

CAHIERS • JUILLET 2014

HASLERSTIFTUNG

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS À L'ÈRE NUMÉRIQUE

THOMAS MERZ ET MAREIKE DÜSSEL,
PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE THURGAU



TABLE DES MATIÈRES

Les médias sont omniprésents dans notre vie quotidienne	3
Toute éducation doit aussi être une éducation aux médias	4
L'espace de vie contemporain est physique, médiatique et virtuel	5
« Education aux médias » : de quoi s'agit-il ?	7
Que couvre l'éducation aux médias ?	10
L'éducation aux médias, pas seulement à l'école	16
Utiliser les médias pour enseigner et apprendre	18
L'éducation aux médias et l'informatique	22

LES MÉDIAS SONT OMNIPRÉSENTS DANS NOTRE VIE QUOTIDIENNE

Vous aimeriez sortir au théâtre ce soir et vous cherchez quelqu'un pour vous accompagner ? Pas de problème : vous publiez votre projet sur « onvasortir », et quelques heures plus tard, à l'entracte, vous discutez de la mise en scène avec une personne que vous n'aviez jamais vue auparavant. Vous avez envie de découvrir les Alpes suisses à pied ? « Everytrail » propose des suggestions de randonnées de tous niveaux de difficulté et des itinéraires à télécharger sur votre smartphone pour vous guider avec précision et vous fournir les bonnes adresses pour vous restaurer en route. Vous avez opté pour une alimentation saine ou vous souffrez d'allergies ? L'application « OpenFoodFacts » permet d'obtenir, sur votre smartphone, des informations sur les produits alimentaires, tels que les ingrédients ou les allergènes.

Qu'il s'agisse de résoudre un problème au bureau, de présenter une demande aux autorités politiques, d'entretenir un réseau de connaissances, où que nous soyons, dans la plupart des domaines de la vie quotidienne, les médias électroniques sont devenus des outils indispensables. Ils simplifient grandement les choses ou rendent possible ce qui était jusqu'ici impossible. Ils ont connu une évolution fulgurante : du livre et de la presse écrite, nous sommes passés à la radio, à la télévision, aux ordinateurs, et dernièrement, à l'Internet. La numérisation en particulier, et, avec elle, la possibilité de créer, d'éditer et de diffuser un média sous forme électronique, a ouvert de nombreux nouveaux domaines d'application. Le smartphone, mini-ordinateur nomade, qui permet d'accéder à l'Internet partout et à tout moment, a, quant à lui, donné un nouveau coup d'accélérateur à cette omniprésence des médias dans tous les domaines de notre vie. Les développements qui s'annoncent pour ces prochaines années continueront à transformer notre vie.

TOUTE ÉDUCATION DOIT AUSSI ÊTRE UNE ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Les médias pénètrent tous les domaines de notre vie et les influencent. Ils ouvrent de nouvelles possibilités, mais comportent également des risques, et représentent par là un véritable défi pour les individus, la société, l'économie, la politique et la culture. Faire de la compétence médiatique une compétence clé du XXI^e siècle implique qu'une société dont les membres ne disposeraient pas de compétences médiatiques adéquates s'expose à des risques. La compétence médiatique de l'individu, d'une part, et un système médiatique efficace pour la société, d'autre part, sont indispensables au bon fonctionnement d'une démocratie moderne, de l'économie et de la culture.

L'évolution des médias pose également des défis spécifiques pour le système éducatif. Lorsqu'ils entrent à l'école, les élèves possèdent déjà une certaine expérience des médias. Ils amènent des questions qui les préoccupent

dans leur situation actuelle et dont le traitement est indispensable pour leur développement personnel. À la maison, ils ont accès à toutes les informations relatives aux thèmes traités en classe. Les médias soutiennent les processus d'enseignement et d'apprentissage. L'école, le travail avec les jeunes, la formation des adultes, la formation continue en entreprise : l'évolution fulgurante du monde des médias modifie le cadre général et partant, la mission fondamentale assignée à chacun de ces domaines.

L'éducation aux médias doit être, aujourd'hui, un aspect indissociable de l'éducation en général. Elle doit apprendre à entrer dans le monde des médias, à se former avec des médias et à utiliser les médias avec discernement. De plus, c'est une éducation au sens propre du terme, centrée non pas sur le média, mais sur l'humain.

MÉDIAS

Dans ce document, le terme « médias » englobe les moyens d'information, de communication, de divertissement, d'influence, d'enseignement et d'organisation du quotidien, autrement dit, non seulement les médias traditionnels (livres, journaux, radio, télévision, etc.), mais aussi les médias numériques (Internet, jeux d'ordinateur, smartphones, etc.).

L'ESPACE DE VIE CONTEMPORAIN EST PHYSIQUE, MÉDIATIQUE ET VIRTUEL

L'histoire de l'évolution des médias montre que la société a toujours été très critique envers les nouveaux médias. Chaque nouveau média a d'abord été accueilli avec scepticisme, surtout s'il était utilisé par les enfants. Dès qu'un nouveau média apparaît, ses prédécesseurs prennent soudain de la valeur, rétrospectivement.

Plus l'ancrage des médias dans notre quotidien est fort, plus il est important d'abandonner une vision « dichotomique », qui voudrait qu'il y ait deux mondes : l'un dans lequel les médias ne joueraient qu'un rôle limité, voire aucun rôle, et l'autre, de moindre qualité, où les médias seraient omniprésents. Aujourd'hui, les médias sont en effet une composante essentielle de notre quotidien.

L'éducation et la formation n'ont pour mission ni d'orienter les enfants vers les médias, ni de les en écarter. Au contraire, elles sont appelées à accompagner et à soutenir les enfants, pour qu'ils deviennent des adultes autonomes, responsables, créatifs et qu'ils développent des compétences sociales et émotionnelles dans un monde où les médias jouent un rôle important à maints égards.



De nos jours, notre espace de vie correspond ...

... à un **environnement physique**, dans lequel nous sommes en contact direct avec les autres, où nous mangeons, buvons, sentons, touchons, où nous avons la possibilité de façonner nos vies et de faire évoluer les choses.

... à un **espace médiatique**, dans lequel nous gérons nos relations sur les réseaux sociaux, nous consultons les médias pour nous informer de ce qui se passe dans notre monde...

... à des **espaces virtuels**... ceux des mondes artificiels, des jeux, des environnements en ligne, tels que Second Life, et de plus en plus, en interaction avec des ordinateurs (par exemple Siri, mon fidèle compagnon sur l'iPhone) ou des robots.

Ces espaces de vie sont le théâtre de notre quotidien, de l'éducation, du travail, de la politique, ou encore de la gestion des relations, de l'action sociale, mais également, du harcèlement et de l'escroquerie. À nous de savoir nous y orienter, à trouver nos marques et, en même temps, à agir de manière socialement responsable.

« EDUCATION AUX MÉDIAS » : DE QUOI S'AGIT-IL ?

Dans le domaine de la pédagogie des médias, on utilise souvent le même terme pour désigner des choses différentes, ce qui rend le débat difficile. L'« éducation aux médias » ne fait pas exception. Bien que ce document n'ait pas pour objet de donner un compte rendu du débat scientifique à ce sujet, il nous paraît néanmoins pertinent de définir l'éducation aux médias dans un sens large, intégrant différentes approches.

L'éducation aux médias, une qualification (professionnelle)

Alors qu'ils jouent un rôle primordial dans un nombre grandissant de métiers, il est d'autant plus important que les médias soient utilisés de manière compétente. La maîtrise des applications courantes et des logiciels métier

spécifiques fait partie des connaissances requises. En effet, il est de plus en plus courant, quelle que soit sa profession, qu'un collaborateur doive également savoir photographier, tourner une séquence vidéo, créer une publication en ligne ou éditer un blog d'entreprise, voire tenir à jour un site Internet. Dans sa dimension de qualification, l'éducation aux médias relève ce défi et met l'accent sur la préparation systématique aux exigences du monde du travail et des différents métiers.

L'éducation aux médias, une éducation pour l'avenir

Toutefois, l'éducation ne peut pas se contenter de fournir une simple qualification (professionnelle) exigée à un moment donné. Elle doit placer le développement de

PÉDAGOGIE DES MÉDIAS

Dans les ouvrages spécialisés, la pédagogie des médias désigne le plus souvent la discipline scientifique qui étudie les questions relatives au rôle et à la signification des médias pour l'être humain et les missions de formation et d'éducation qui en découlent.

l'autonomie et de la créativité au centre de son action. Certes, la qualification professionnelle est une base importante pour trouver ses repères dans le monde et déterminer sa vie. Cependant, l'homme n'est pas uniquement une force de travail. L'éducation met cet aspect en avant, en se fixant pour but la promotion de l'« humain » dans son ensemble. Pour cette raison, le rôle de l'éducation est de déclencher, chez son destinataire, des processus de réflexion et d'apprentissage ou de lui donner les moyens de développer sa propre personnalité, afin d'être paré pour gérer, avec créativité, les nouveaux défis auxquels il sera confronté. Face à un monde des médias qui évolue de manière fulgurante, l'une des missions fondamentales de l'éducation aux médias est, en effet, le développement, au moyen des médias disponibles (par hasard) aujourd'hui, de compétences qui conserveront toute leur valeur à l'avenir, dans un environnement complètement différent.

L'éducation aux médias, condition d'une autonomie morale globale

L'autonomie morale, concept né à l'époque des Lumières, met l'accent sur l'autodétermination de l'être humain. Depuis lors, dans les démocraties occidentales, les écoles ont reçu comme mission fondamentale la promotion de l'autonomie morale des enfants. L'autonomie morale est le plus souvent associée à la majorité politique, autrement dit, la capacité de former sa propre opinion dans le processus politique, de présenter cette dernière efficacement et de défendre ses intérêts en toute connaissance de cause. Or, l'autonomie morale va plus loin, car elle sous-entend également qu'une personne est capable d'identifier comme telles les multiples influences qu'exercent sur elle des groupes d'intérêts économiques, politiques et sociaux, de mener une réflexion critique et de se forger ainsi sa propre opinion.

L'éducation aux médias pour forger son identité

L'être humain, et non pas le média, est au centre de l'éducation aux médias. Cette dernière peut et doit aider les hommes et les femmes à mieux prendre conscience de leur identité et de leur propre valeur. Les médias offrent un espace pour la formation de l'identité, où les enfants et les jeunes peuvent utiliser la photo pour des expériences ludiques, tourner des séquences vidéo et essayer différents rôles, regards ou attitudes face à la caméra ou créer et modifier leurs profils sur Internet. Toutes ces activités les amènent à s'interroger sur leur identité : « Qui suis-je ? », « Qui aimerais-je être ? », etc. De même, analyser une histoire ou résoudre un problème dans un monde ludique procurent à l'enfant une expérience précieuse qui l'aide à se construire. En définitive, il est nécessaire d'avoir conscience de ses propres besoins pour utiliser les médias de manière pertinente et ciblée.

L'éducation aux médias pour protéger les jeunes face aux médias

S'ils nous offrent de nombreuses opportunités et possibilités, les médias comportent aussi des risques. La consommation excessive de médias, les contenus problématiques, la distraction, la manipulation, l'abus de données, les escroqueries ou la confrontation au cyber-harcèlement sont des aspects auxquels nous devons être attentifs. L'éducation aux médias propose plusieurs approches pour y faire face : supprimer les risques ou les réduire le plus possible, fournir des renseignements sur des possibilités d'assistance rapide, informer sur les bases légales ou encore lancer un débat éthique sur le comportement sur Internet. Toutefois, l'éducation aux médias ne doit pas se concentrer exclusivement sur le seul traitement des aspects problématiques et sur les risques. Diverses études ont montré que le développement actif des compétences médiatiques aide les enfants et les jeunes à maîtriser avec succès les défis du monde médiatique.

QUE COUVRE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ?

En fonction de l'approche choisie, l'éducation aux médias aborde des questions et des thématiques différentes. Toutefois, si nous souhaitons préparer les enfants et les jeunes de manière optimale aux défis du monde des médias, il paraît essentiel d'intégrer plusieurs perspectives.

S'orienter dans le monde des médias

L'éducation aux médias doit permettre, entre autres, de s'orienter et de trouver ses repères dans une société médiatique en constante évolution. Quels sont les nouveaux médias, à quoi servent-ils, quelles opportunités spécifiques offrent-ils, quels risques recèlent-ils ? Comment pouvons-nous les utiliser à bon escient ? Pour répondre à ces inter-

rogations, chacun doit mettre en place son propre système de repères pour évaluer les opportunités, les risques et le potentiel des nouveaux médias.

Mener une réflexion critique sur les médias

L'éducation aux médias doit enseigner la réflexion critique sur les médias et les contenus médiatiques, par exemple à travers une étude critique des sources : qui a écrit telle ou telle contribution ? Qui retire des avantages d'une publication donnée ? Quelle est la fonction d'un texte (information, instruction, formation de l'opinion, divertissement) ? Quels intérêts la publication représente-t-elle et dans quelle mesure ces derniers ont-ils une influence sur le

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS, CINQUIÈME POUVOIR

Les médias sont considérés, à juste titre, comme le quatrième pouvoir de l'Etat. Une démocratie moderne a besoin de médias libres et efficaces, qui informent, se montrent critiques envers les trois pouvoirs traditionnels de l'Etat et contribuent à la formation d'une opinion avisée. Or, sans l'éducation aux médias, il est difficile de reconnaître la juste valeur des prestations fournies par les médias et de se faire sa propre idée sur la base de ces prestations. Seul celui qui est en mesure de décrypter les médias de manière critique et compétente, de les analyser, de s'interroger sur leur qualité et d'en faire usage, peut se forger sa propre opinion à partir des publications dans les différents médias. Désigner l'éducation aux médias comme le cinquième pouvoir de l'Etat, c'est souligner l'importance qu'elle revêt.

contenu ? Alors qu'il existe des critères bien définis pour les textes imprimés, il est de plus en plus difficile de répondre à ces questions à cause de la pléthore de contenus disponibles en ligne. Dans ce contexte, il est donc d'autant plus important de réfléchir aux tenants et aux aboutissants de ces publications (y compris leur financement).

Tenir compte des aspects éthiques

La réflexion éthique est indispensable par rapport à notre propre utilisation des médias et par rapport aux effets de notre action médiatique sur autrui. Être capable d'apprécier les conséquences d'un acte médiatique pour soi-même et pour autrui fait partie de la compétence médiatique. En étudiant des produits médias actuels, nous acquérons des critères que nous pourrons appliquer aux produits futurs. La réflexion éthique permet notamment de développer l'autonomie et la capacité de s'orienter, des qualités indispensables pour maîtriser les défis actuels.



Apprécier le rôle et la signification des médias

Des médias libres, critiques et performants sont indispensables à toute démocratie moderne. Les médias offrent autant de plateformes pour discuter de questions sociétales, échanger sur la marge de manœuvre politique et les alternatives existantes, exercer une influence politique et participer à la formation de l'opinion. Les médias sont aussi indispensables pour la politique – communication et légitimation des décisions –, ainsi que pour l'économie et la culture. Ils forment ainsi le fondement dont les sous-systèmes de la société ont besoin pour fonctionner.

Comprendre le langage des médias

Depuis plus d'un siècle, la mission fondamentale de l'école est l'enseignement systématique et efficace de la lecture et de l'écriture. Ce mandat était à la fois suffisant et indispensable dans une société qui accordait une grande valeur au texte imprimé. Or, ces dernières années, d'autres formes d'expression sont venues lui disputer ce privilège : la radio, la télévision, les images, les films, les jeux et les pages Web jouent un rôle toujours plus important. À cet égard, l'éducation aux médias doit, comme c'est le cas de l'enseignement des langues pour les textes imprimés, transmettre les bases nécessaires pour interpréter correctement les images, les combinaisons images/texte, les émissions radio ou encore les films.

LE PROSOMMATEUR

L'utilisateur de médias est généralement appelé consommateur. Le terme prosommateur indique que le consommateur est toujours coresponsable de la façon dont il comprend un message médiatique, qu'il ne se contente pas d'un rôle passif. Pour vraiment comprendre le sens d'un message, il faut l'appréhender de manière active et mener une réflexion critique. Le destinataire du message « produit » ainsi la signification et passe de consommateur à prosommateur. Au sens plus large, le terme de prosommateur implique que ce sont les utilisateurs qui, par leurs contributions, animent quantité de pages sur Internet et leur donnent une finalité (p. ex. Wikipédia ou les réseaux sociaux tels que Facebook), devenant ainsi eux-mêmes des acteurs concepteurs.

Faire un usage éclairé des médias

L'éducation aux médias a pour but primordial de rendre l'élève apte à utiliser les médias en fonction de ses propres aspirations. Il s'agit d'une part, d'apprendre à sélectionner les médias avec soin, à les analyser et à les consommer de façon critique ou pour le plaisir. D'autre part, l'éducation aux médias doit montrer comment créer activement des produits médias, comment s'exprimer et exprimer ses propres idées à travers eux ou entrer en relation et échanger avec d'autres personnes au moyen de contributions sur les plateformes de communication. Résumée ici en quelques phrases, cette mission prend en réalité beaucoup d'espace dans la pratique, puisqu'il s'agit de familiariser l'élève avec une vaste gamme de médias et de lui transmettre les connaissances spécialisées et les compétences d'utilisateur correspondantes.

ILLUSION D'ÊTRE INFORMÉ ET CONSTRUCTION D'ILLUSIONS

L'illusion d'être informé désigne le fait que l'utilisation de médias d'information (journal, télévision, Internet) n'implique pas nécessairement que l'on soit informé. La place réservée à l'information est limitée, d'où une sélection sévère et, très souvent, une simplification. De plus, les informations sont fréquemment « émotionnalisées », car en règle générale le grand public est peu sensible aux faits bruts. Le risque est donc que nous prenions connaissance d'informations et que, par conséquent, nous croyions être informés, alors que nous ne possédons pas d'informations fondées.

Lorsque nous transposons, inconsciemment, dans notre propre réalité des idées, des valeurs, des modèles de vie, des concepts issus des médias de divertissement, nous construisons des illusions. Le personnage d'un film fait figure de modèle, il transmet des valeurs, il montre comment créer et entretenir une relation, il représente le but à atteindre et le succès, etc. Le problème : le but d'un média de divertissement est précisément le divertissement. Les modèles de vie, les objectifs, les relations entre les personnages d'un film ne peuvent pas être reportés tels quels dans notre quotidien.

L'éducation aux médias veut aussi nous rendre attentifs à des phénomènes tels que l'illusion d'être informé ou la construction d'illusions et nous inviter à en tenir compte dans notre propre utilisation des médias.

LE MODÈLE DES TROIS RÉALITÉS

Relayer des informations est l'une des principales fonctions des médias. Il ne faut cependant pas oublier qu'une contribution médiatique ne montre pas nécessairement toute la réalité, mais qu'elle propose sa propre interprétation et qu'elle présente une version abrégée. Dans de nombreux cas, nous devons faire confiance aux reportages dans les médias pour nous informer, tout en sachant que la réalité est plus complexe, plus diverse que ce qu'en disent les médias.

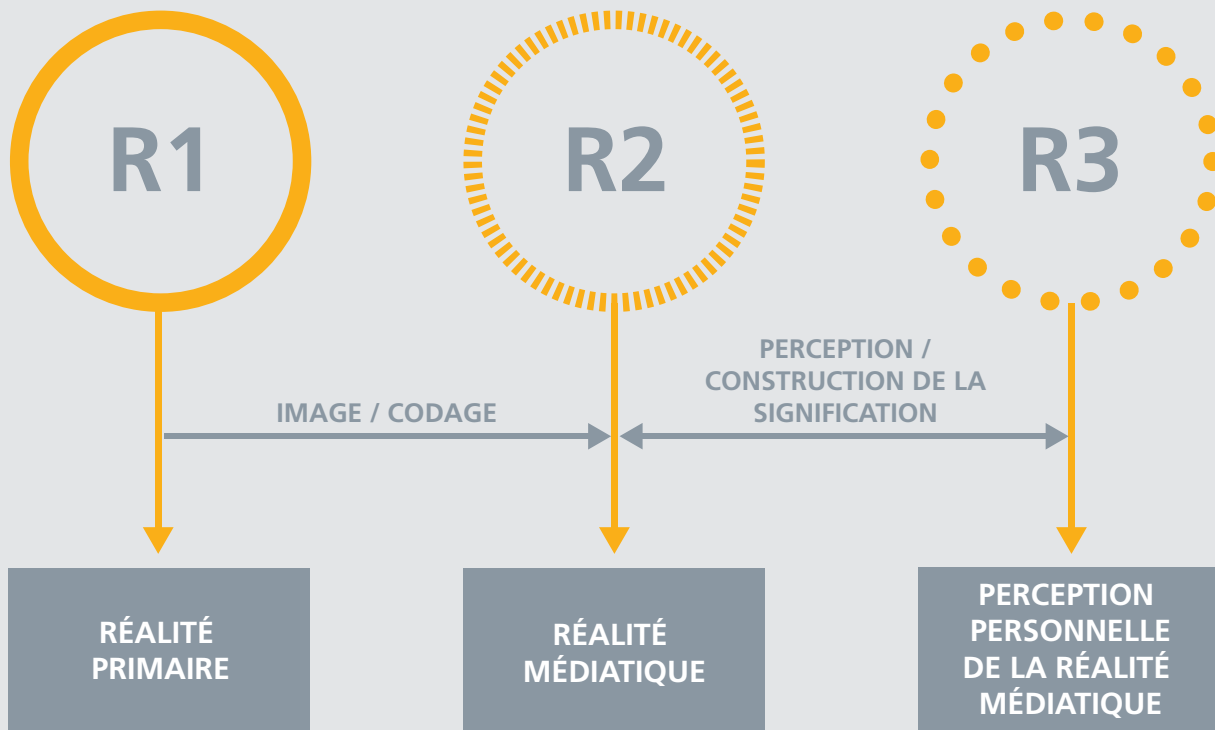
Christian Doelker a élaboré un modèle qui reflète à merveille ce processus d'information : le modèle des trois réalités R1, R2 et R3.

R1 est la réalité primaire, l'environnement physique, immédiatement perceptible. Rares sont les événements que nous vivons en direct, ce qui les rend d'autant plus crédibles, mais, souvent, ce ne sont que des cas isolés.

R2 est la réalité médiatique, le reportage dans les médias, où un même événement peut faire l'objet de comptes-rendus très différents. Il existe de nombreuses variantes de R1 dans R2.

R3 est notre représentation personnelle d'un sujet ou d'un événement, pour laquelle nous devons nous référer aux contributions dans les médias. Notre image de la réalité sera d'autant plus précise si elle repose sur des reportages exhaustifs et différenciés de l'événement dans les médias et que nous sommes capables de faire une lecture critique de ces contributions, de les replacer dans un contexte, de tenir compte de nos connaissances préalables, etc.

Un court reportage sur les réfugiés arrivant dans des embarcations de fortune à Lampedusa (R2), par exemple, ne peut en aucun cas relater la réalité telle qu'elle est vécue par les personnes concernées (R1). Or, nous fondons la majeure partie de notre réalité (R3) sur ces reportages dans les médias, précisément parce que nous n'avons pas accès à R1.



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS, PAS SEULEMENT À L'ÉCOLE

Les médias occupent une place toujours plus importante dans la vie des enfants et des jeunes notamment, d'où l'émergence de nouvelles exigences pour les enseignants, chargés de l'instruction, et pour les parents, chargés de l'éducation. Afin que l'éducation aux médias ait un effet durable, les parents ou responsables légaux et les enseignants doivent assumer ensemble cette mission, travailler main dans la main et dialoguer.

L'éducation, la mission des parents

S'agissant de l'utilisation des médias par les enfants, le rôle des parents est souvent sous-estimé. En effet, les parents ont une influence considérable sur les habitudes médiatiques de leur progéniture, dès le plus jeune âge. Leur comportement sert d'exemple : ils peuvent montrer qu'il est possible non seulement de choisir activement un média et l'utiliser de manière critique, mais également

de se consacrer entièrement à une discussion ou à un travail, sans se laisser distraire par un média. L'éducation aux médias dans le cadre familial est avant tout l'affaire des parents, chargés d'accompagner leurs enfants dans la découverte des médias, ainsi que leur intégration active et raisonnable dans le quotidien et les loisirs.

L'instruction, la mission de l'école

Comme nous l'avons vu précédemment, l'éducation aux médias est un élément indispensable de la culture générale contemporaine. L'école a pour mission de confronter les élèves, en fonction de leur tranche d'âge, aux aspects importants de l'éducation, par une approche systématique, fiable, pertinente et structurée, comme c'est le cas pour d'autres domaines essentiels de la culture générale. Elle jette ainsi les bases pour une acquisition durable de compétences médiatiques.

L'apprentissage extrascolaire et l'apprentissage toute la vie durant

Le travail médiatique extrascolaire est par exemple bien plus répandu en Allemagne qu'en Suisse. L'animation jeunesse en milieu ouvert est un lieu potentiel pour les loisirs et les apprentissages informels, car, en règle générale, les contraintes temporelles et structurelles y sont moins strictes et offrent davantage de liberté et de marge de manœuvre que le cadre scolaire. De plus, contrairement à l'école, il n'y a ni notation, ni évaluation, c'est donc un excellent moyen pour promouvoir le développement des jeunes.

La formation tout au long de sa vie dans le domaine des médias gagnera certainement en importance ces prochaines années. Les seniors se voient d'ores et déjà proposer des cours en la matière. Plus l'évolution est rapide, plus il est important de donner aux personnes de tout âge la possibilité d'interagir avec les médias et de les utiliser de manière éclairée dans la vie professionnelle et privée.



Les parents ont une influence considérable sur les habitudes médiatiques de leur progéniture

UTILISER LES MÉDIAS POUR ENSEIGNER ET APPRENDRE

Les médias ont fait leur entrée à l'école de longue date : de la photo au jeu informatique, en passant par la vidéo, ils soutiennent à merveille l'apprentissage à l'école. Trop irréalistes, certaines attentes à l'égard de l'utilisation des médias ont été déçues. Un bon média – laboratoire de langues ou émission éducative, par exemple –, n'assure pas à lui seul le succès durable de l'apprentissage. Il appartient à l'enseignant de choisir avec soin le média à utiliser, de le placer dans un contexte didactique pertinent et d'accompagner les élèves dans leur processus d'apprentissage.

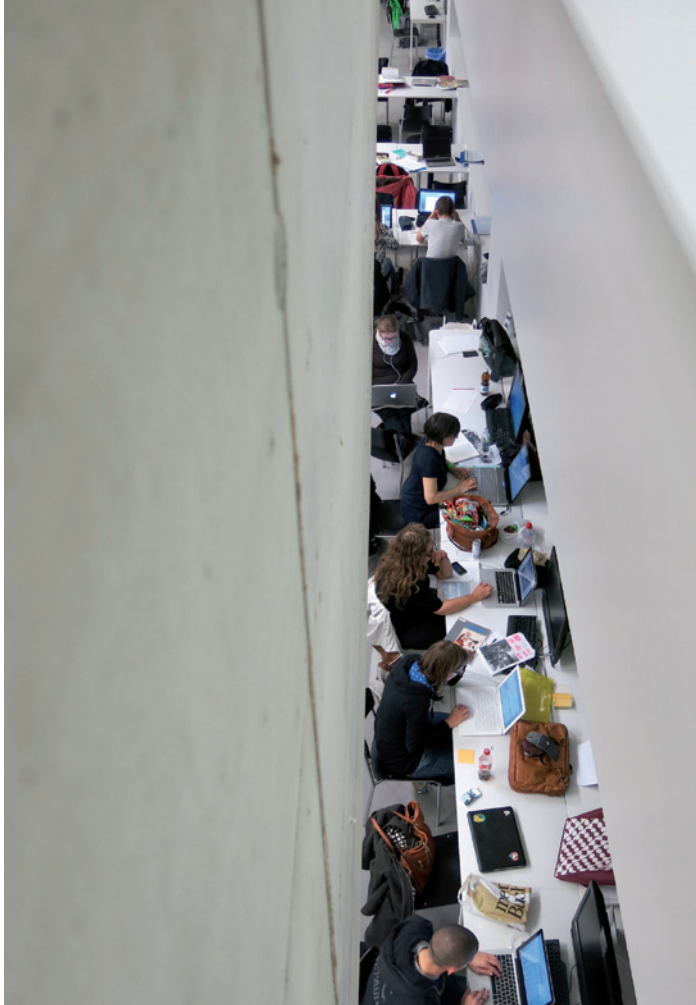
Ce faisant, il faudra se poser les questions suivantes : Quel est le média adapté et approprié dans quelles conditions et dans quel contexte méthodique et didactique ? Avec quel média suis-je à l'aise, lequel est adapté à ma conception de l'enseignement, à mon projet didactique, à la phase d'apprentissage en question ? De quoi est-ce que je me sens capable ? Qu'est-ce qui est raisonnablement faisable compte tenu du plan d'études, de mes ressources, de mes connaissances et, surtout, de mes élèves ? Comment puis-je promouvoir un apprentissage durable ?

DIDACTIQUE DES MÉDIAS

Domaine partiel de la pédagogie des médias, la didactique des médias étudie la fonction, l'importance et l'utilisation de médias dans l'enseignement et l'apprentissage. Dans ce cas, les médias ne sont ni objet ni sujet, mais sont des outils pour enseigner et apprendre.

Une opportunité pour l'apprentissage autodirigé

En utilisant les médias de façon naturelle et différenciée à l'école, il est possible de diversifier les formes d'enseignement, de lancer des processus d'apprentissage autodirigé, d'encourager la participation et de casser des structures et des hiérarchies obsolètes et figées. L'intégration harmonieuse de médias dans les processus d'enseignement offre de nouvelles possibilités d'apprentissage, de travail et de collaboration, qui permettent aux élèves de s'adapter rapidement aux exigences de la vie professionnelle. De plus, elle donne aux élèves l'occasion d'aborder, avec circonspection et en dehors de tout stress, les médias de manière ciblée, de tirer parti, dans le meilleur des cas, de leurs connaissances préalables et de contextualiser les expériences faites au quotidien. En définitive, cet enseignement a pour but, outre l'illustration de contenus et l'utilisation de médias dans les cours, de développer aussi les compétences médiatiques.



L'apprentissage autodirigé est devenu plus significatif!

LES MÉDIAS OUVRONT DE NOMBREUSES POSSIBILITÉS D'APPRENTISSAGE. QUELQUES EXEMPLES :

Ils permettent de découvrir des documents historiques originaux (photos, enregistrements audio, extraits d'émissions télévisées, etc.)

Ils offrent de nouvelles possibilités d'apprentissage personnalisé, ainsi que d'apprentissage collaboratif, indépendant de l'heure et du lieu.

Grâce aux programmes d'apprentissage et aux exercices, l'élève peut centrer son étude sur certaines séquences ou s'exercer pour acquérir de la routine.

Les univers ludiques favorisent des processus d'apprentissage amusants, souvent collaboratifs.

Un documentaire peut servir d'introduction émotionnelle à une thématique ou être le point de départ d'une discussion en classe au terme d'un processus d'apprentissage et devient, de ce fait, une sorte de contrôle des connaissances.

De manière générale, un film est un excellent moyen d'aborder un sujet. Il fait appel aux émotions, permet de se mettre à la place d'une autre personne, de s'identifier à elle ou de se projeter sur elle. Il facilite ainsi la discussion sur certains thèmes (par exemple le cyber-harcèlement ou la sexualité), car le débat porte, en surface, sur les « personnages du film et leurs émotions ».

La production d'un média (par exemple une interview audio, la réalisation d'une vidéo, une présentation Powerpoint) est une activité qui incite l'élève à s'intéresser tout particulièrement à une personne, une région, un village, etc., à étudier un sujet en profondeur, à donner un nouvel éclairage.

Travailler sur un produit média comporte des attentes qualitatives utiles, ce qui favorise un apprentissage efficace : peaufiner un texte destiné à un vrai public ou monter les meilleurs extraits d'une interview, etc. sont des expériences gratifiantes.

Lorsqu'ils produisent leurs propres contributions médias (p. ex. un court-métrage, un dessin animé, une pièce radiophonique, un roman photo), les élèves non seulement se plongent dans la thématique en question, mais étudient également le mode de production et de fonctionnement du média.

De même, les projets média développent la faculté de planifier un travail de longue durée, de coordonner différentes tâches en groupe, de définir ensemble un objectif et de surmonter les passages à vide, ce qui encourage les élèves à trouver des compromis et leur permet de découvrir sous un autre angle leur personnalité et celle des autres. Dans les projets de ce genre en particulier, le processus est souvent plus important que le produit final.

etc.

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET L'INFORMATIQUE

Comme nous l'avons expliqué ci-dessus, l'une des principales missions de l'éducation aux médias est le développement de l'autonomie morale. Comprendre le monde d'aujourd'hui, c'est comprendre sa dimension médiatique. Pour y prendre part, il faut connaître les règles médiatiques et adapter son comportement en conséquence.

Ces dernières années, l'informatique a, elle aussi, gagné en importance, puisqu'elle est devenue le moteur de la transformation et du développement des médias, dont elle est la technologie sous-jacente. Par conséquent, des connaissances en informatique sont indispensables pour comprendre les médias et leur fonctionnement. Seul celui qui sait comment fonctionne un algorithme ou qui a programmé lui-même un logiciel est en mesure de mieux évaluer le potentiel d'un nouveau média et ses limites. Seul celui qui connaît les critères qui déterminent l'évaluation d'un article sur une plateforme Web et son placement sur une page est capable d'analyser ces critères de manière critique.

Dans cette optique, la science informatique est incontournable et devrait faire partie de l'éducation aux médias.

Toutefois, depuis plusieurs années, l'informatique a un impact toujours plus important sur l'environnement dans lequel nous vivons. Elle est aujourd'hui une science qui rend possible le progrès technologique dans tous les domaines, mais c'est elle aussi qui favorise et qui exige ces avancées... Les technologies de l'information et de la communication sont appelées à résoudre ou à tenter de résoudre toujours plus de questions et de problèmes actuels. De plus en plus souvent, c'est l'informatique qui fixe la marge de manœuvre pour l'action humaine : ce qui est programmé « est possible », ce qui ne l'est pas, « n'est pas possible ». Ses effets dépassent de loin le domaine technique, elle détermine aussi bien la vie en société que les choix individuels.

Pour cette raison, toute éducation aux médias visant l'autonomie morale doit inclure des connaissances de base en informatique. Seul celui qui connaît le mode de pensée de

l'informatique – le « Computational Thinking » – comprend le fonctionnement d'un nombre croissant de domaines de notre société. Intégrer l'informatique à l'éducation aux médias ne serait donc qu'une demi-mesure. L'approche préconisée dans cette série de publications – l'étude indépendante de l'informatique, que présente Paul Kleiner dans le Cahier 02 « Qu'est-ce que l'informatique » – est une solution plus pertinente.

AUTRES PUBLICATIONS, INFORMATIONS SUR LES AUTEURS :

profil.phtg.ch/thomas.merz
thomas.merz@phtg.ch

profil.phtg.ch/mareike.duessel
mareike.duessel@phtg.ch

Hasler Stiftung

Hirschengraben 6

CH-3011 Bern

Tél. +41 31 381 41 41

Fax +41 31 381 67 00

www.haslerstiftung.ch

www.fit-in-it.ch

HASLERSTIFTUNG

