

S'inspirer d'une activité de création de jeu vidéo : opportunités et limites de la transformation du non formel vers le scolaire

Mots-clés : éducation non-formelle, éducation au numérique, jeu vidéo, médiation culturelle
Axe 3 "Éducation/culture numérique"

La Belgique francophone connaît une importante réforme de l'enseignement, nommée "Pacte pour un Enseignement d'Excellence". Parmi les évolutions souhaitées, elle promeut les usages du numérique comme soutien à l'apprentissage. Elle introduit aussi formellement les domaines d'apprentissage "arts et expression artistique" et "technologie, technique, éducation au numérique et activités manuelles", qui étaient moins présents dans l'enseignement, ainsi que des principes transversaux tels que "créativité, engagement et esprit d'entreprendre" et "apprendre à apprendre et poser des choix". Notre recherche vise la mise à disposition pour les enseignants de dispositifs intégrant le numérique afin d'accompagner cette réforme. Pour les deux nouveaux domaines, un grand nombre de dispositifs intéressants au regard des principes du Pacte ont été développés dans un cadre d'éducation non-formelle. Il est dès lors intéressant de s'interroger sur leur possible transformation pour les adapter au cadre formel de l'école. Quelles sont les adaptations nécessaires ? Quelles sont les opportunités et les difficultés liées à cette transformation ?

L'éducation formelle est un enseignement organisé et dispensé dans un cadre institutionnel, comportant des activités structurées en séquence et de manière hiérarchique (Bordes, 2012). Il mène à la validation et à la certification. L'éducation non-formelle désigne l'enseignement d'un sujet particulier, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école, intégré dans des activités planifiées qui ne sont pas désignées comme des activités d'apprentissage et qui ne visent pas la certification. Les dispositifs d'éducation non-formelle sont adaptables et induisent une motivation à l'apprentissage intrinsèque aux apprenants (Eshach, 2006). Les apprenants y ont un rôle plus actif (Bordes, 2012).

Pour répondre aux questions posées, nous analysons la transformation du projet "Vidéomuz" développé par Pierre-Yves Hurel au sein de l'association Arts et Publics, mis en place à l'Artothèque de Mons, lieu de conservation d'oeuvres et de mise en valeur des métiers cachés des musées. L'objectif du projet est de faire réaliser un jeu vidéo basé sur le contenu du musée par des participants âgés de 16 à 65 ans. Il permet à la fois une éducation à la culture et par la culture, ainsi qu'une éducation au numérique et par le numérique.

Dans un premier temps, le projet est présenté dans sa forme originale à trois enseignants du secondaire inférieur issus de domaines différents. Dans un second temps, les enseignants explicitent leur appropriation de ce dispositif lors d'un entretien semi-directif. L'analyse s'appuie sur les dimensions de l'éducation non-formelle (évaluations, définition de compétences, rapport au temps, etc.), de la forme scolaire (cf. Maulini et Perrenoud, 2005), ainsi que sur les principes du Pacte. Le croisement des résultats pour les trois reformulations du dispositif initial permettra de mettre en évidence la manière dont le cadre formel de l'école amène à redéfinir le projet éducatif non-formel.

Cette recherche est la première étape d'un projet qui vise à tester la mise en place dans l'enseignement scolaire d'un dispositif éducatif à l'origine non-formel. Sur base des résultats obtenus lors de cette première étape, nous souhaitons définir le dispositif à mettre en oeuvre en classe et en observer l'appropriation par l'enseignant ainsi que les effets sur les élèves.

Références (à titre indicatif)

- Bordes, V. (2012). L'éducation non formelle, Les dossiers des sciences de l'éducation. p.4. <http://journals.openedition.org/dse/338>
- Eshach (2006). Bridging In-school and Out-of-school Learning: Formal, Non-Formal, and Informal Education. <http://link.springer.com/10.1007/s10956-006-9027-1>
- Fiévez, A. (2017). *L'intégration des TIC en contexte éducatif: Modèles, réalités et enjeux*. PUQ.
- Groupe de travail tronc commun. (2017). Rapport du groupe de travail "domaine 2". document non publié.
- Groupe de travail tronc commun. (2017). Avis n°3 du Groupe central. Document non publié.
- Keefe, J. W. (2007). What is Personalization? Phi Delta Kappan, 89 (3), 217–223. <http://doi.org/10.1177/003172170708900312>
- Maulini, O., & Perrenoud, P. (2005). La forme scolaire de l'éducation de base : tensions internes et évolutions. *Les Formes de L'éducation: Variété et Variations*, 249.
- Rosen, L. D. (2011). Teaching the Igeneration. Educational Leadership, 68(5), 10–15.
- Wu, T.-F., Chen, M.-C., Yeh, Y.-M., Wang, H.-P., & Chang, S. C.-H. (2014). Is digital divide an issue for students with learning disabilities? Computers in Human Behavior, 39, 112–117. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.024>
- Tricot, A. (2013). École numérique : de quoi parle-t-on ? Sciences humaines, 252(10), 8-12.