ont aucune compétence pour évaluer de manière critique les informations et les sources. Ils approuvent avoir des difficultés lorsqu'ils doivent évaluer de manière critique des ressources imprimées et en ligne sur la base de critères spécifiques (72%), vérifier l'authenticité et la fiabilité des données collectées (64%). Bien que la majorité des répondants aient déclaré connaître les droits d'auteur, un certain nombre d'entre eux (25%) n'ont respecté qu'occasionnellement les lois, les réglementations et les étiquettes associées à l'accès et à l'utilisation des ressources d'information, tandis que 38% ne l'ont pas fait.

<i>Compétences pour une utilisation efficace de l'information</i>	Oui	Moyennement	Non
<i>Analyser et synthétiser les informations</i>	71%	18%	11%
<i>Comparer les informations obtenues de différentes sources</i>	73%	20%	7%
<i>Interprétation et présentation des informations</i>	52%	35%	13%
<i>Évaluation critique des informations et des sources</i>	45%	38%	17%
<i>Évaluation critique de ressources imprimées et en ligne sur la base de critères spécifiques</i>	28%	52%	20%

<i>Vérification de l'authenticité et de la fiabilité des données collectées</i>	46%	54%	10%
<i>Compréhension de ce qu'est le droit d'auteur et de son utilisation éthique</i>	75%	16%	9%
<i>Respect des lois, des règlements et de l'étiquette liés à l'accès et à l'utilisation des ressources d'information.</i>	25%	35%	40%

**Tableau 5 : Compétences des étudiants en matière d'utilisation efficace de l'information**

La dernière série de questions visait à déterminer la motivation des étudiants à développer leurs aptitudes et compétences en matière d'utilisation d'Internet et des technologies numériques. L'étude a révélé que 56% des personnes interrogées étaient disposées à participer à des cours de formations spécifiques qui leur donneraient davantage l'opportunité d'accroître leurs compétences numériques. À la question de savoir quel type de formation ils préfèrent, 68 % des enquêtés ont répondu qu'il s'agissait de cours inclus dans le programme de la spécialité, tandis que 12 % des enquêtés ont déclaré qu'ils pourraient participer à des cours spécialisés en dehors du programme de la spécialité (sous forme d'apprentissage rémunéré). D'autres étudiants (44%) n'ont pas souhaité participer à des cours de formation ni à des conférences ou des séminaires, etc.

<i>Motivation des étudiants</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>
<i>Souhaitez-vous participer à des formations ?</i>	56%	44%
<i>Souhaitez-vous participer à des cours inclus dans le programme de la spécialité ?</i>	68%	32%
<i>Souhaitez-vous participer à des cours spécialisés en dehors du programme de la spécialité ?</i>	12%	88%

**Tableau 6 : Motivation des étudiants à améliorer leurs compétences numériques**

En somme, nous pouvons dire que le score moyen, qui place 66% des répondants sur leur compétence informatique ; est « bon » et seulement 17% d'entre eux indiquent « très bon ». 42% disent avoir des difficultés à utiliser Internet pour diverses activités, y compris dans leur processus d'apprentissage. Les étudiants reconnaissent que les informations qu'ils obtiennent sont insuffisantes. En moyenne, 56% des répondants déclarent éprouver des difficultés lorsqu'ils doivent rechercher et trouver des informations de manière efficace et utiliser des ressources d'information spécifiques, les plus préférées étant les publications électroniques (44%).

L'étude révèle que la majorité des étudiants n'ont pas les compétences requises pour tirer parti des bibliothèques électroniques et ne savent pas comment utiliser ses riches ressources d'information. En moyenne, 48% des personnes interrogées reconnaissent avoir des difficultés

à adopter une attitude critique et créative à l'égard de l'information et à l'utiliser de manière éthique et responsable. De nombreux étudiants ne savent pas comment interpréter les références d'un article ou d'une revue, comment rechercher efficacement dans les bases de données ou comment évaluer la qualité des différents sites web. Les étudiants s'appuient généralement sur un seul moteur de recherche pour trouver des informations sur le web.

En outre, nombre d'entre eux copient des informations directement à partir de sites web sans les citer et n'ont aucune conscience des questions éthiques liées à la copie et à la citation lorsqu'ils utilisent diverses sources pour préparer leurs dissertations ou leurs travaux de cours.

Les étudiants doivent apprendre à utiliser efficacement ces technologies diverses et puissantes pour rechercher, extraire, organiser, analyser et évaluer l'information, puis l'utiliser à des fins spécifiques. Afin de permettre aux étudiants de s'adapter aux défis de la société numérique et aux nouvelles pratiques de l'environnement d'apprentissage électronique, il est nécessaire d'identifier des moyens efficaces d'inviter, d'encourager et de motiver à l'utilisation de connaissances et de compétences théoriques et appliquées de haute qualité pour le travail. Il est particulièrement important d'intensifier les activités de recherche des étudiants en les impliquant dans des groupes et des projets de recherche. Les tâches ouvertes qui sont basées sur des projets et des recherches et qui nécessitent une interprétation augmentent les possibilités pour les étudiants d'accroître leur motivation et leur engagement dans des domaines spécifiques.

La maîtrise de l'information numérique, la capacité à trouver, comprendre, évaluer et utiliser l'information de manière efficace et éthique afin de répondre à leurs besoins personnels et académiques est fondamentale pour le processus d'apprentissage des étudiants. Les TIC doivent être comprises comme des systèmes technologiques symboliques et culturels nécessaires pour créer, gérer, analyser, communiquer et transformer l'information en nouvelles connaissances pertinentes.

L'enquête révèle des lacunes dans l'apprentissage de l'utilisation efficace d'Internet et des TIC par les étudiants de première et deuxième années. Cela suggère qu'il est nécessaire que les enseignants redoublent d'efforts pour sensibiliser à la nature et à l'importance de la culture numérique dans la formation. La présente recherche met en évidence le fait que les chercheurs comprennent que la culture numérique doit être considérée comme une pratique située et qu'elle concerne les compétences fonctionnelles et communicatives plutôt que l'acquisition d'un ensemble de compétences techniques. L'importance de l'acquisition de compétences clés pour rechercher, trouver et gérer l'information, pour l'utilisation critique et efficace des outils numériques et des ressources d'information, et pour la création de nouvelles connaissances est soulignée. Pour les experts et les universitaires, l'ancienne pédagogie associée aux nouvelles technologies ne fonctionne pas. Les progrès des technologies de l'information et de la communication ont un impact significatif sur la manière dont les enseignants enseignent et dont les étudiants apprennent, et pour que la technologie aboutisse à un apprentissage de qualité.

Les résultats de l'enquête montrent à quelles compétences spécifiques l'université et les enseignants devraient accorder plus d'attention pour garantir une inclusion plus efficace des étudiants dans la formation, ce qui est important pour l'adaptation des étudiants aux défis de la société numérique et aux nouvelles pratiques d'apprentissage. Les efforts de l'université suggèrent également une implication plus active des étudiants dans divers cours, et la maîtrise des compétences pour une approche plus efficace de la recherche et de l'utilisation de l'information, qui suggère son analyse et son évaluation critiques, l'utilisation créative de différentes sources pour résoudre des problèmes et gérer l'information de manière responsable. De ce point de vue, les cours inclus dans le programme d'études qui fourniront les compétences nécessaires à l'utilisation des technologies numériques sont particulièrement adaptés. Par

exemple, nous pouvons proposer des cours tels que « Compétences de base enTIC", « Compétences en littératie numérique », « Rédaction académique à l'IA », « logiciel et Web au service de la recherche », etc. dont l'objectif sera d'améliorer les connaissances et les compétences des étudiants, de manière significative et pratique, afin de répondre aux exigences de l'éducation moderne. Le didacticiel réalisé permettra un travail plus actif dans le sens de l'intégration de la culture numérique dans l'environnement d'apprentissage en se concentrant sur certains aspects importants du développement des compétences numériques des étudiants.

## **Conclusion**

Dans le nouvel environnement éducatif, avec l'intégration des TIC dans l'enseignement des matières, l'apprentissage des étudiants prend une nouvelle dimension. Pour une adaptation plus souple à l'apprentissage tout au long de la vie, le rôle de la compétence numérique s'accroît. Sa construction nécessite une utilisation confiante et critique des technologies de l'information pour apprendre, travailler et communiquer.

Le besoin d'apprendre à apprendre, qui implique un contrôle accru sur le processus de sa propre pensée et de son éducation, ce qui signifie une « capacité à poursuivre et à persévérer dans l'apprentissage, à organiser son propre apprentissage, y compris par une gestion efficace du temps et de l'information, à la fois individuellement et en groupe » (Parlement européen et Conseil, 2006). En acquérant des compétences fondamentales telles que la littératie et les compétences dans le domaine des technologies numériques, l'individu devrait être capable d'accéder facilement à l'information, d'acquérir, d'analyser et d'intégrer de nouvelles connaissances et compétences.

Notre étude montre que l'amélioration de la culture numérique des étudiants et de leurs compétences en matière d'utilisation des TIC est une condition importante pour la réussite et l'obtention de meilleurs résultats dans le processus d'apprentissage. L'acquisition des compétences numériques requises est une condition préalable à l'élargissement de l'accès aux technologies de l'information et de la communication afin de garantir une plus grande compétitivité des jeunes sur le marché du travail.

La majorité des jeunes qui arrivent à l'université n'ont pas les compétences nécessaires pour utiliser l'Internet et les technologies de l'information lorsqu'ils doivent résoudre des problèmes scientifiques, accomplir différentes tâches individuellement ou en équipe. Ils savent utiliser les réseaux sociaux, jouer en ligne, surfer sur Internet, participer à des communautés virtuelles ; mais leurs connaissances et leurs compétences pour une utilisation efficace des nouvelles technologies dans le processus d'apprentissage sont souvent superficielles.

Ces données obtenues dans le cadre de la recherche peuvent être utilisées :

- Comme base pour une recherche plus approfondie sur la littératie numérique parmi les étudiants des autres universités algériennes ;
- comme base pour une recherche sur la compétence numérique des étudiants dans les différents niveaux et spécialités ;
- dans les processus d'identification des besoins et des intérêts des étudiants pour améliorer leur culture numérique et dans le processus de motivation de ces derniers pour développer leurs compétences en culture numérique et leurs compétences de travail et d'expression créative dans le nouvel environnement d'apprentissage.

Il est à noter que cette recherche constitue la première partie de l'enquête qui sera suivie d'une démonstration portant sur l'impact de la formation aux TIC sur les apprentissages et les recherches.

### **Bibliographie**

- HOECHSMANN, M., & DEWAARD, H. (2015). Définir la politique de littératie numérique et la pratique dans le paysage de l'éducation canadienne . En ligne URL : <https://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/definir-litteratie-numerique.pdf> ( Consulté le 09-09-2023)
- ECO, U. (1996) *From Internet to Gutenberg*, November 12. Retrieved from <http://www.umbertoeco.com/en/from-internet-to-gutenberg-1996.html> ( Consulté le 23-04-2023)
- GILSTER, P. (1997) *Digital Literacy*, New York: John Wiley & Sons.
- HUVILA, I. (2012) *Information Services and Digital Literacy: In search of the boundaries of knowing* (Chandos Information Professional Series). Oxford.
- MCLUHAN, M. (1962) *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press.