

ARTinED online: A new approach to education using the arts



## Rapport de base e-ARTinED Utilisation des nouveaux arts médiatiques à des fins d'enseignement scolaire

ID project: KA201-01226718



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

## Introduction

Les nouveaux arts médiatiques emploient des technologies des médias, incluant l'art numérique, l'infographie, l'animation par ordinateur, l'art visuel, l'art interactif, les jeux vidéo, la robotique, l'impression 3D, l'art cyborg et l'art dans la biotechnologie (« New media arts », 2016).

L'apprentissage des nouveaux arts médiatiques inclut les technologies numériques et les formes d'art multidisciplinaires.



**L**e rôle des nouveaux arts médiatiques dans l'enseignement est de permettre aux élèves de comprendre, d'analyser et de participer activement à la culture moderne médiatique, à développer des compétences pour travailler sous de multiples format et styles, à réfléchir sur la consommation, à produire et à évaluer des œuvres de nouveaux médias tout en développant une compréhension de l'esthétique.



## **A**pprendre à l'aide des nouveaux arts médiatiques et du constructivisme

Peppler (2010) insiste sur le fait que l'apprentissage des nouveaux arts médiatiques peut être étroitement relié à :

- Un engagement actif dans le processus d'apprentissage
- Une connexion personnelle des élèves avec leur travail, ce qui inspire une appréciation générale de l'apprentissage. Cette connexion se construit sur leurs expériences.
- La création de projets d'un intérêt pour une plus grande communauté.



**L**a pédagogie relative à l'art médiatique peut être reliée au constructivisme.

Le constructivisme place les élèves dans le rôle de fabricants d'objets pour une communauté plus grande. Le but est de les amener à voir au-delà de leur rôle passif de « consommateurs » d'information.



## **L**es élèves en tant que consommateurs et fabricants d'œuvres de nouveaux médias

Les élèves sont des fabricants qui utilisent une variété d'œuvres de nouveaux médias et sont des consommateurs. Ils trouvent et évaluent des dispositifs et des outils informatiques dans la culture médiatique.



**D**ans la consommation comme dans la production, on retrouve :

- *Des concepts-clé* : langues médiatiques, technologies numériques, producteurs médias, public visé et représentations construites du monde.
- *Éléments techniques et symboliques* : composition, espace, temps, mouvement, son, apparence visuelle, etc.
- *Base d'une histoire* : film, documentaire, publicités, jeux numériques, référence à des structures dramatiques (intrigue), intention, personnages, cadre, points de vue.



## **L**e nouveau processus de création des nouveaux médias

Étapes de la création: actions préparatoires (préproduction), développement ultérieur (production) des principaux outils de l'œuvre et assemblage final (postproduction).

Dans certains cas, on distingue deux étapes supplémentaires : (a) élaboration du concept ou de l'idée générale de l'œuvre médiatique (par exemple la rédaction de scénarios lors de la réalisation d'un film). (b) Distribution ou partage de l'œuvre médiatique (postproduction). Par exemple, un récit vidéo numérique distribué sur YouTube.





**E**n tout, l'étape de la préproduction inclut certaines formes de scénarisation et/ou de croquis, de design et de planification et de recherche pour l'identification des éléments importants à utiliser.

La production emploie des dispositifs de capture et des techniques ainsi que du codage du comportement interactif de l'œuvre médiatique. Enfin, la postproduction pourrait inclure l'édition et le mixage comme le test dans le cas d'œuvres médiatiques interactives.



## **C**onnaissances et compétences mises en avant par les arts médiatiques

Apprendre à l'aide de nouveaux médias développe la connaissance conceptuelle (comment les médias fonctionnent et sont construits) et les compétences sur la façon dont les nouveaux médias peuvent être utilisés pour communiquer et raconter des histoires.

En tant que consommateur, l'élève analyse des médias, participe à la nouvelle culture de médias et apprend à respecter des protocoles éthiques (questions du droit d'auteur, des licences de Creative Commons, etc.).



**L**es élèves ont l'opportunité d'apprendre :

- À remixer des images, des sons, des vidéos et du texte, à faire des montages vidéo, audio et du traitement de texte.
- À utiliser du matériel, des accessoires, des costumes et des tenues en respectant l'œuvre médiatique et l'intention des créateurs.
- « La citoyenneté numérique » : connaissance des droits de propriété intellectuelle et des protocoles dans la création d'œuvres médiatiques.



**A**pprendre grâce aux arts médiatiques nouveaux ne devrait pas être considéré comme une alternative à l'apprentissage traditionnel des arts.

Peppler (2010) : « Les arts médiatiques introduisent de nouveaux outils et modifient certaines pratiques artistiques fondamentales. La programmation informatique, dans ce contexte, est un autre outil qui est entré dans la palette des artistes ».



## Nouvelles compétences

L'apprentissage d'arts médiatiques est fondamentalement lié au développement de nouvelles compétences.

Les termes « éducation » et « texte » étaient traditionnellement liés au fait de savoir lire et écrire, mais avec l'avènement des technologies numériques, le terme « texte » signifie beaucoup de choses : des tags, une chanson, un dessin, une danse.

On peut voir les projets d'art médiatique des élèves comme des formes complexes de communication multi-modale combinant le visuel, l'audio, les mouvements animés, l'écriture et les modes interactifs/kinesthésiques de communication.



**E**n participant, les élèves en arts médiatiques deviennent de plus en plus chevronnés dans le domaine de la technologie et de l'expression artistique, et ont plus d'aisance pour communiquer leurs idées.

Le domaine d'apprentissage traditionnel comprend également une multitude de médias sous diverses formes. L'objectif est de comprendre les sens et les messages intentionnels et non intentionnels dans les médias (dimension critique) et d'être capable de créer son propre média (dimension de maîtrise).



**B**eaucoup de chercheurs ont conclu que le développement des jeux offre un environnement d'apprentissage performant visant au développement de compétences créatives et à rendre l'apprenti autonome (Kafai 2006; Kafai 2001).

L'éducation par les jeux peut être considérée comme un cadre d'intégration pour satisfaire tous les besoins majeurs liés à l'apprentissage à l'aide d'arts médiatiques nouveaux.



**D**es **exemples pratiques** sont disponibles dans le texte plus détaillé du rapport « Rapport de base e-ARTinED sur l'utilisation de la littérature à des fins d'enseignement scolaire ».





Venez profiter de la plateforme d'apprentissage en ligne!

<http://eartined.coursevo.com>



e-artined.eu



info@e-artined.eu



<https://goo.gl/zMpw35>

The e-learning platform: <http://eartined.coursevo.com>



Technical  
University  
of Crete

