

Oser l'essai

Objet d'étude

**L'homme face aux avancées
scientifiques et techniques :
enthousiasmes et interrogations**

Les compétences visées

- entrer dans l'échange écrit : lire, analyser, écrire
- devenir un lecteur compétent et critique

Réflexions

Comment l'aborder en classe, dans l'esprit des nouveaux programmes ?

Comment amener les élèves à lire un essai ?

petite poucette

LE MONDE A TELLEMENT CHANGÉ QUE LES JEUNES DOIVENT TOUT RÉINVENTER : UNE MANIÈRE

michel serres

DE VIVRE ENSEMBLE, DES INSTITUTIONS, UNE MANIÈRE D'ÊTRE ET DE CONNAÎTRE...



[MANIFESTES LE POMMIER !]

La science ouvre des perspectives à de **nouveaux développements**, par exemple dans les domaines de la génétique, de l'espace, de l'énergie, de **l'informatique**, etc. **Chacun est à même, dans sa vie quotidienne, de mesurer les progrès réalisés** dans l'habitat, l'urbanisme, l'environnement culturel et artistique.

Les découvertes scientifiques et les avancées techniques qui en découlent **dépassent** et souvent **transcendent leurs objectifs initiaux**. Les **perspectives ouvertes sont immenses, elles donnent l'espoir d'une vie meilleure** télédiagnostic en médecine, apparition de nouveaux matériaux (vêtements techniques, revêtement anti-adhésif...), destruction des déchets, nourriture pour certains malades spécifiquement étudiée pour les spationautes... Mais elles **peuvent aussi générer des dangers : utilisation néfaste** de la science, recherche du progrès sans prise de recul nécessaire, crise économique, sociale, négation de l'individu.

Face à **certaines dérives**, des **précautions sont à prendre, des limites sont à poser, une éthique est à construire ou à faire évoluer afin d'éviter que science et techniques ne se développent sans tenir compte de l'homme**.

Confrontés à ces avancées, **nous effectuons des choix individuels et participons à des choix de société qu'il s'agit de faire en toute connaissance de cause**.

Enthousiasmes et interrogations : **Comment accompagner les progrès scientifiques et techniques en évitant le catastrophisme élémentaire, le repli frileux vers un passé mythifié, tout autant que l'admiration béate devant la notion de progrès ?**

1. PERSPECTIVES

En quoi les avancées scientifiques et techniques nécessitent-elles une réflexion individuelle et collective ? Devant les découvertes, leurs évolutions et leurs applications, chaque société se construit une éthique et se forge une législation afin de se protéger et de protéger ses membres. Dans cette société, l'individu possède une part importante de liberté : il adhère à certains choix de société ou les refuse ; il peut rester passif ou agir. Toutes ces prises de position se font au nom de valeurs sur lesquelles il convient de s'interroger en toute connaissance de cause. (.../...) Dans le cadre de cette interrogation, plusieurs problématiques peuvent être envisagées autour de la surveillance généralisée, du fichage massif des individus, du stockage des données, **de la communication de masse grâce à Internet** comme de la procréation médicale assistée...

Le virtuel est-il un enrichissement du réel ? Les avancées informatiques actuelles permettent, en simulant le réel, de créer des environnements virtuels de plus en plus élaborés. Le virtuel envahit ainsi l'univers du travail à travers le télétravail, celui de l'architecture, celui de la culture (musées virtuels), **de la classe (cartable virtuel) et, de manière très importante, celui des divertissements : films, jeux comme second life par exemple. Certains l'envisagent même comme le média de demain.** Les perspectives ouvertes sont nombreuses : apprentissage de métiers, accès facilité à l'information, à la culture, limitation des déplacements voire des pollutions... **En même temps le développement des univers virtuels inquiète, en particulier à travers la capacité de créer un autre monde qui prendrait la place du monde réel pour le subvertir.** En effet, l'interface homme-machine est devenue tellement bien pensée, tellement sophistiquée que l'utilisateur ou le joueur se prend à croire que la machine pense et dialogue avec lui ; il confond simulation et réel et peut préférer la première au second ; **il peut refuser, minimiser ou nier certaines réalités** comme la souffrance ou la mort, puisque l'univers virtuel permet de revenir en arrière et de ne rien ressentir dans sa chair.

2. QUESTIONS

La période littéraire est clairement délimitée. Elle commence au XIX^e siècle avec Jules Verne, elle **se poursuit au XX^e siècle** avec la littérature de science-fiction, principalement d'origine anglo-saxonne. Dans la période actuelle, les fictions ou les ouvrages de science-fiction français traversés par les questions posées dans le cadre de cet objet d'étude sont relativement nombreux. La filmographie, presque uniquement américaine, est abondante.

Le roman, la nouvelle ou le film de science-fiction permettent d'envisager concrètement une société dans laquelle certaines avancées scientifiques et techniques ont pris une importance grandissante. Il est cependant important d'éviter la confusion entre cet objet d'étude et l'étude d'un genre. Un grand nombre de thèmes de science-fiction comme le voyage dans le temps, la rencontre des humains et des créatures extraterrestres... n'y ont pas leur place.

La lecture de groupements d'articles de presse, d'ouvrages documentaires et d'**essais (XXI^{ème})** est à proposer également. **Le croisement autour d'une même problématique de lectures documentaires, de textes de réflexion et de fiction sera profitable.**

3. PERIODES

Capacités	Connaissances	Attitudes
<p>Traiter et analyser l'information : <u>repérage, sélection, reformulation, hiérarchisation</u>, analyse de la valeur</p> <p><u>Comprendre une stratégie d'explication, d'argumentation</u></p> <p><u>À l'écrit et à l'oral, identifier les idées essentielles d'un texte, le résumer</u></p> <p>Rédiger une argumentation sur un sujet de société impliquant les sciences et les techniques</p> <p><u>Mettre en relation des éléments sociologiques contemporains et des essais</u> ou des fictions</p>	<p><i>Champ littéraire :</i></p> <p>Période : XX^e-XXI^e siècle. Essai, documentaire dans le domaine scientifique et technique</p> <p>Récit d'anticipation, science-fiction, contre-utopie</p> <p><i>Champ linguistique :</i></p> <p>Lexique : progrès /science /conscience Lexique de la connaissance, de la science, de la technique, du raisonnement</p> <p><u>Les formes de l'interrogation, l'interrogation indirecte</u></p> <p><u>Les procédés de la généralisation, de la reformulation, de la condensation</u></p> <p><u>La modalisation de la vérité, les valeurs de « on »</u></p> <p><u>Les procédés de l'interpellation</u></p>	<p>S'informer avant d'émettre un jugement</p> <p>Accepter de nuancer son jugement et d'examiner le point de vue adverse</p> <p>Entrer dans des hypothèses envisageables dans le futur et les mettre en relation avec la société actuelle</p>

Mon fil conducteur

1. Permettre aux élèves de se situer par rapport aux générations X -la nôtre- Y celle de nos enfants ...Z celle qui se met en marche, (quelle est ma génération ? en quoi se caractérise t'elle : une avancée technique ?)
2. Leur proposer de s'accorder sur la définition (vaste) du numérique, - *s'interroger et réfléchir ensemble à ce qu'il a pu contribuer à la réflexion collective sur les avancées scientifiques et techniques* (maître ou esclave) (part, emprise du numérique sur mon quotidien ?...)
3. Leur permettre de se familiariser avec un essai ; ici celui de Serres (comment un expert me considère-t-il ? en quoi m'amène à réfléchir sur ma génération ?)
4. Prendre position (DS fin de Séquence) en rédigeant un texte argumentatif (reprenant le point de vue de M. Serres et l'un de ses détracteurs (présentés en classe) + grille évaluation sur le modèle du sujet BEP

Problématique :

Le numérique fait-il naître
une nouvelle génération d'être humain ?

Objectifs

Attitudes : s'informer avant d'émettre un jugement

Connaissances : XXe XXI scientifique technique lexique : progrès science etc.

Lexique : progrès, science + science de la technique

Capacités : repérage, sélection, reformulation , hiérarchisation

Comprendre une stratégie d'explication, d'argumentation / Ecrit et Oral, identifier les idées essentielles d'un texte, le résumer

Déroulement

Séance 1

SÉANCE 1 :



PROBLEMATIQUE : Une génération peut-elle se caractériser par une avancée technique?

Traces élèves

La vidéo nous apprend que les générations évoluent.
On voit au début la génération X qui a connu la guerre
entre 1960 - 1980.
On découvre que l'on fait parti de la génération Y parce que le
monde à changer, sur le plan de la technologie.
On est passé du walkman, diskman, ...
La vidéo me fais penser que c'est vrai, ma génération se caractérise
par une avancée technique.
"Je suis né avec l'ordinateur."

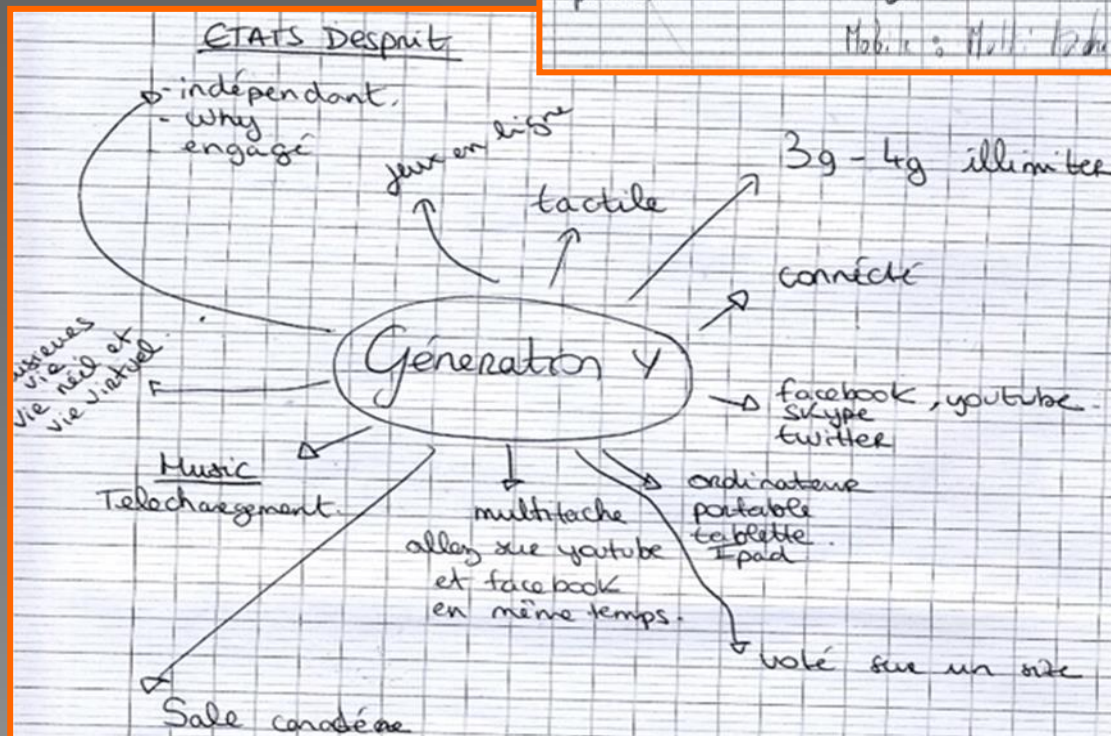
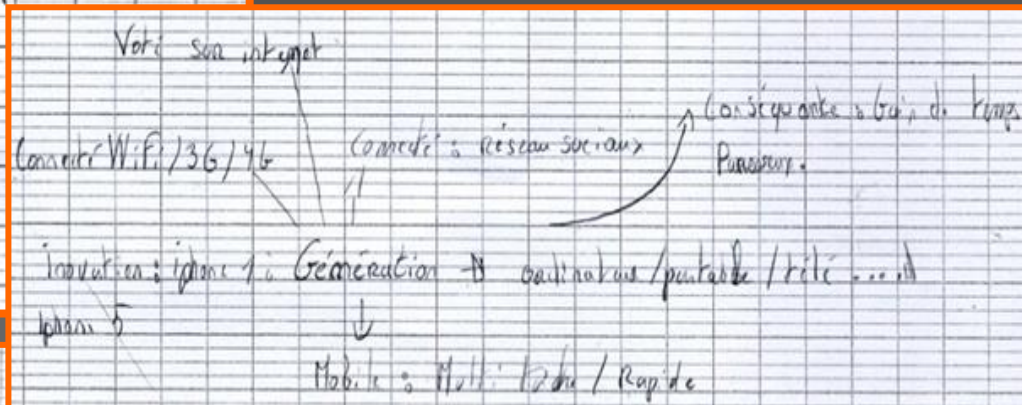
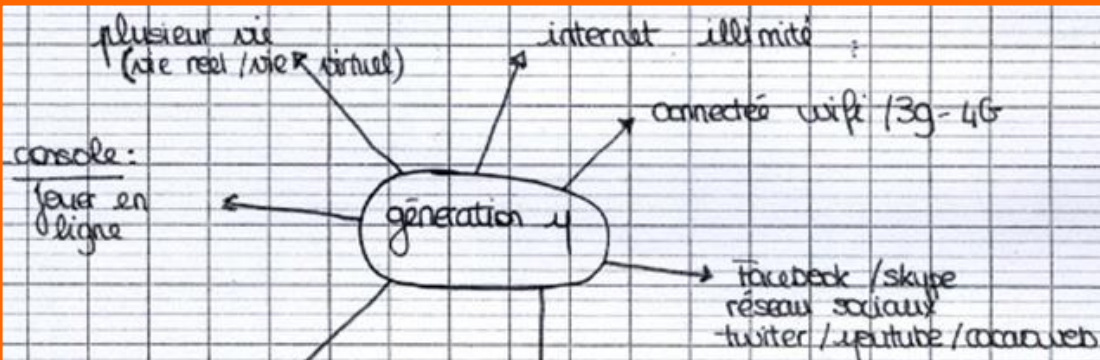
Vidéo de quoi s'agit-il? Cette vidéo parle de
la génération X (avant 1990) et de la
génération Y (la nôtre) la différence entre ses
deux générations c'est le progrès technologique
et les problèmes de guerre et de menace.

Séance II: Une génération peut-elle se caractériser
par une avancée technique

Video: De quoi s'agit-il?

Il s'agit d'une vidéo qui me montre les 15 à 25 ans
sont de la génération Y et que nous avons vécu avec
l'ordi et toutes les technologies, que nous n'avons pas
vécu la guerre.

La Vidéo nous apprend que les générations évoluent, on
voit au début cette vidéo parle de la génération
X de 1960 à 1980 qui n'était pas
sophistiquée technologiquement et qui a subi des guerres
et des menaces alors que notre génération Y
n'a pas subi de guerre et qui vit dans un monde
technologiquement par la communication pour
les transports pour les avancées médicales par exemple
le Nokia 5110 jusqu'à l'iPhone, la vidéo
me confirme que notre génération est très développée
technologiquement.



Jeux vidéo • Internet • Smartphones • Robots

HISTOIRE DE LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE



GALLIMARD JEUNESSE

Les réseaux

Pour créer un réseau informatique, il faut au moins deux ordinateurs connectés entre eux de telle sorte qu'ils puissent communiquer électroniquement. Les connexions peuvent être câblées, c'est-à-dire réalisées avec des fils conducteurs reliant physiquement les ordinateurs entre eux, ou bien sans fil. Dans ce dernier cas, les ordinateurs communiquent par des ondes radio (WiFi) et des signaux satellites. Une fois connectés, les ordinateurs peuvent échanger toutes sortes de données : textes, sons, images fixes ou vidéos, programmes informatiques.

Les FAI

Contre le paiement d'un abonnement, un fournisseur d'accès Internet (ou FAI) met à la disposition de millions de foyers et de bureaux une connexion à Internet via le téléphone fixe, le câble ou une liaison satellite. ThePlanet prendra l'exemple d'accès public, ouvert en 1999 à Boston dans le Massachusetts, aux États-Unis.

Les réseaux locaux

Chaque bâtiment, un réseau local peut être construit, au sein d'un même foyer, de deux ou trois ordinateurs qui partagent une imprimante, un scanner et un gros disque dur de sauvegarde, par exemple. Chaque appareil possède sa propre adresse de réseau, dite que les autres appareils peuvent l'identifier et communiquer avec. Ils utilisent des règles appelées protocoles.

Les LAN et les WAN

Des réseaux d'entreprise permettent généralement plusieurs ordinateurs reliés au réseau local ou de petites entreprises. On les appelle des LAN (Local Area Network), réseaux locaux et ils peuvent se connecter, par internet, à d'autres LAN proches. Plusieurs LAN connectés forment un WAN (Wide Area Network, réseau étendu), qui opère sur de grandes distances.

Les cybercafés

Le premier café Internet, ou cybercafé, ouvert à San Francisco en 1991. Pour le prix d'une consommation, les cybercafés offrent à votre disposition des ordinateurs reliés à Internet et un point de contact Web. Ils servent pour connecter votre propre portable. Dans les pays où les ordinateurs sont rares, le cybercafé peut servir à l'insertion dans des cybercafés.

Les satellites

Les satellites en orbite autour de la Terre relaient les données entre ordinateurs et permettent ainsi l'accès à Internet. Ils sont particulièrement précieux pour les zones peu peuplées qui n'ont pas accès aux réseaux câblés. Chaque utilisateur doit cependant posséder une antenne parabolique orientable vers le ciel, dans un endroit dégagé pour se connecter directement à Internet.

Le réseau planétaire

Internet est le plus grand de tous les réseaux WAN. Il est fait des nombreuses réseaux - des plus petits LAN aux énormes réseaux transatlantiques et gouvernementaux - tous reliés entre eux par des protocoles d'échange communs. Les réseaux des bureaux et des écoles s'insèrent ainsi entre eux par des protocoles d'interconnexion.

Le saviez-vous ?

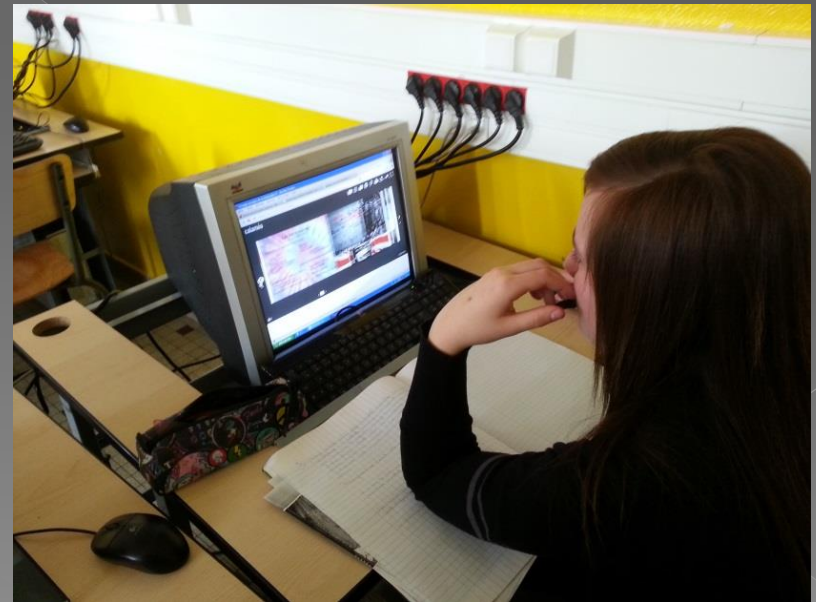
Le 1^{er} août 1990, arriva le jour où l'Internet est devenu accessible au grand public. Il permit à l'humanité de communiquer entre eux, à distance, sans avoir à se déplacer, sans avoir à se soucier de la distance, sans avoir à se soucier de la distance.

Le saviez-vous ?

Le premier « internet » dans une boîte fut installé en 1969 par l'Université militaire Carnegie Mellon International en 1970. On commençait à décrire la communication électronique par des protocoles simples, mais sur son site.

Le serveur de réseau

Les ordinateurs de ce réseau ont une « adresse » unique, dite adresse IP, qui permet à chaque ordinateur de reconnaître la demande des autres ordinateurs clients. Il s'agit d'un réseau « point-à-point ». Une alternative est le réseau « point-à-point », dans lequel tous les ordinateurs effectuent le même genre de tâches.



En quoi je suis concernée par ce que je lis ?

Je le suis parce que les réseaux informatiques existent pas vraiment beaucoup avant, que la première fourniture d'accès public comme "The World", survit en 1989 à Brookline aux États Unis. C'est grâce au satellite en orbite autour de la Terre que tous nos ordinateurs ont un accès internet. Ils ont aussi créé le premier "cybercafé dans une boîte" fut installé en Zambie par l'association caritative Computer Aid International en 2010 et le "café Internet virtuel" fut créé en 2008 en Suède. Internet est le plus grand que tous les réseaux WAN.

Les questions que je me pose sont, est-ce que l'internet va encore plus évoluer ? Comment ça se passera plus tard ?

Je suis concernée par la page sur les réseaux car c'est ce qui se passe au quotidien, chez moi ou dans mon établissement.

Cela contribue à ce que je sois toujours connectée, que je puisse lire mes messages, aller sur facebook ou tout autres réseaux sociaux.

Je viens d'apprendre qu'avant il n'y avait pas de réseaux partout.

Je suis concernée par la page sur la réalité augmentée car je n'ai plus besoin d'aller à la cabine téléphonique pour émettre un appel, j'en ai plus besoin d'un plan pour trouver mon chemin car avec mon smartphone, je peux émettre et recevoir des appels ainsi que l'utiliser comme GPS.

Le que j'en
d'apprendre.

En quoi suis-je concerné dans ce que fait ?

les questions

Je le suis car aujourd'hui j'utilise cette technologie

que j'ai

très souvent elle me sert à communiquer à faire des recherches

pose.

ce savoir se qu'il se passe de nos jours, grâce aux outils

Je pense que

d'aujourd'hui les gens peuvent faire énormément de chose

situés

il y a les iPhones, les smartphones, les pc et les tablettes,

dans la

ses outils sont devenus presque vital pour notre génération.

génération

Il y a les réseaux sociaux qui me sert à parler avec des

un ?

amis à partager des photos des vidéos ça me sert aussi à travailler

pour le lycée sur la page du professeur, en plus de ça

je pense que certains n'impactent au lycée dans le bon sens moi

dans la vie etc.



émo
le pages

✶

Larry Page et Sergey Brin ont inventé google alors qu'ils étaient seulement étudiants au départ ils l'avaient appelée "Backrub". Google est le moteur de recherche le plus populaire du monde. Page et Brin sont les 5^{ème} personnes les plus puissantes du monde. En 2000 Brin et Page publiaient leur moteur de recherche en dix langues étrangères. En 2002, il en comptait 72, dont la langue du film Star Trek le Klingon.

Les questions que je me pose sont, est-ce que google va continuer à marcher quand il n'y aura plus d'acteurs fondateurs? Comment vont-ils trouver de nouvelles choses.

La réalité augmentée

Avec un smartphone, une tablette numérique ou un appareil similaire, il est possible de créer un environnement virtuel interactif constitué de sons, de musique, de photos, de vidéos et de textes venant se mêler à votre environnement physique pour créer entre ce dernier et vous une connexion en temps réel enrichie en informations. C'est ce que l'on appelle la réalité augmentée, un passionnant domaine de développement qui pourrait révolutionner notre relation à la technologie et au monde qui nous entoure tout à la fois.

Réalité augmentée à Amsterdam

Cette tablette numérique affiche l'application de réalité augmentée Layo et sa vision de la capitale des Pays-Bas. Layo fournit toute une gamme d'informations différentes. Cela va de la localisation des tweeters des personnes proches jusqu'à la météo, en passant l'appareil vers un bâtiment, des événements sociaux qui y sont et de jours même d'emploi. Les données sont affichées à l'intersection d'une rue calquée qui l'on peut activer ou non.



Ce n'est qu'un début

Si vous ne savez pas ce que c'est la réalité augmentée, sachez que c'est une technologie qui permet de superposer des images virtuelles sur le monde réel. Elle est utilisée dans de nombreux domaines, comme le marketing, l'éducation, la santé, etc. Elle est en constante évolution et on s'attend à ce qu'elle devienne de plus en plus courante dans notre quotidien.

Comment ça marche

Il existe différentes façons de créer la réalité augmentée (ou RA). Mais en général, une application scanne une image ou une scène, puis se connecte à une source de données additionnelles.

- Les applications de réalité augmentée conçues pour l'usage en déplacement utilisent le GPS, la boussole interne, les détecteurs de mouvements et la caméra d'un appareil mobile. En croisant les informations qu'il lui fournit, elle peut déterminer l'endroit où se trouve l'appareil, la direction vers laquelle il est tourné et ce qu'il regarde.
- Se connectant à Internet, elle va chercher dans des bases de données dédiées ou sur le web, les informations correspondantes et d'autres médias, tels que des vidéos, qu'elle affiche en différents endroits à l'écran.

Les applications de RA

- Le système ARMAR de l'université de Columbia teste la réalité augmentée en ingénierie. Lorsqu'un technicien regarde une machine, des notes explicatives et des vidéos de réglages et de réparation apparaissent sur un écran intégré à un casque qu'il porte.
- Dans le futur, les réseaux sociaux pourraient s'enrichir de la réalité augmentée. Pour l'appareil vers une personne permettrait, par comparaison de photos sur Internet, d'appeler sa page Facebook et son compte Twitter.
- Les livres de RA existent déjà. Placés devant une webcam, ils se connectent à Internet pour générer à l'écran des animations 3D comme celle d'un dinosaure courant sur la page.



une
double page
↓

Facebook le réseau social le plus connu du monde crée
en 2004 par un groupe d'étudiants de Harvard il a été

créé au départ pour regrouper des photos des élèves féminines
de l'université et proposer aux gars de les voir.
Mark Zuckerberg et trois camarades lancent
Facebook depuis leurs chambres d'étudiants et se rallient
à des millions d'utilisateurs en l'espace de 10 mois.
Zuckerberg est toujours à la tête de Facebook. En 2011
la valeur de Facebook était estimée à plus de 50 milliards
de dollars.

des questions que je me pose sont ; Est-ce que Facebook
va ~~durer~~ éternellement ? ou un autre réseau social
va perdre la dessus.

Quatrième
Double page
↓

Grâce à un téléphone on a beaucoup plus d'information.
On peut chercher une café, voir les choses qui
viennent de sortir, c'est de la réalité augmentée car
nous pouvons passer à côté de tout ça, on voit page directement
que le café et à 5 min ou que la location de voiture est
possible directement sur smartphone. On peut voir les
monuments etc.

des questions que je me pose sont ; Est-ce que ça va
durer.

Cinquième
Double page
↓

Les jeux vidéo le premiers jeux vidéo et de 1961
Y'a eu la playstation, nintendo, sega, xbox et
l'évolution des personnages ex - Mario, Sonic, etc.

L'avènement des jeux vidéo

Dans les années 1950, les techniciens de l'informatique écrivirent des versions primitives des jeux d'échecs et de dames, mais il fallut attendre les années 1970 pour que les jeux sur ordinateurs prennent véritablement leur essor. Les fans de jeux vidéo se rassemblaient encore dans les salles d'arcade, mais il était désormais possible de jouer chez soi sur des ordinateurs et des consoles. Depuis, chaque nouvelle génération de consoles a apporté son lot de progrès dans les graphismes et de nouveautés dans les jeux.

Le saviez-vous ?

En 1984, Atari annonça que la *MasterBlade* était vendue à 100 millions de exemplaires dans le monde entier. C'était la première console de l'époque à atteindre ce chiffre.

Un maître de la 3D



Les graphismes des jeux ont évolué de manière spectaculaire jusqu'à l'arrivée de la 3D. L'un des personnages clés de cette évolution est John D. Carmack, cofondateur de la société id Software. Chef programmeur sur des jeux aussi novateurs que *Wolfenstein 3D* et les séries *Doom* et *Quake*, Carmack développe des techniques pour rendre les graphismes plus rapides et les autres plus réalistes, popularisant les jeux de tir à la première personne. Ses créations de jeu ont été réutilisées sur des titres comme *Call of Duty* et *Half-Life*.

« Il y a beaucoup de gens [dans l'industrie du jeu] parce qu'ils aiment les jeux... Le graphisme et le jeu sont probablement les domaines les plus satisfaisants de la programmation. »

John D. Carmack, 2000, programmeur de jeux vidéo.

1958



1958
Le premier jeu vidéo électronique, *Tennis for Two*, est créé par Thomas T. Gold et William H.iginia. Il s'agit d'un jeu de tennis joué sur un oscilloscope.

1972



1972
Le premier jeu vidéo commercial, *Space Invaders*, est créé par Tomiyama Minoru. Il s'agit d'un jeu de tir où l'on combat des envahisseurs extraterrestres.

1984



1984
Atari lance la console *2600*, la première console de jeu vidéo à succès. Elle est vendue à plus de 100 millions d'exemplaires.

1989



1989
La console *Sega Mega Drive* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

1992



1992
La console *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

1995



1995
La console *PlayStation* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2001



2001
La console *Xbox* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2003



2003
Le jeu vidéo *Super Mario Advance* est lancé sur la console *Game Boy Advance*. Il s'agit d'une version améliorée du jeu *Super Mario Bros.*

2004



2004
La console *PlayStation 2* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2007



2007
La console *Wii* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2008



2008
La console *Xbox 360* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2009



2009
La console *PlayStation 3* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2010



2010
La console *Xbox One* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2013



2013
La console *PlayStation 4* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2016



2016
La console *Xbox Series X* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2017



2017
La console *PlayStation 5* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

2020



2020
La console *Xbox Series S* est lancée. Elle est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires.

Source : IGN

Source : IGN

Source : IGN

En lisant la page des réseaux je me rend ^{compte} compte que je suis concernée car les réseaux on sent tout les jours à l'école comme à la maison ou dehors avec les smart phone ou tablette. Sur cette page j'ai appris comme le réseau arrive jusqu'à nos téléphone ou pc et les différents moyen de se connecter.

La page facebook me concerne car je m'en sert tout les jours sur smart phone ou ordinateur. On peut s'en servir pour parler à des amis qui habite loin de chez nous et partager des photos ou document car on peut s'en servir pour des travaux professionnel comme le journal de sequence en ligne.

La page des jeux video me concerne car y joue très souvent à la console et j'en ai eu différentes console. Sur cette page on voit l'évolution de ces console mais ces aussi l'évolution des graphisme et des applications selon les modèle de console. Sur les console plus récent la ~~ma~~ nouveauté et le jeux en ligne et les jeux évolue il sont de plus en plus réaliste.

Google me concerne car c'est le moteur de recherche que j'utilise tout les jours et que la plus part des personnes utilise le moteur de recherche avec google on trouve tout ce que l'on recherche le plus part du temps.

La page la réalité augmentée me concerne car on peut s'en servir dans la vie de tout les jours comme la localisation au G mode GPS ou pour trouver des horaires de transport mais sur cette page on apprend que avec certain appareil, juste en prenant une photo de un bâtiment on peut avoir ~~de photo~~ des informations dessus. La smart phone et la tablette sont devenu presque indispensable à la vie.

Exemple 1

Je suis concerné par Google, je m'en sert souvent, pour trouver des sites, pour faire un travail ou autre. Cela nous permet d'avoir plus facilement une réponse détaillée à nos questions. Google est un réseau très connu, qui totalise plus de 46 millions d'utilisateurs. Google a changé beaucoup de chose, nous passons beaucoup de temps connecté, sans Google nous pourrions faire toute ses recherches que nous avons besoin. Google a développé l'éco-attitude sans le moteur de recherche "Google" nous serons pas tout ses pires et autant d'heures dans les réseaux sociaux, comme par exemple Facebook.

Je suis concerné par Mark Zuckerberg, car il est à l'origine du créant des réseaux sociaux, Facebook. Facebook est un réseau où je passe la plus part de mon temps. Il est évident que sans Facebook nous serions pas du tout les mêmes, nous passerions plus de temps à nos études... Nous sommes une génération où l'on passe plus de temps sur Facebook cela est devenu indispensable.

Je suis concerné par l'avènement des jeux vidéo, car après Facebook nous passons aux autres temps sur les jeux vidéo, beaucoup de personnes sont accros aux jeux vidéo, qui a cause de ça ne dorme plus.

Je suis concerné par le smartphone, simplement que sans smartphone nous pourrions rendre personne, si nous sommes dehors et qu'il a le malheur de nous arrivé quelque chose nous pourrions rendre personne.

Exemple 2

1^{er} jet

Nordine Sarah Morgan Professeur

Dans la séance 1 ~~je viens~~ nous venons d'apprendre que ce qui caractérise ~~ma~~ notre génération ~~est ce sont~~ les progrès techniques. ~~Je suis~~ Nous sommes nés avec l'ordinateur. les questions que ~~je me~~ l'on se pose : comment faisaient les jeunes avant ? Internet va il encore évoluer ? un jour je serai dépasser ? comment se sera plus tard ? Questions auxquelles je peux répondre pour le moment...

Le mot « génération » signifie que je suis dans un « groupe d'une époque » ; elle s'appelle *Génération Y* qui n'a pas connu la guerre, communique énormément pas la technologie et *l'ordinateur* Nous sommes des connectés

Mon monde est différent de celui de mes grands parents ou parents

Je suis enthousiaste car j'ai de la chance (je ne veux pas revenir en arrière) mais je m'inquiète cela va toujours évoluer et comment?

Mutualisation / écriture en réseau en classe pupitre et / ou dans le journal de séquence numérique

Professeur Nordine Sarah Yanis Morgan Sephora

Dans la séance 1 ~~je viens~~ nous venons d'apprendre que ce qui caractérise ~~ma~~ notre génération ~~c'est~~ ce sont les progrès techniques spectaculaire. ~~Je suis~~ Nous sommes nés avec l'ordinateur. Nous n'avons pas par exemple, connu les cassettes, le walkman, la cabine téléphonique ! Nous n'avons pas besoin de chercher sur une carte. ~~Mon~~ ~~Notre~~ monde est différent de celui de ~~mes~~ ~~nos~~ grands parents ou parents

Les questions que ~~je me~~ l'on se pose : comment faisaient les jeunes avant ? Internet va il encore évoluer ? un jour ~~je serai~~ serons nous dépasser ? comment se sera plus tard ?

Questions auxquelles je peux répondre pour le moment...

Le mot « génération » signifie que ~~je suis~~ nous sommes dans un « groupe d'une époque » ; ~~elle~~ Elle s'appelle *Génération Y* car ~~qui on~~ n'a pas connu la guerre, on communique énormément pas la technologie et l'ordinateur. Nous sommes des connectés.

~~Mon monde est différent de celui de mes grands parents ou parents~~

~~Je suis~~ Nous sommes enthousiaste car j'ai nous avons de la chance (~~je ne veux~~ ~~Nous ne voulons~~ pas revenir en arrière) Nous pouvons communiquer avec tout le monde. Google est ~~mon~~ notre moteur de recherche je nous l'utilisons tout les jours pour ~~mes~~ ~~nos~~ recherches, pour aller sur les réseaux ... google c'est comme un grand dictionnaire.

Mais je nous nous ~~m'~~inquiètons aussi. Cela va il toujours évoluer et comment ?

Certains disent que les ondes c'est pas bon pour la santé. Pour ~~certaines~~ ~~d'autres~~ c'est comme une drogue facebook c'est une seconde vie, on est devenu accro aux jeux en réseau. Notre vie serait virtuelle on mélange tout... on perd le sommeil , on suit plus en cours google n'est pas toujours fiable , o peut trouver des sites ou des informations dangereuses et on télécharge .

Objectifs

Attitudes : s'informer avant d'émettre un jugement. Accepter de le nuancer et d'examiner le point de vue adverse

Connaissances : XXe XXI scientifique technique lexique : progrès science etc. NB en fonction de ce que le professeur observera dans les restitutions élèves, aborder certains points de connaissances.

Lexique : progrès, science...+ science de la technique

Capacités : repérage, sélection, reformulation, hiérarchisation, + Comprendre une stratégie d'explication, d'argumentation + À l'écrit et à l'oral, identifier les idées essentielles d'un texte, le résumer

Déroulement

Séance 2



PROBLEMATIQUE : On qualifie ma génération d'Y : est-elle vraiment différente des précédentes ?

1

Les Y ont-ils conscience d'appartenir à une génération?

Cette conscience est très forte chez le baby boomers car ils ont traversé une époque de grands chamboulements sociaux.

La génération X semble quant à elle tellement « minoritaire » que l'idée de revendiquer une identité de lui semble peut-être pas judicieux...

Quant-est-il des Y? Se sentent-ils différents et comment? et ce sentiment survivra-t-il en vieillissant?

la génération "Y"

1) les "Y" ont-ils conscience d'appartenir à une génération?

a) Cette conscience est très forte chez le baby boomers car ils ont traversé une époque de grand chamboulement sociaux

b) la génération "X" semble quant à elle tellement "minoritaire" que l'idée de revendiquer une identité de lui semble peut-être pas judicieux"

c)

8) Quel est l'ultime rêve du Y en 2014 ? 2014 - - - ?

Un monde en paix? Gagner plus d'argent? Avoir plus d'amis? Ne pas travailler?
Trouver l'âme sœur? S'amuser tous les jours? Partir en vacances en Mongolie
à dos de poney? Mettre du sens dans sa vie?

- Ne pas reproduire les erreurs de leurs aînés
- Un célèbre inconnu au milieu du monde
- Un âge nouveau et paradoxal: le jeune adulte.

Parce que les jeunes sont devenus des prescripteurs et des modèles.
Tout le monde veut les imiter.

Nouvelles technologies: smart phones, Internet, Google, Facebook...

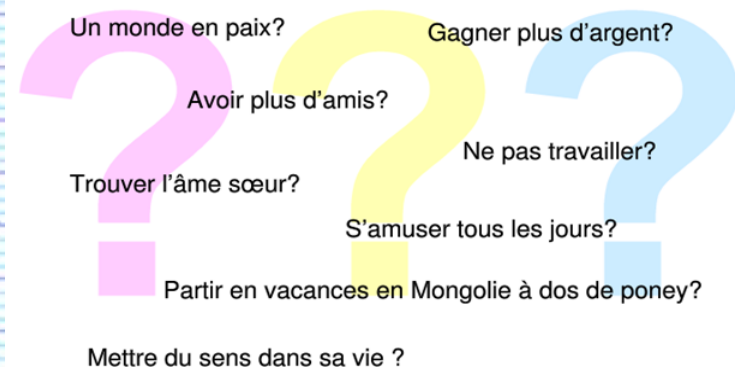
Les nouvelles technologies modifient notre façon de communiquer et modélisent la relation au monde et à l'autre.

Les Y, qui ont grandi avec elles, ne connaissent pas d'autre modèle.
Possibilité de multiplier les identités virtuelles.

Le Y est connecté en permanence; il est connecté au travail et à la maison.
Les Y veulent être riches et célèbres. Ils sont les cibles de la nouvelle presse, people et des émissions de télé-réalité. Ils diffèrent beaucoup leur image sur internet mais la contrôlent.

Les Y veulent découvrir le monde, mais en se méfiant des inconnus et en suivant de préférence les conseils de leurs amis. Ils veulent également préserver leur vie privée, notamment sur internet.

8 Quel est l'ultime rêve du Y en 2010 ?



Monde

Enfin, je fais partie de la génération Y parce que, le monde a évolué, je n'ai jamais connu la guerre, je vis avec les ordinateurs, téléphone, télévision et d'autres avancées technologiques. J'ai grandi avec tout ça, je ne connais pas d'autre modèle. J'ai connu l'attentat du 11 septembre, les télé-réalités, les films en 3D, la musique autre que sur des vinyles, la vache folle. J'ai vécu aussi la mort de Michael Jackson, Whitney Houston ~~seulement~~ dont on a parlé sur toutes les chaînes télévisées. J'ai connu la liberté d'expression et sur les réseaux sociaux tel que Facebook et Twitter, maintenant on peut même aider un artiste à enregistrer un album en lui l'aidant financièrement sur My Major Company.

Technologie

Enfin, je fais partie de la génération Y parce que, la technologie a complètement évolué, les ordinateurs, les téléphones et d'autres technologies sont devenues de plus en plus modernes, grâce au téléphone portable de maintenant, grâce à des applications nous pouvons parler à des gens qui ne viennent pas forcément de France, grâce à Twitter on peut envoyer des questions directes sur un plateau de télé, maintenant à l'école on travaille directement sur internet.

Enfin, je fais partie de la génération Y parce que, je peux approfondir mes recherches grâce à Google, si je veux trouver un endroit ou aller au restaurant ou autres j'ai juste à aller sur mon téléphone pour trouver l'adresse, je suis beaucoup plus indépendante, je peux aller sur YouTube pour écouter ma musique. Je peux tout faire instantanément grâce à la Wifi, réserver un hôtel ou quoi que je sois, un train, un vol ou même me

9

Au final, la génération Y c'est...



Au final la génération Y c'est une question d'âge parce que nous sommes nombreux : 13 millions aujourd'hui 40% des actifs d'ici 2015. J'apprends que les jeunes comme moi sont devenus des modèles. Mais grands parents peuvent très bien utiliser et utiliser internet, un téléphone portable. Ils veulent se mettre à jour. On dit de moi que c'est une génération pq pq pas : Car je conteste je n'aime pas l'autorité je suis impatiente.

Ce qui caractérise encore la génération Y C'est le monde dans laquelle elle vit. De nouvelles technologies : smart phones, Internet, Google, Facebook sont mon quotidien. Cela modifie notre façon de communiquer. La génération Y c'est des tous tout de suite ils reçoivent vite et répondent vite. Nous sommes multitâches. J'ai conscience d'appartenir la perception de notre monde s'inverse ?! Parce que je passe plus de temps sur fb twitter les jeux en lignes et que je peux avoir alors que je peux avoir plus de 300 amis sur un réseau social.

Finalement je fais partie de la génération Y pour plusieurs raisons la première raison est que aujourd'hui nous n'avons plus de problème de genre de politique, en politique il y a un beaucoup de changement le droit d'expression, la libération sexuelle, le divorce, l'émancipation des femmes... etc. la deuxième raison est l'avancée technologique, la technologie a beaucoup avancé dans plein de domaines par exemple : les smartphones qui nous servent à être tout le temps connectés la communication est très rapide on peut tout s'avoir rapidement. Si l'ordinateur est très serviable il y a des réseaux sociaux comme facebook, twitter, ask.fm ou encore snapchat. Ces réseaux sociaux nous aident à communiquer avec des amis, à publier des vidéos, des photos, des status... etc. Il y a aussi les moteurs de recherche comme google, yahoo, ask qui nous servent à trouver des sites, des informations, des vidéos, des recettes de cuisine, des jeux, de tout... etc. Il y a aussi les sites pour regarder des films, des clips, des documentaires... etc. il y a youtube, dailymotion, dstream... etc. et tout ces appareils on les utilise partout.

Objectifs

Attitudes : s'informer avant d'émettre un jugement. Accepter de le nuancer et d'examiner le point de vue adverse

Connaissances : XXe XXI scientifique technique lexique : progrès science etc. NB en fonction de ce que le professeur observera dans les restitutions élèves, aborder certains points de connaissances.

Lexique : progrès, science...+ science de la technique

Capacités : repérage, sélection, reformulation, hiérarchisation, + Comprendre une stratégie d'explication, d'argumentation + À l'écrit et à l'oral, identifier les idées essentielles d'un texte, le résumer

Déroulement

Séance 3

SÉANCE 3:



Nordine

Michel Serres:
Il est né le 1^{er} septembre en 1930 à Agen (Lot-et-Garonne),
Il est philosophe, historien des sciences et homme de lettres français.

Petite poucette:
C'est un livre réalisé par Michel Serres en 2012
Son livre parle du monde et de sa nouvelle génération
Qui est super sophistiquée

J'ai regardé le début de la conférence de Michel Serres (17^{ème} journée du livre aout 2012)



« Si je perds mon portable, je perds la moitié de mon cerveau ! ».

Petite poucette c'est nous. C'est pour lui une génération des 12 à 30 ans qui est très particulière singulière car né dans un monde qui n'a pas connu autre chose que les nouvelles technologies. Nos parents et nos profs (plus vieux ont du s'adapter) nous on vit dans le numérique, notre monde est formé par ses outils.

Pour lui le monde va basculer.

L'idée du titre vient de l'image de nos pouces (on réussi à textoter dans nos poches en cours)

Devise: « Maintenant tenant en main le monde » ? Main tenant par exemple son portable qui donne trois accès universels

Le réseau complet de nos amis (les 06)

Les lieux connus et inconnus (GPS)

Les informations possibles (wikipédia etc...)

Petite poucette a
un p'tre.

Privée de Vie
Sociale
Fahim
10. VI 13.

PROBLEMATIQUE: La génération Y est-elle aveuglée ou éclairée par la technique ?

Michel Serres est né le 1 septembre 1930. Il a aujourd'hui 83 ans. Il habite à Agen dans le Lot-et-Garonne. C'est principalement internet sont les mathématiques, histoire des sciences, communication, numérique, politique, écologique. Il est écrivain. Il est philosophe.



Morgan

Petite poucette:

Michel Serres prononce le discours "Petites Poucette" en référence à une génération dont il explique qu'elle connaît des mutations profondes, des transformations hominiescentes, naissances dans l'histoire.

Le Point.fr

Mise à jour le 05 mars à 11h20

RECEVEZ NOS NEWSLETTERS
SUIVEZ-NOUS
SOMMAIRE DU MAGAZINE

ACTUALITÉ MUNICIPALES 2014 ÉCONOMIE TECH & NET SANTÉ SPORTS CULTURE SCIENCES

ACTUALITÉ DÉBATTRE LES GRANDS ENTRETIENS

Le Point.fr - Publié le 14/06/2012 à 00:00

Michel Serres : bienvenue à l'homme nouveau

En quelques décennies, tout a changé : la naissance, la mort, le temps, l'espace. Le philosophe rappelle dans "Petite Poucette" (Le Pommier) que l'humanité a toujours gagné plus qu'elle n'a perdu.



"Petite Poucette" de Michel Serres (aux éditions Le Pommier). © Eric Garault/Pasco

ESSAI

TT Certains l'appellent la génération Y. Plus inspiré, tel un grand-père bienveillant, Michel Serres la nomme « *Petite Poucette* », parce qu'elle utilise ses pouces pour envoyer des SMS... Les représentants de cette génération mutante sont nés avec les nouvelles technologies - ils sont « *digital natives* » -, grosso modo entre 1981 et 1999 (1). « *Ils n'habitent plus le même espace* » : « *Par téléphone cellulaire, ils accèdent à toutes personnes ; par GPS, en tous lieux ; par la Toile, à tout le savoir : ils hantent donc un espace topologique de voisinages, alors que nous vivions dans un espace métrique, référé par les distances* », analyse le philosophe dans *Petite Poucette*, son essai né d'un discours prononcé à l'Académie française en 2011. En académicien, Serres constate que, d'une édition à l'autre, leur dictionnaire compte un différentiel d'environ quatre mille mots ; il sera de trente-cinq mille d'ici à la prochaine... Chapeau bas devant « *l'intelligence inventive* » déployée par tous ces Petit Poucet face aux bouleversements du monde, à l'effondrement des anciennes hiérarchies. Loin de lorgner vers le passé, le penseur octogénaire sait, lui aussi, voyager au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau.

Le 21/04/2012 - Mise à jour le 18/09/2013 à 17h56
Juliette Cerf - Telerama n° 3249

SE CONNECTER S'INSCRIRE
Libération CULTURE

POLITIQUES SOCIÉTÉ MONDE ÉCONOMIE CULTURE NEXT DÉBATS VIDÉO

Petite Poucette, la génération mutante

PASCAL NEVILLE 9 SEPTEMBRE 2011 À 00:00



Michel Serres, mars 2010 (JFV)

ENTRETIEN Philosophe et historien des sciences, Michel Serres réclame l'indulgence pour les jeunes, obligés de tout réinventer dans une société bouleversée par les nouvelles technologies.

Michel Serres, diplômé de l'École navale et de Normale Sup., a visité le monde avant de l'expliquer à des générations d'étudiants. Historien des sciences et agrégé de philosophie, ancien compagnon de Michel Foucault, avec qui il a créé le Centre universitaire expérimental de Vincennes en 1968, il a suivi René Girard aux États-Unis, où il enseigne toujours, à plus de 80 ans. Ce professeur, académicien pas tout à fait comme les autres, scrute les transformations du monde et des hommes de son œil bleu et bienveillant. Son aïeul de néoinduction : la jeune

petite poucette

LE MONDE A TELLEMENT CHANGÉ QUE LES JEUNES DOIVENT TOUT RÉINVENTER : UNE MANIÈRE

michel serres

DE VIVRE ENSEMBLE, DES INSTITUTIONS, UNE MANIÈRE D'ÊTRE ET DE CONNAÎTRE...

Le monde a tellement changé que les jeunes doivent tout réinventer.

Nos sociétés occidentales ont déjà vécu deux révolutions : le passage de l'oral à l'écrit, puis de l'écrit à l'imprimé. Comme chacune des précédentes, la troisième, tout aussi décisive, s'accompagne de mutations politiques, sociales et cognitives. Ce sont des périodes de crises.

De l'essor des nouvelles technologies, un nouvel humain est né : Michel Serres le baptise « Petite Poucette » – clin d'œil à la maestria avec laquelle les messages fusent de ses pouces.

Petite Poucette va devoir réinventer une manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître... Débute une nouvelle ère qui verra la victoire de la multitude, anonyme, sur les élites dirigeantes, bien identifiées ; du savoir discuté sur les doctrines enseignées ; d'une société immatérielle librement connectée sur la société du spectacle à sens unique...

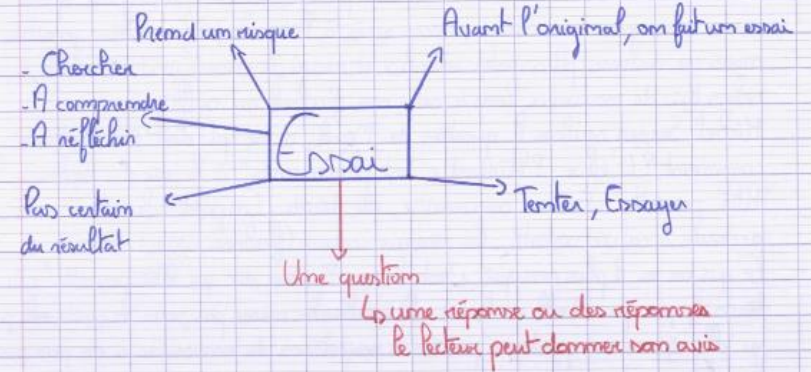
Ce livre propose à Petite Poucette une collaboration entre générations pour mettre en œuvre cette utopie, seule réalité possible.

Professeur à Stanford University, membre de l'Académie française, Michel Serres est l'auteur de nombreux essais philosophiques et d'histoire des sciences, dont les derniers, Temps des crises et Musique ont été largement salués par la presse. Il est l'un des rares philosophes contemporains à proposer une vision du monde qui associe les sciences et la culture.

Diffusion Belin
9 782746 300339 3,90 €
990661-01

[MANIFESTES LE POMMIER!]

Hypothèses de lecture



Autour de l'essai :

1^{ère} de conjecture : ~~mon~~ Ce que je vois
Ce que je comprends
Mes hypothèses de lecture

2^{èmes} mains qui s'effleure

Cela peut parler une main plus âgée qui transmet à une main plus jeune.
Transmission de génération ?

Ce que je lis et ce que j'apprends :

Je lis et j'apprends que mon monde est à réinventer parce que je me trouve dans une nouvelle révolution : la première révolution passage de l'oral à l'écrit la seconde de l'écrit à l'imprimé ; je me situe dans la 3^{ème} parce que je connais l'essor des nouvelles technologies : facebook, twitter, internet...
L'auteur va certainement évoquer ma génération : je suis petite poucette et je dois réinventer le monde.

Remarque : l'ouvrage n'a pas de table des matières particulièrement exploitable

Table des matières

1. Petite Poucette-----	5
2. Ecole -----	25
3. Société -----	49

Sommaire	
1) Petite poucette	1. Nouveautés p.7 2. Voilà pour le corps, voici pour la connaissance p.11 3. L'individu p.15 4. Que transmettre ? A qui transmettre ? Comment transmettre ? p.18 5. Envoi p.22
2) Ecole	p.27 la tête de petite poucette p.30 le dur et le doux p.32 Nouvelles technologies p.39 la libération des corps... ...
3) Société	p.51 Éloge des notes réciproques p.53 Éloge d'Harry Potter p.60 Éloge des réseaux p.70 Éloge du troisième support p.78 Image de la société d'aujourd'hui

1. Petite Poucette	2. Ecole	3. Société
I nouveautés p7 II voilà pour le corps ; voici pour la connaissance p11 III l'individu p 15 IV que transmettre ? A qui transmettre ? Comment transmettre ? p18 V envoi p22	P 27 la tête de petite poucette P30 le dur et le doux P31 l'espace de la page P 32 nouvelles technologies P33 une histoire brève P34 petite poucette médite P 35 voix P36 l'offre et la demande P 38 les petits transis P 39 la libération des corps P40 mobilité : conducteur et passager P41 la tierce instruction P43 Disparate contre classement P 45 Le concept abstrait	P 51 éloge des notes réciproques P53 éloge de H Potter P 54 tombeau du travail P56 éloge de l'hôpital P57 éloge des voix humaines P60 éloge des réseaux P62 éloge des gares, des aéroports P64 renversement de la présomption d'incompétence P68 éloge de la marqueterie P70 éloge du troisième support P72 éloge du nom de guerre P73 Algorithmique, procédural P75 émergence P76 éloge du code P 78 éloge du passeport P79 image de la société d'aujourd'hui

1. Petite Poucette	Nouvel écolier ? nouvelle étudiante ...le corps Nouvel être ?
I. Nouveautés	Ces enfants vivent dans le virtuel : n'ont plus la même tête, n'habitent plus le même espace, écrivent autrement, parlent plus la même langue ...
II. P7 -10	
III. P 11	
2. Ecole	
3. Société	
Conclusion	<p><i>Petite Poucette</i> est l'archétype du "nouvel humain" encore en devenir, en référence à son usage du téléphone et de l'ordinateur.</p> <p>Michel Serres est optimiste : l'humanité a toujours gagné plus qu'elle n'a perdu.</p> <p>Une question urgente est à traiter : La naissance d'un individu d'un nouveau type rend obsolètes les appartenances de jadis. On ne sait plus comment faire couple, comment faire équipe, comment faire parti politique. En somme, l'homme a changé. Nous devons maintenant changer la société. Comment ?</p>

SÉANCE 4 :

Consigne: à l'aide de votre JS, des documents et notes que vous y aurez consigné, rédigez un compte rendu du travail de lecture, d'écriture et de réflexion qui a été mené en classe.
Une conclusion de quelques lignes devrait vous permettre de répondre à la problématique de séquence.

PROBLEMATIQUE : le numérique a-t-il fait naître un nouvel être humain ?

Le numérique fait-il maître un nouvel être humain?

J'ai lu "petite poucelle" de Michel Serres et j'ai compris que pour lui j'étais un petit poucet parce que j'envoie des SMS avec mes pouces. C'est pour lui la caractéristique de ma génération. Il semble nous "admirer" pour cela.

Il dit de nous que nous habitons la ville mais que nous sommes pourtant plus respectueux de la Nature, que notre espérance de vie augmente et que cela pourrait expliquer que nous ne soyons plus fidèle, que nous n'héritons pas de nos parents et que surtout nous n'avons pas connu la guerre.

Selon l'auteur notre naissance a été "programmée". Il rajoute qu'à l'école nous nous ennuyons car nous avons accès à toutes les informations possibles. Pour lui nous ne pouvons plus rester en place et nous devenons individualistes, égoïstes. Il y a selon lui de nouveau liens à créer car facebook ne suffit pas.

Michel Serres soulève la question de l'école, de ce qui doit être transmis, à qui, comment? L'élève, l'étudiant n'est plus soumis à la voix du professeur.

"Petite poucelle" est donc son maître, elle décide. En particulier de la part qu'elle accorde à sa vie virtuelle: les réseaux sociaux (facebook, twitter).

Ce qui m'a le plus manqué c'est lorsque l'auteur dit que "petite poucelle" cherche du travail, que quand elle en trouve elle en cherche encore par peur de perdre le premier et qu'elle répond aux questions posées à compensation de manière à ne pas perdre son travail.

Ainsi Michel Serres dit que dans mon téléphone j'ai tout mes contacts qu'il me sert de GPS pour me rendre partout dans le monde, et la fonction internet me donne accès à toutes les connaissances. Les échanges dans la classe sur cette lecture nous ont fait réagir et nous posaient des questions. Sommes-nous égoïstes?

Sommes-nous addicts? Sommes-nous moins patients? Sommes-nous multi-tâches.

Une fois un essai nous amène à réfléchir sur nous, notre existence.

Je ne suis pas d'accord sur certains points. Contrairement à ce que dit l'auteur je ne suis pas égoïste et je ne fais la part des choses en jouant raisonnablement à des jeux en ligne ou en me connectant.

Michel Serres m'a donné à réfléchir sur ma génération. Je vis donc dans une période de changements importants. Oui, pour moi le numérique contribue à modifier l'homme et ici en particulier sa manière de communiquer.

L'auteur dit qu'il faut réinventer de nouveaux liens mais ne propose aucune réponse. Dans le doute, nous avons conscience qu'il faut équilibrer la vie réelle et la vie virtuelle.

● UN PHILOSOPHE EXPLORATEUR, UNE INTERNAUTE, UN MESSENGER... ● LES HÉROS DE MICHEL SERRES INCARNENT LES MUTATIONS DU MONDE ● ET RÉCONCILIENT SCIENCE ET LITTÉRATURE

Propos recueillis par Juliette Cerf

— Après l'Ecole navale et une licence de mathématiques, Michel Serres, né en 1930, entre à l'Ecole normale supérieure et obtient l'agrégation de philosophie. Membre de l'Académie française depuis 1990, il est l'auteur d'une soixantaine d'essais, dans lesquels il aborde des thèmes aussi différents que la communication, les révolutions scientifiques et les crises économiques, l'éducation ou l'écologie. Il n'a qu'un credo : penser, c'est inventer du nouveau, c'est anticiper. Dans son œuvre, ce sont les personnages plus que les concepts abstraits qui ont le mieux incarné ces grandes transformations. Il fait pour nous le portrait de cinq d'entre eux, à l'occasion de la parution d'un livre d'entretiens « pantopique ».

1 PANTOPE

« Vous vous souvenez du *Tour du monde en 80 jours*, de Jules Verne ? Le héros, Phileas Fogg, a un valet auquel je m'identifiais beaucoup, Passepartout. Il résout tous les problèmes ; c'est lui qui, à la fin du roman, se rend compte que son patron a gagné son pari au lieu de le perdre, à cause du décalage horaire ! Pantope (*pan* "tous", *topos* "lieu"), ça veut dire Passepartout. Ce personnage imaginaire dresse le portrait-robot du philosophe : un philosophe doit avoir parcouru le monde, les cinq continents, les océans, le désert, la banquise. Il doit expérimenter tout le savoir, maîtriser l'encyclopédie, les mathématiques, la physique, etc. Et avoir fait le tour des hommes, en connaissant aussi bien les ambassa-

deurs que les SDF. Sans cet idéal, il n'y a pas de philosophie. Le philosophe est donc, pour moi, l'inverse d'un spécialiste : il n'a pas de spécialité, mais est partout chez lui. J'ai été mathématicien et marin au début de ma vie, et j'ai très tôt eu envie de raconter ce que j'appelle le Grand Récit, qui remonte aux origines, au big bang, à l'arrivée du vivant, de l'homme. Pour le raconter, il faut mêler les sciences, se faire astrophysicien, cosmologue, biologiste, darwinien. Cette vision pantopique de la philosophie était une réponse à mes collègues qui, à l'heure postmoderne, annonçaient, eux, la fin des grands récits. Penser, c'est inventer, trouver du nouveau. J'ai eu la chance d'assister dans ma vie à au moins quatre immenses révolutions scientifiques : les nouvelles mathématiques, la mécanique quantique, la théorie de l'information. Et j'étais copain avec Jacques Monod et François Jacob quand ils ont découvert l'ADN ! »

2 TIERS-INSTRUIT

« J'ai toujours déploré le fait que les philosophes ne sachent pas de science, que les savoirs ne communiquent pas. Toutes les universités sont organisées sur la séparation entre les sciences et les lettres. Pour y remédier, j'ai inventé un personnage, le Tiers-Instruit, capable de faire la synthèse entre l'éducation littéraire et scientifique. C'était un cri d'alarme contre la formation continue de deux populations d'imbéciles : les instruits incultes et les cultivés ignorants, c'est-à-dire les scientifiques qui n'ont que faire de la culture



1



2



3

générale et les lettrés qui voient dans l'astrophysique quelque chose de monstrueux. Le Tiers-Instruit réconcilie les deux cultures, littéraire et scientifique. C'est un personnage métis car l'apprentissage est toujours un métissage. Quand vous apprenez l'anglais, vous devenez un peu anglais. Cela rejoint ce que je disais sur la connaissance entendue comme un tour du monde: découvrir, connaître, c'est métisser. Quand je suis allé en Allemagne pour la première fois, j'ai découvert que les lits n'étaient pas faits comme en France: ils n'utilisaient pas de draps mais une simple couette. J'ai vite trouvé que c'était une excellente façon de dormir et, depuis, chez moi, je n'utilise plus qu'une couette. Je suis devenu allemand.»

3 HERMÈS

«Hermès est le premier personnage qui m'a inspiré. Il a incarné une révolution dont j'ai eu l'intuition dès la fin des années 1960: la fin de la société de production et la naissance de la société de communication. Hermès, le dieu des messagers, a succédé à Prométhée, le dieu de l'industrie, que tous mes collègues, marxistes, célébraient depuis des décennies. L'histoire m'a donné raison: les cols blancs ont remplacé les cols bleus. Hermès, c'est aussi le dieu des voyageurs, le gardien des routes: en grec, le mot désignait une borne kilométrique qu'on mettait au carrefour. Il est devenu le dieu des traducteurs, des commerçants, des messagers. C'est l'*angelos* grec, l'ange qui met en relation. Quand j'étais jeune philosophe, les grands pontes de la Sorbonne m'avaient demandé de faire une conférence en guise de test. J'ai choisi comme sujet les échangeurs autoroutiers! Et c'est à ce moment-là que j'ai rompu avec la philosophie traditionnelle. Ils étaient furieux, scandalisés par ce thème, qu'ils trouvaient non philosophique au possible. En réalité, pour penser Hermès, l'échangeur était un formidable sujet. Je l'ai analysé comme un opérateur objectif de communication: un Hermès en béton en quelque sorte! Il y a un continuum entre les personnages, les objets et les concepts: pour penser la communication, on peut utiliser les concepts de relation ou d'échange, des personnages comme Hermès ou l'ange, ou encore des objets comme l'échangeur autoroutier ou le pont, auquel j'ai aussi consacré un livre. Inventer, c'est toujours faire un pont entre deux rives disparates.»

À LIRE

Pantopie: de Hermès
Entretiens avec
Martin Legros
et Sven Ortoli,
illustrations
d'Olivier Marbœuf
éd. du Pommier,
392 p., 20 €.
Parution le 12 mars.



4



5

4 PETITE POUCELETTE

«Petite Poucelette, c'est la fille d'Hermès. C'est aussi Mme Pantope: avec ses deux pouces, elle a réalisé le rêve pantopique: elle peut avoir accès à tous les lieux du monde par GPS ou Google Earth. Elle peut appeler n'importe qui depuis son téléphone et trouver toutes les informations qu'elle veut sur Wikipédia. Quand j'avais 15 ans, j'habitais le sud-ouest de la France, à 700 kilomètres de Paris et, si je voulais un renseignement, il fallait prendre le train, y passer la nuit, aller à la Bibliothèque nationale et attendre. Aujourd'hui, un jeune trouve tout sur son ordinateur et peut même suivre des cours en ligne, les MOOC. On ne peut pas être triste d'une affaire pareille! Petite Poucelette m'a fait comprendre le sens du mot "maintenant", sa devise étant: "Maintenant, tenant en main le monde". Mais à la différence de Pantope, qui parcourait la réalité du monde, Petite Poucelette, née avec Internet, incarne la révolution virtuelle. Les nouvelles technologies transforment de manière décisive nos habitudes et nos conduites et façonnent un nouveau monde, un nouvel humain. Et c'est essentiel que Petite Poucelette, ce nouvel être, soit une femme! En un demi-siècle, en tant qu'enseignant, j'ai assisté à la victoire des filles, qui sont toujours de meilleures étudiantes que les garçons, mais qui n'accèdent pas aux postes à responsabilité ensuite. Quand je fais une conférence dans une entreprise, je commence toujours par "Bonjour, messieurs les talibans". Les hommes sont interloqués. Je demande alors aux femmes de se lever. La dernière fois, elles étaient trente seulement sur huit cents...»

5 THANATOCRATE

«Ce personnage sinistre qui incarne le pouvoir de la mort renvoie dans mon œuvre au problème du Mal. J'ai quitté l'Ecole navale et interrompu ma carrière scientifique à cause d'Hiroshima. Avant, on connaissait la mort individuelle, la mort collective (les civilisations aztèque, maya ou égyptienne ont ainsi disparu), mais pas la mort de l'espèce humaine. La bombe atomique a tout changé. Tous les problèmes moraux de la science commencent là. De nombreux physiciens de la génération qui a précédé la mienne sont devenus biologistes pour éviter d'être responsables de cette catastrophe. Cette prise de conscience n'a pas cessé depuis: les comités d'éthique sont partout. Ce moment décisif dans la théorie de la connaissance m'a donné l'idée de réinterroger l'histoire: quel est le rôle de la mort dans la question du pouvoir? Les thanatocrates sont les maîtres de l'Histoire. Et, aujourd'hui, les médias détiennent ce pouvoir. Ils sont devenus mortuaires, je les appelle d'ailleurs les pompes funèbres... Ils font leur miel des morts, des catastrophes, des guerres. Tapez sur votre ordinateur "causes de la mortalité dans le monde": vous verrez apparaître un document signé par l'Organisation mondiale de la santé, dans lequel les maladies cardiaques et infectieuses arrivent en tête, mais où les guerres ne pèsent quasiment plus, alors que c'est ce que les médias mettent toujours en une. Ils inversent la liste réelle. Or, le sens, c'est tout à la fois la signification et la direction. Inverser le sens, la direction, c'est falsifier la réalité.»