

Éducation à la vidéo, éducation aux médias et formation continue

Résumé de la publication Viducate 2011 par Alfonso Gutiérrez Martín

Durant les dernières années du siècle dernier et la première décennie du XXI^e siècle Les médias et technologies liés à la création et à la distribution d'informations ont connu une évolution significative. Ces évolutions technologiques qui, dans la plupart des cas, répondent à la logique du marché ont conduit à d'importants changements sociaux. L'éducation a été affectée par de nouvelles tendances et tente de s'adapter aux caractéristiques et exigences de la « société de l'information » ou « société numérique ».

Dans une société où les médias font partie de la vie quotidienne des individus, où ces mêmes médias et les TIC conditionnent les relations interpersonnelles et permettent la communication via les réseaux sociaux, l'éducation et les compétences de base seront largement de l' »éducation aux médias » et de la « compétence médiatique ».

En 1980, Len Masterman montra que les enfants passaient plus de temps à regarder la télévision qu'à l'école, ce qui en fait était probablement vrai vingt ans plus tôt. De manière répétée, des enquêtes ont montré que dans la plupart des pays industrialisés, les enfants passent significativement plus de temps à interagir avec les médias qu'à toute autre activité, hormis dormir.

En soi, selon de nombreux auteurs, cela semblerait suffire pour justifier l'inclusion de l'éducation aux médias à l'école, au moins si l'on pense que l'éducation scolaire doit être adaptée à la vie extrascolaire des enfants. Cependant, il existe d'autres raisons plus importantes de prendre en compte médias et TIC dans l'éducation ou même de penser à la totalité de l'éducation comme « éducation aux médias » : leur importance économique, sociale et culturelle dans les sociétés modernes.

Il y a toujours eu une relation étroite entre éducation et médias. Aujourd'hui, il est réellement impossible d'imaginer une école sans TIC , tout comme il est impossible de défendre un modèle éducatif n'incluant pas la compétence médiatique ou toute autre sorte de préparation à la vie dans la société de l'information.

Au fil de ces pages, nous explorerons les relations possibles entre vidéo et éducation, en adoptant une approche en deux volets qui a toujours accompagné les médias dans les salles de classe :

- **Les médias et les TIC (Technologies de l'information et de la communication) en tant que ressources pour contribuer aux processus d'enseignement/apprentissage (technologie éducative).**

• **Les médias et les TIC comme discipline ou champ d'études dans l'éducation formelle et non formelle (éducation aux médias).**

Les auteurs de Viducate proposent un modèle exhaustif et global d'éducation aux médias applicable à tous les médias traditionnels ou nouveaux ainsi qu'à tous les types d'éducation, formelle, non formelle et informelle. Nous avons aussi considéré nécessaire de clarifier les termes ainsi que la terminologie de manière à éviter les confusions, nombreuses, peut-être trop même, sur les définitions de l'éducation aux médias, la compétence médiatique, la compétence numérique et d'autres expressions dans différentes langues.

Bien que dans cette publication nous ne nous concentrons pas sur la technologie éducative et ses possibles utilisations dans l'enseignement et l'apprentissage, nous avons tenu pour judicieux de consacrer la première partie du chapitre I aux TIC et aux médias en tant que ressources, outils d'enseignement et d'apprentissage. Gutiérrez souligne certains des possibles avantages et désavantages des médias audiovisuels et des TIC. Selon lui, une intégration réussie des TIC comme ressources d'enseignement devrait contribuer à réduire le fossé entre école et société dans le traitement de l'information. Les médias et les TIC, dans leur rôle d'outils pédagogiques, doivent remplir trois fonctions essentielles : • représenter et présenter à la fois les mondes réel et virtuel ; • faciliter l'enseignement et • améliorer l'apprentissage des élèves. Ces fonctions sont inséparables l'une de l'autre et se réfèrent respectivement à chacun des principaux éléments du processus d'enseignement et d'apprentissage : contenu, enseignants et élèves.

Dans la deuxième partie de la publication, « Perspectives européennes de l'éducation à la vidéo », Avgousti offre un bon exemple d'intégration de l'art vidéo dans la salle d'arts plastiques, en vertu des nouveaux principes du programme d'arts plastiques à Chypre. La vidéo et les TIC ne sont pas considérés comme de simples outils dans l'éducation artistique, leur potentiel pour correspondre pleinement aux objectifs de citoyenneté active et au contenu du nouveau programme d'arts visuels est également pris en compte. L'art vidéo, comme Avgousti le montre, « devient [aussi] une source de nouvelles manières passionnantes et exaltantes de faire de l'art ». Des questions de nature socio-culturelle peuvent être abordées par l'art vidéo en aidant les apprenants à enquêter et se référer à des problèmes les concernant eux-mêmes ou leur environnement ainsi qu'à examiner la manière dont ils réfléchissent et dressent leurs conclusions ».

Dans la troisième partie de cette publication, intitulée « L'éducation à la vidéo en action », Abril et Durant nous offrent également une étude de cas expliquant l'importance des ressources multimédia, et particulièrement de la vidéo, dans l'éducation et l'apprentissage en ligne tandis que Zulyte explore le potentiel des films réalisés à l'aide de téléphones mobiles dans l'application du programme d'arts plastiques.

Dans une autre intéressante étude de cas, Weisberg relie l'éducation à la vidéo aux sciences politiques et montre comment la télévision des jeunes sur internet peut devenir un moyen adapté pour attirer l'attention sur les problèmes sociaux chez les adolescents. Le potentiel éducatif de la vidéo est également pris en compte par Sköld, Kjellsson et Isaksson dans leur contribution. Ils nous fournissent un exemple d'utilisation de la production vidéo dans le cadre de l'éducation sexuelle du point de vue des jeunes.

Munsey prouve quant à lui le potentiel de l'animation comme d'instrument d'expression créative dans un projet destiné à amener les élèves à besoins éducatifs spécifiques à participer au projet, établi de longue date, de cinéma à l'école de Malmö (Suède). Dans la même section, un bon exemple

d'intégration des médias et de la vidéo comme ressources de soutien pour l'enseignement et l'apprentissage est présenté par Rodríguez. Il décrit le projet " VIDEOSOCIALS 2.0 " dont les objectifs ne sont uniquement centrés sur un contenu programmatique tel que la géographie mais tendent aussi à obtenir des compétences de communication de base et à « générer une collaboration entre les différentes disciplines montrant la vidéo comme un moyen puissant de comprendre l'éducation et l'apprentissage dans un ensemble, et non comme des entités isolées ». Tant Foresta qu'Alm empruntent cette approche holistique pour l'intégration aux programmes de l'éducation à la vidéo. Dans « Voyage vers la communication », Foresta montre comment la tâche revient aux éducateurs de rendre les enfants capables d'utiliser consciemment et de développer leur langage audiovisuel. Alm, de son côté, présente l'éducation aux médias comme une manière de comprendre le monde. Selon elle, comprendre et interpréter les médias est nécessaire pour une citoyenneté active.

Comme nous pouvons le voir à l'aide de tous ces exemples, en plus d'étudier et d'apprendre « avec » les médias, étudier et analyser le monde des ordinateurs, des jeux vidéo, de la télévision, d'internet, etc. sont également nécessaires. Dans l'éducation aux médias, alors que l'utilisation de la vidéo en tant qu'outil pour faciliter l'apprentissage est considéré, le média en tant que champ d'étude revêt aussi un grand intérêt. Dans une approche souhaitable, globale et intégrée, utiliser les médias comme outil d'enseignement et d'apprentissage devrait également induire un certain degré d'éducation aux médias. C'est ce que traite Krucsay dans « Les médias dans l'éducation artistique : plus qu'apprendre par les médias ». Dans la seconde partie du chapitre II, cette auteure analyse les médias et les TIC en tant que matière ou champ d'études dans l'éducation formelle. Elle part de l'affirmation qu'« il n'y a pas d'éducation sans médias », et se concentre sur l'éducation aux médias à trois niveaux : - le rôle que l'éducation aux médias joue comme élément transversal aux programmes ; - la manière dont certaines disciplines du programme partagent des domaines se recoupant du point de vue des contenus propres à la matière et relatifs aux médias et - comment l'éducation aux médias crée un lien dans l'enseignement transdisciplinaire.

Le chapitre II est consacré à la relation entre éducation aux médias et compétence numérique. La compétence numérique est étroitement liée à l'information : comment la rechercher, la collecter, la traiter et la transmettre pour communiquer et comment utiliser les programmes informatiques les plus connus : traitements de textes, feuilles de calcul, bases de données, emails et internet. Bien que de brèves références soient faites à l'apprentissage, à la recherche et à la connaissance, il semble que la priorité dans cette compétence soit surtout accordée à des contenus et procédures purement utilitaires et technologiques.

Dans notre modèle d'éducation aux médias et de compétence numérique, les contenus utilitaires passent au second plan et le primat est donné aux contenus critiques et appelant à la réflexion. Ces contenus sont aussi inclus dans la proposition de la Commission Européenne traitant des connaissances, attitudes et compétences liées à la compétence numérique. « L'utilisation des TIC requiert une attitude critique et de réflexion vis-à-vis des informations disponibles et un usage responsable des médias interactifs ; un intérêt pour l'engagement dans des communautés et des réseaux dans des buts culturels, sociaux et/ou professionnels soutient également la compétence ».

Dans la deuxième partie de cette publication, nous intégrons quelques perspectives européennes sur l'éducation à la vidéo. Christodolou nous présente le nouveau programme d'acquisition de la lecture et de l'écriture chypriote et comment les médias y sont incorporés. Il démontre la pertinence du changement de priorité de l'acquisition des compétences importantes et des connaissances vers le développement des compétences critiques des enfants. En fait, le but ultime de l'acquisition de la

lecture et de l'écriture ainsi que de l'éducation peut être « le développement de compétences critiques et, partant, médiatiques dans la jeune génération, qui appliquera ensuite ces compétences à toutes les questions sociales, politiques et culturelles comme un moyen de développer un monde meilleur, plus démocratique ».

L'éducation aux médias doit dépasser les murs de l'école et être présente dans la société en général, comme Kozák le démontre dans sa contribution sur le sujet « Films et études des médias » (obligatoire dans tous les établissements primaires et secondaires hongrois) et l'importance du concours national de compétence médiatique (NCML) dans les établissements secondaires.

Il est clair que la compétence numérique va au delà de la simple utilisation de logiciels et d'équipement informatique et même au delà de l'utilisation de l'information. Dans l'éducation, cette information a de la valeur dans la mesure où l'élève est capable de la transformer en connaissance. Pour ce faire, l'élève a besoin de la maîtrise élémentaire des langages spécifiques (textuel, iconique, visuel, graphique et sonore) ainsi que de leurs modalités de décodage et de transfert. Il/elle devra être capable d'appliquer ces connaissances de divers types d'informations à diverses situations et différents contextes.

Le projet Viducate met en avant des compétences numérique et médiatique qui partagent avec l'éducation en général des objectifs clairs d'auto-amélioration et de transformation par l'exercice d'une citoyenneté critique et donnent priorité à l'éducation par rapport à l'enseignement.

Dans le chapitre III, Ferguson et Hottmann nous initient aux principes et à la pratique de Viducate et nous prouvent combien les approches critiques et appelant à réflexion dans l'éducation aux médias continuent d'être pertinentes et nécessaires pour la compétence numérique du XXI^e siècle.

Les grands principes de Viducate peuvent être résumés assez simplement : « Viducate s'occupe du développement de la citoyenneté active dans des contextes interculturels à tous les niveaux d'éducation formelle ou informelle. La vidéo et le multimédia forment le noyau de cette pédagogie non-prescriptive de production dans la société de l'information ».

Nous avons décidé que le plus productif pour ce projet serait de grouper nos activités autour de trois larges thèmes dynamiques et se recoupant : la créativité, la citoyenneté active et la communication interculturelle. Nous pensons que le choix de ces thèmes nous permettait de développer notre travail sur un large éventail de contextes et de classes d'âge tout en ne nous limitant pas à telle ou telle partie des programmes formels ou informels. Ces fondements conceptuels nous permettaient aussi de prendre en considération les approches sociales et esthétiques possibles et, au sens propre, de développer et d'encourager la conscience politique comme une partie de notre travail.

Linke offre également quelques réflexions sur le thème de la « citoyenneté active » dans la troisième partie de cette publication consacrée à l'ÉDUCATION À LA VIDÉO EN ACTION. Il analyse combien, à travers ce thème, il apparaît clairement que l'éducation aux médias sert un but : le développement de structures de la société civile dans une société démocratique. D'une manière analogue, dans la deuxième partie du livre, Holubek et Schipek traitent la question de l'éducation aux médias et de la citoyenneté active en Autriche en montrant comment « le point de vue détermine la perspective ».

Comme nous pouvons le voir, Viducate est un projet transdisciplinaire et les thèmes et exemples dans cette publication esquissent quelques uns des développements dans lesquels nous sommes engagés. Notre travail est quelque chose que nous concevons comme en développement et participatif si bien que l'expansion des réseaux est à cet égard cruciale.

Aucune proposition d'éducation ne serait complète sans une référence claire et explicite à la formation des enseignants. Dans le chapitre IV, Gutiérrez prend en compte les trois dimensions de la formation des enseignants en ce qui concerne les médias et les TIC : former la personne en tant qu'**enseignant**, former l'enseignant en tant qu'**éducateur**, former l'éducateur en tant qu'individu ou **citoyen** dans la société de l'information. Les exemples évoqués par Hottmann dans la partie III nous montrent l'approche globale et intégrative de la formation des enseignants concernant les TIC et les médias. Ils s'appuient sur une riche expérience des cours de formation d'enseignants européens à l'éducation à la vidéo durant la dernière décennie, ce qui a eu un grand impact et dégagé un important potentiel pour le développement professionnel des enseignants. Pour Hottmann, l'éducation à la vidéo et la formation des enseignants ne peuvent être considérées comme des activités isolées « mais impliquent un mélange de différentes méthodes d'apprentissage - compétence de communication, travail d'équipe, apprentissage interculturel et évaluation. Notre but est aussi de l'intégrer d'un bout à l'autre du programme et d'utiliser cette contribution pour transformer l'éducation en éducation aux médias ».