

CHAPITRE 4

Les médias textuels et audiovisuels en pédagogie

Ce chapitre présente un panorama de l'impact et des changements provoqués dans les milieux éducatifs par les divers médias développés depuis l'invention de la presse jusqu'à l'informatique en passant par l'audiovisuel. C'est peut-être un aphorisme que d'affirmer que « L'école s'est développée par les technologies et les médias et va être régénérée par les technologies et les médias » mais toute l'histoire des médias pédagogiques laisse voir que les transformations médiatiques ont provoqué des changements tantôt structurels, on pense à l'imprimerie, tantôt accessoires, on pense à l'audiovisuel et bientôt informationnels, on pense à l'ère de l'information et de la communication.

De l'oralité à l'écriture

Il n'y a pas lieu de s'attarder ici-même aux technologies préalables de la langue et de l'écriture malgré leur très grande importance. Une présentation par l'absurde va suffire. En effet, s'il n'y avait pas d'abord la langue comme moyen d'échanges entre les humains, il n'y aurait pas d'école, pas de Platon, de Socrate, ni d'Aristote. Il n'y aurait pas non plus d'orateur, de politicien, bref il n'y aurait pas de civilisation. S'il n'y avait pas ensuite l'écriture pour conserver et structurer les comptes et les contes, on en serait encore aux approches mnémotechniques de conservation et les approches scientifiques auraient été impossibles. L'usage de la langue en public et de l'écriture en privé représentent donc le minimum de médias nécessaires de tout temps pour justifier l'école et aider chaque membre de la société à être partie prenante de l'aventure humaine, dans ce qu'elle a de plus noble.

L'imprimerie et ses dérivés

L'imprimerie a changé le monde en cinquante ans. L'ingénieur Gutenberg avec sa presse à raisins recyclée en presse à papier n'est pas le seul à avoir contribué à cet essor mais il a donné du mouvement à la presse au sens propre et figuré. Les caractères mobiles ont en effet marqué le début de l'ère de l'information.

Juste un peu d'histoire par les chiffres va montrer quel fut cet impact. Quarante ans après l'invention de la presse, on comptait déjà cent dix imprimeries dans six pays. Cinquante ans après les premières presses, on avait déjà imprimé huit millions de livres avec du contenu qui n'était pas toujours disponible antérieurement. La lecture est devenue un acte de technologie intellectuelle et personnelle de plus en plus accessible. Des livres sur tous les sujets ont été publiés sans compter les guides pédagogiques et les manuels scolaires. Pendant ce temps, le monde du commerce et de l'économie adopte le papier avec des contrats, des actes et des cartes, notamment pour découvrir l'Amérique, où des écoles ont été érigées dès lors.

Du manuscrit au livre

Les manuscrits ont évidemment préexisté aux livres. Pourtant leurs propriétés ont été vite oubliées et on a tâté fait d'adopter celles des livres. Le changement fut plus profond que prévu car même le mode de pensée en fut affecté, ce qui ne fut pas sans contribuer à l'approche scientifique. Une anecdote va illustrer ceci. À l'ère des manuscrits, on paginait sommairement en chiffres romains pour payer les scripteurs. À l'ère du livre, on s'est mis à paginer en chiffres arabes pour retrouver l'information. Le Nouveau Testament d'Érasme, publié en 1516, en serait le premier témoin. Avec des pages numérotées, on pouvait retrouver une référence exactement, sans avoir à se rappeler vaguement quel rouleau contenait tel texte. Puis avec les livres, on a inventé l'indexation, les annotations, les références, la ponctuation, les titres et les paragraphes. Ces technologies accessoires sont importantes car elles ont marqué un changement radical avec ce qui précède et elles n'ont presque pas changé depuis cette époque. À la fin du 16^e siècle, le livre fait à la machine avait déjà l'apparence du livre moderne avec de l'information organisée et séquencée. Donc, ces nouveaux outils ont donné de l'ordre, de la méthode et de la vision à l'information.

L'école à cause du livre

Aujourd'hui, tout le monde connaît la structure des livres, du moins implicitement par le contact avec des livres, mais il ne faut pas oublier que ces livres étaient porteurs d'innovations bouleversantes, à l'époque. En 1480, juste avant l'explosion de l'information imprimée, il y avait trente-quatre écoles en Angleterre. Or en 1660, on en compte 444, une école à tous les douze milles carrés. Il y a sans doute plusieurs raisons à la prolifération des écoles mais l'anxiété et la confusion causées par l'abondance d'information jouent certainement un rôle dans la création des écoles. Un curriculum est inventé pour organiser, limiter et discriminer dans les sources d'informations disponibles. Dans l'optique de sélection de l'information, l'Université devient une structure pour légitimer ou discréditer l'information. Il y a des choses qui ne s'enseignent pas, notamment

l'astrologie, l'occultisme, etc. Ce sont des interdits et l'histoire continue. Les préoccupations actuelles relatives à l'invasion d'Internet et sa liberté d'expression qui serait excessive ne sont pas sans rappeler des craintes vieilles de quatre siècles.

Les livres structurent l'école

Les livres ont structuré et visualisé l'information. De narrative et orale qu'elle était, elle devient tabulaire, structurée linéairement et compartimentée en paragraphes, chapitres, tomes, etc. Pour susciter l'apprentissage et faciliter la mémorisation, certains manuels scolaires, comme celui de Ramus, utilisent une approche dialectique qui est une réminiscence des échanges adaptée à l'imprimerie. Ce modèle n'a pas été retenu. Dans le même sens, la dimension d'ensemble du texte est visualisée, schématisée dans les tables et les figures. Le livre actuel, outre son air moderne, conserve toutes ces caractéristiques, même quatre cents ans plus tard.

Le livre modificateur et créateur

L'école est une réponse à l'arrivée d'un média structurant comme le livre. Mais ce n'est pas la seule institution qui a changé à cause de l'imprimerie. Le commerce, la religion, la science, aussi bien que l'école ont été modifiés. Par exemple, le protestantisme est né de l'imprimerie. Luther écrit au Pape pour dire comment il est surpris de voir que ses thèses sont répandues car elles avaient été conçues pour leur petit groupe, en langage obscur. Il n'avait pas prévu la puissance de communication d'un média structurant comme le livre. Et depuis ce temps-là, les protestants sont invités à lire leur Bible, comme en témoigne encore les tables de nuit de la plupart des hôtels.

L'école en 1900, 1967

Depuis cent ans, la classe dans l'école n'a pas changé. La disposition des lieux pour l'échange entre un enseignant qui parle et des élèves qui écoutent; un mobilier formé de pupitres, de tableau, de cartes; des séquences d'enseignement souvent ponctuées de cloches; du matériel pédagogique formé de manuels, de cahiers, bref une école que tous reconnaissent.

Les images sont arrivées dans la classe vers 1920. À cette époque, on disposait de grandes diapositives et de films projetés à partir de projecteurs bruyants. C'était tellement invasif que la

classe s'arrêtait pour ainsi dire au moment de la projection. Décidément, ce n'était pas vraiment une intégration pédagogique, sauf peut-être le laboratoire de langues qui est arrivé avec les magnétophones vers 1950. En 1967, l'Exposition universelle se tient à Montréal et l'audiovisuel tape l'oeil de tous et particulièrement des pédagogues. La technologie « roulée » dans les classes à cette époque ne fut pas structurante comme le livre. Les images apportées en classe étaient en parallèle avec la télévision qui se colorait davantage alors que les magnétophones étaient utilisés pour l'expression orale que l'on a d'ailleurs valorisée dans les programmes. En quelques rares situations, des travaux nouveaux ont été demandés aux élèves, sauf peut-être le diaporama ou la série de photos.

Les modèles d'audiovisuel pédagogique

Tout comme le monde des textes a ses genres, le monde de l'audiovisuel a aussi les siens. Les modèles les plus simples viennent s'ajouter simplement à la leçon de l'enseignant, puis ils deviennent autonomes et enfin l'audiovisuel rejoint le monde de l'informatique. On retrouve essentiellement :

- 1- Les aides audiovisuelles
- 2- Les méthodes audiovisuelles
- 3- Les productions audiovisuelles
- 4- Les systèmes enseignants audiovisuels
- 5- Les systèmes d'apprentissage interactifs

1. Aides audiovisuelles

Les aides audiovisuelles viennent s'intégrer naturellement dans la séquence des événements d'enseignement surtout au moment de la présentation d'informations. Ces aides n'interfèrent pas dans le cours au plan des objectifs et de la séquence. Le sens du cours demeure ce qu'il était lorsque l'enseignant était limité à ses propres moyens. Le paradigme des aides audiovisuelles demeure le rétroprojecteur surmonté de l'acétate. Les appareils audiovisuels ont été intégrés à cause de leur coût raisonnable et ils sont utilisés selon la compétence technologique des enseignants. À cet égard, la situation n'a pas beaucoup changé au cours des trente dernières années. Les feuilles d'acétate sont préparées, proménées et présentées partout. Les autres aides comme les cartes, les maquettes et les projections d'images servent à un moindre degré.

2. Méthodes audiovisuelles

La méthode audiovisuelle d'enseignement repose sur une utilisation intégrale de l'audiovisuel. Des appareils tels que des magnétophones et des projecteurs sont nécessaires en classe pour que la « représentation » ou la leçon se déroule selon une approche qui convient à la matière, aux médias audiovisuels et aux élèves. L'enseignant gère la classe, conserve le contrôle des événements d'enseignement mais la méthodologie repose sur l'audiovisuel, au point où, si la cassette casse, le cours s'arrête car l'enseignant dépend du cours médiatisé. Les méthodes audiovisuelles sont toujours utilisées dans l'enseignement professionnel mais la plupart des étudiants les ont principalement connues lors de l'apprentissage d'une langue.

Dans les méthodes audiovisuelles, il faut ajouter le genre particulier appelé vidéoscopie. Cette technique consiste à enregistrer sur magnéscope des activités pédagogiques qui demandent des comportements, des échanges interpersonnels et des performances particulières de la part des élèves. Dans un deuxième temps, on procède à des visionnements interprétatifs et correctifs. Les points, les faits ou les gestes à mettre en évidence sont directement proposés aux intéressés eux-mêmes qui sont invités à réagir en conséquence ce qui entraîne satisfaction ou correction, selon le cas.

3. Productions audiovisuelles

Dans les méthodes audiovisuelles, l'enseignant conservait en tout temps le contrôle sur l'organisation et la séquence des événements. Dans l'utilisation de productions audiovisuelles, au contraire, l'enseignant interrompt pour ainsi dire son rôle de pourvoyeur d'information et devient le « projectionniste » pendant que la production audiovisuelle autonome est jouée. Habituellement, ce produit s'ajuste plus ou moins bien au programme pédagogique en cours et le professeur doit effectuer en classe des ajouts et des ajustements, en conséquence, à moins qu'il soit son propre producteur. Dans ce produit, l'information est structurée en fonction d'un média, notamment la représentation visuelle, avec des diapositives ou le court-métrage pédagogique souvent en vidéo, et d'une portion de matière à enseigner ou à illustrer. Le diaporama (projection de diapositives en synchronisation avec une piste sonore verbale et/ou musicale) serait le paradigme de ce genre.

D'autre part, la production peut être considérée dans un sens totalement opposé. L'enseignant peut, en effet, se faire producteur et citer en quelque sorte son produit en le proposant à sa classe. Dans ce cas, la production devient comme une aide audiovisuelle, c'est-à-dire un prolongement du professeur avec l'aide du son et de l'image et une portion de cours bien préparée.

Parfois, l'enseignant incite ses élèves à produire (learning by doing) et la production devient un moyen d'apprentissage très actif souvent apprécié des élèves de tous les niveaux. Si ce n'est dans le cas où les élèves deviennent des producteurs, il y a peu de théories pédagogiques spécifiques qui sont alors mises en cause. Cependant, l'écriture technique, la scénarisation, la réalisation technique et la présentation publique représentent des valeurs nouvelles et bien précieuses en éducation.

4. Systèmes enseignants audiovisuels

Dès que le terme de « système » arrive en audiovisuel comme en informatique, on dirait que l'enseignant recule, qu'il disparaît même. Les modules d'enseignement autonome sont préparés pour répondre à des objectifs de contenu et d'apprentissage. L'enseignant propose ces modules, guide à l'occasion les élèves dans la réalisation des activités du module. Ces systèmes sont la plupart du temps bien planifiés, préparés, produits et présentés. Les médias disponibles sont même variés : audiotutorat, programmation télévisuelle, court métrage en vidéo, etc. Les médias peuvent être hybrides comme une piste sonore avec des documents d'accompagnement imprimés. On comprend que ces systèmes sont linéaires, c'est-à-dire que l'élève n'a qu'à suivre le déroulement prévu sans possibilité d'adaptation autre que celle du contrôleur à distance pour arrêter, rembobiner, et rejouer. Ces systèmes conviennent particulièrement pour des contenus techniques où les opinions ont peu d'importance, donc pour des processus ou des contenus déclaratifs bien établis.

5. Systèmes d'apprentissage interactifs

Ces systèmes ressemblent en tous points au genre précédent à la différence que c'est maintenant l'apprenant qui a le contrôle sur la séquence et les points d'enseignement. Ce n'est qu'avec l'arrivée de l'informatique que l'interactivité s'est ajoutée aux systèmes audiovisuels en leur ajoutant une souplesse et une individualisation qui étaient impossibles avec les médias séquentiels.

Dans cette perspective, l'ordinateur devient un média audiovisuel ou multimédia comme la publicité le suggère. Ces systèmes laissent le contrôle à l'apprenant par la dimension interactive. Malheureusement plusieurs systèmes d'apprentissage multimédias interactifs ne proposent qu'une leçon traditionnelle dans un emballage au goût du jour. Au plan pédagogique, ces systèmes ne relèvent pas de fondements théoriques particuliers, ce sont des tutoriels audiovisuels et leur genre pourrait être spécifié autant dans la série des genres informatiques qu'audiovisuels. Leur principal inconvénient, c'est qu'ils exigent un poste sophistiqué simplement pour dispenser une leçon. En ce sens et au sens de la production aussi, ils ne sont pas économiques. Pour justifier un développement, il faut prévoir une diffusion assez large, une préparation assez longue et une enveloppe budgétaire assez épaisse, sans compter sur le talent créatif, technique et pédagogique.

L'école au vingt et unième siècle

Dans les années qui viennent, l'élève va être davantage en interaction avec la technologie, même en milieu scolaire. Dans ce contexte, la distinction entre audiovisuel et informatique va s'atténuer. Au fait, il y aura de l'audiovisuel et de l'informatique partout, même pour monter un vidéo. Les médias qui n'ont pas conservé leur place vont disparaître au profit de systèmes hybrides, audiovisuels ou multimédias et informatiques. Cela importe peu. Ce qui importe cependant, c'est que la technologie va changer la formation. En effet, tout comme l'imprimerie a été un point tournant il y a quatre siècles, les technologies de l'information et de la communication vont aussi marquer un autre point tournant, un autre pôle centré cette fois sur l'ensemble des médias. Cette modification va prendre une génération, si le modèle de l'imprimerie se répète. Ceux qui ne croient pas au changement vont probablement souffrir et ceux qui s'imaginent que tout va changer spontanément vont s'essouffler. Quoi qu'il en soit, pour les autres, cela va être passionnant de vivre durant la génération où tout se joue pour des siècles.