

APPUYER SUR LE BOUTON (SANS QU'IL SOIT POSSIBLE DE REVENIR EN ARRIERE)
LES DEFIS QUE REPRESENTENT LES MULTIMEDIAS POUR L'EDUCATION ARTISTIQUE

Ine Vos, Dirk Terryn

Le nouveau langage de l'éducation artistique
2_3 Digital Media, popular culture and Arts education

Unité culturelle CANON du ministère flamand de l'Éducation et de la formation, Belgique

ine.vos@ond.vlaanderen.be; dirk.terryn@ond.vlaanderen.be

Cette contribution est centrée sur la trajectoire que l'Unité culturelle CANON du ministère flamand de l'Éducation a élaborée il y a quelques années dans le domaine de l'initiation aux multimédias.

La créativité, c'est souvent témoigner du respect envers le langage qui correspond le mieux à notre personnalité. Nous vivons à une époque qui survalorise les avantages de la communication verbale. En réalité, cette compétence est très inégalement répartie. Il y a beaucoup de jeunes qui s'expriment plus facilement par le biais de la danse, de la musique ou des images... Mais au quotidien, ces langages ont tendance à être relégués à l'arrière-plan. Peu d'efforts sont déployés pour explorer le type de langages avec lesquels les jeunes se sentent le plus à l'aise, alors que c'est précisément dans ce secteur que se situent les meilleures opportunités d'éducation créative.

La révolution numérique est désormais entrée dans une seconde phase : la majorité des usagers ne sont plus de simples consommateurs de nouvelles technologies ; ce sont des personnes habituées aux multimédias, prêtes à s'approprier ces technologies, et à les utiliser pour se développer et s'exprimer. Comme les enfants et les adolescents d'aujourd'hui grandissent dans une société dominée par les TIC, ils ont une façon différente de traiter l'information (créative, multidisciplinaire, latérale) par rapport aux générations précédentes (logique, linéaire). Utiliser une approche centrée sur les multimédias dans le contexte de l'éducation permet d'être davantage en phase avec le cadre de vie des adolescents, et donne ainsi davantage d'occasions de les inciter à apprendre.

En 2005, L'Unité culturelle CANON a lancé le projet "**INgeBEELD**" au terme d'une étude menée sur l'état actuel de l'éducation audiovisuelle dans le système flamand (2004). Visant au renforcement de l'utilisation des TIC et à l'intégration de l'éducation audiovisuelle, cette initiative s'articule autour d'une approche verticale (de la première année d'école maternelle à la dernière année d'études secondaires) et horizontale (ensemble des disciplines et des cours) cohérente et adaptée au curriculum existant.

Des matériels pédagogiques ont été conçus pour le cursus obligatoire (INgeBEELD 1 = 3-8 ans, INgeBEELD 2 = 6-14 ans, INgeBEELD 3 = 12-18 ans, www.ingebeeld.be) et une formation spécifique a été élaborée pour les enseignants.

Outre les matériels pratiques, une plateforme de 'maîtrise des médias' (www.ingebeeld4.be) a été mise en ligne (en avril 2009) pour les enseignants en formation avant l'emploi ou en formation continue. Elle offre la possibilité d'une réflexion autonome par l'intermédiaire de cinq « mondes » différents. L'objectif consiste à élaborer un discours sur l'éducation audiovisuelle qui aide les enseignants à former leurs élèves aux différents aspects de la maîtrise des médias et, à plus long terme, à parvenir à une intégration complète de cette maîtrise dans le curriculum flamand.

Outre l'absolue nécessité d'ouvrir la culture scolaire à l'univers des multimédias, cette trajectoire démontre qu'il est nécessaire de concevoir un programme spécifique à ces domaines et de former les enseignants afin qu'ils puissent intégrer la maîtrise de ces outils dans leurs programmes.