

Le rapport spontané de l'élève à l'outil numérique lorsqu'il est mis en situation de création

Les natifs de l'ère numérique ont, en règle générale et spontanément, l'impression de maîtriser l'environnement numérique et ont un rapport un peu « blasé » à l'outil. Ainsi, les élèves utilisent souvent des fonctions automatisées pour collecter, travailler ou modifier les images numériques. L'apparente facilité que leur procure cet usage général semble engendrer une dévalorisation de l'outil numérique. Cette méconnaissance de l'outil semble bien souvent aller de pair avec une dévalorisation des images réalisées dans le cadre d'un travail de production plastique.

Néanmoins, la confrontation à une pratique de l'image avec les outils numériques leur permet bien souvent d'élargir leur pratique et leur rapport à ce type d'images. En effet, plus les difficultés techniques sont dépassées et plus l'envie de complexifier sa pratique apparaît justifié pour l'élève. Ce regain d'intérêt décuple son plaisir de découvrir et de FAIRE. L'image ainsi produite se trouve valorisée et reconsidérée.

Le recul réflexif sur sa pratique est un temps nécessaire à l'élève afin d'appréhender au mieux l'intérêt de son travail. La trace des différentes étapes gardées en mémoire prend ici tout son sens comme élément valorisant de la pratique. Mais cette trace du cheminement accompli permet aussi à l'image d'accéder au rang d'*œuvre* et non plus de produit de grande consommation malgré son caractère reproductible et transmissible à grande échelle. Au delà du caractère ou de l'aspect sommatif que peut prendre l'évaluation, cette dernière ne permettrait-elle pas justement de permettre à l'élève de réellement passer de l'état de *digital naïve* à *digital active*?*

Lorsque les élèves sont mis en situation de création on se rend rapidement compte qu'ils ne connaissent pas bien les outils numériques (logiciel de retouche, de vidéo, de son) ni les différents formats d'enregistrement (.jpg ; .bmp ; .xcf ; .gif ; ...). Ils n'en ont souvent qu'une approche superficielle.

L'utilisation par les élèves d'outils configurés par défaut, ou d'applications proposant des actions automatisées, ne leur permettent pas d'appréhender la différence entre regarder et travailler une image (visionneuse/logiciel).

Les photos prises par l'élève (appareil photo, portable..) posent le problème d'une longévité matérielle après le travail réalisé. Il devient donc important de donner un support physique à l'image, lui conférant ainsi une valeur, une existence qu'elle ne semble pas avoir au premier abord.

L'ELEVE ET SON RAPPORT A L'IMAGE

L'élève s'approprie et diffuse l'image trouvée sur le web, au mépris du droit à l'image. Cette dernière, publiée sur internet ne semble avoir ni propriétaire ni valeur.

La méconnaissance technique de l'élève semble aussi, en partie, expliquer le non-respect des qualités de l'image (dimensions, proportions..) et « son attitude de consommateur » face aux images trouvées sur internet ; ce qui amène à se poser la question du support de l'image (internet, écran, impression..).

L'ELEVE ET SON RAPPORT AU TRAVAIL DE CREATION

Dans un contexte de création avec l'outil numérique, la question se pose du jugement porté par l'élève sur sa production et de la valeur qu'il lui accorde. En effet, quelle est la portée des actions numériques face à l'immatérialité et à la virtualité de l'image aboutie ? C'est une question qui se pose bien souvent pour l'élève qui estime avoir passé beaucoup de temps à travailler sur une image, pour arriver à un résultat immatériel qui peut ne pas sembler « à la hauteur » de ses attentes et lui procurer un sentiment de « non-travail ».

Cependant, l'élève valorise son travail de production quand il constate ses progrès dans les apprentissages techniques. Il a le sentiment d'avoir « appris » quelque chose.

L'impression de facilité « d'avant travail » a priori est alors vite remise en question par les difficultés rencontrées (logiciel à manipuler, enregistrement dans le bon format, non automaticité du logiciel..). Mais ces difficultés apparentes deviennent vite du plaisir quand il réussit à maîtriser les fonctionnalités du logiciel pour FAIRE DES CHOIX PERSONNELS.

INTERFERENCES/UTILITE DES TICE DANS LE PROCESSUS DE CREATION DE L'ELEVE

Le problème du « FAIRE » : Le temps de réalisation est long par rapport au temps des séances, les compétences et les connaissances techniques de l'enseignant sont plus sollicitées, ce qui peut remettre en question la faisabilité du travail dans les temps des séances.

La découverte intuitive, la maîtrise progressive ainsi qu'une meilleure connaissance des outils numériques contribue à étoffer les propositions plastiques des élèves. L'élève a le plaisir de faire avec et de découvrir de nouvelles fonctionnalités à un outil qu'il croyait connaître. Il a le plaisir de trouver de nouvelles idées et de modifier les modalités de présentation des images (flipbook ou animation ; animation .gif ; vidéo) par l'utilisation « intuitive » des découvertes de nouveaux outils (logiciels, filtres, modalité d'enregistrement). De plus, l'outil numérique permet un repentir aisé au fil du travail (refaire, recouvrir, modifier, revenir à une étape précédente).

Il apparaît intéressant d'inclure l'évaluation dans le processus de création. L'élaboration des critères d'évaluation avec les élèves concourt à la valorisation du travail de l'élève. Il est important de lui donner la possibilité d'enregistrer ses étapes de travail pour pouvoir mettre en perspective le cheminement du travail réalisé en regard du résultat « final ». Dans cette perspective de valorisation du travail de création il peut être intéressant de garder une trace imprimée des différentes étapes de la production afin de donner un support physique à la production numérique.

Malgré un *a priori* de grande maîtrise, l'élève prend très rapidement conscience de sa méconnaissance technique des outils numériques. Bien que ces mêmes compétences techniques le rebutent au premier abord, la découverte des potentialités de création que l'outil permet lui ouvre un champ d'investigation et d'élaboration de propositions plastiques plus riches. L'outil numérique, s'il est utilisé régulièrement et d'un accès facile dans la classe, peut contribuer à modifier le rapport que l'élève entretient avec les productions numériques.

Confronter régulièrement les élèves à une pratique de l'outil numérique ne contribuerait-il pas à redonner corps à l'image numérique et affûter son regard critique sur l'univers numérique et ses possibilités?

Réjane GALERNE, Sophie GUILLOUZIC, Yasmina KABBOUR-LE MAUFF
Formation numérique

*Jean-Noël LAFARGUE, *Les jeunes ne sont plus intéressés par l'outil ordi*, Libération, 2010

