

Le projet Créadona : un exemple de support éditorial pour l'éducation aux supports médiatiques.

Anne-Sophie Bellair et Nicole Pignier, Université de Limoges

Le projet présenté ici, Créadona, est un exemple de projet dont le design résulte d'une collaboration avec les enseignants. Mis en place dans des écoles volontaires¹ du département de la Haute-Vienne (Limousin) ce logiciel permet de réaliser en classe, de la grande section de maternelle au CM2, un travail éditorial aboutissant à l'édition de textes de genres différents (histoires, carnets, journaux, documentaires, ...) sur supports papier et numérique. Ce projet est financé par l'Europe et la Région Limousin. Il se déroule en collaboration avec l'entreprise limousine Pixine, le Centre de Recherches Sémiotiques, les écoles volontaires parmi celles contactées pour participer à la conception de la version test, l'inspection académique ayant donné son accord pour les différents échanges, entretiens menés avec les enseignants des écoles. Il a débuté en mai 2013 et sera finalisé à l'automne 2014 avec la possibilité pour les écoles d'installer gratuitement l'appliquatif sur PC et Mac, ordinateurs de bureau ou ordinateurs portables, dans toute la France. Une version payante est en cours de programmation pour les tablettes. Dans ce chapitre, nous présentons la démarche de design du logiciel puis nous précisons en quoi les usages de ce dernier sous-tendent une éducation aux supports médiatiques.

1. Questionner le design d'usage

Le design se comprend comme « l'association de deux entités. D'une part un ou des dessein(s) à savoir des objectifs tels que pouvoir communiquer, s'informer et informer mais aussi des finalités ou « horizons stratégiques ». [...] D'autre part, à ce(s) dessein(s) est (sont)

¹ Nous avons adressé un courrier de présentation du projet, après accord de l'Inspection Académique, à une trentaine d'écoles tant rurales qu'urbaines, équipées de façon très variable. Nous avons quinze écoles-tests. Nous avons souhaité privilégier les visites dans les écoles pour des échanges réguliers sur les attentes des enseignants, leurs points de vue sur nos différentes propositions concernant le logiciel, d'où le nombre limité d'écoles sollicitées. Le choix géographique se fonde sur la proximité avec le Centre de Recherches et l'entreprise en charge du projet.

associé(s) un (ou des) dessin(s) à savoir une conception des formes, des couleurs, des tailles mais aussi des fonctionnalités, de la performance, le choix d'un système technologique, le choix de matériaux plus ou moins écologiques. » (Pignier, 2013a : 172). Le design d'un projet doit donc rassembler dessin(s) et dessein(s). Le projet Créadona a été conçu à partir des entretiens menés avec les enseignants volontaires.

Les premiers entretiens d'une durée de deux heures environ avec chaque directeur ou directrice d'école avaient pour objet la présentation globale du projet, la précision des attentes des enseignants relatives à ce projet et liées à l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, de la narration, des arts plastiques, le recueil de leurs points de vue sur nos différentes propositions. La méthode qualitative, sans distribution de questionnaire ni de liste de questions, favorisait, plutôt qu'une forme d'enquête, une discussion cadrée par des axes de recherche abordant l'équipement en place dans les écoles volontaires ; le sens de l'usage des supports traditionnels et la place occupée par les supports numériques (pour l'apprentissage de l'écriture, l'invention d'histoires et la production d'écrits, les arts plastiques, l'apprentissage de la lecture...) et la présentation du projet de logiciel pour discuter avec eux de nos propositions. Nous avons récolté les discours de quinze directeurs (7 directeurs, 8 directrices), d'école localisés en Haute-Vienne, avec 8 écoles en milieu rural et 7 écoles en milieu urbain. Ces séances d'échange nous ont permis de dégager un dénominateur commun aux usages envisagés.

Pour toutes les écoles, il s'agit de faire aboutir un travail mettant en synergie différents apprentissages (écriture, compréhension de l'écrit, production d'écrit, découverte de la narration, lecture, informatique, arts plastiques, prise de parole à l'oral) en réalisant une œuvre. Pour certains, il s'agira d'un album, pour d'autres, il s'agira un texte documentaire, d'un carnet de voyage, etc. Au-delà de l'objectif de l'usage une même finalité ou visée éthique a émergé ; il s'agit d'amener l'élève à penser les usages des TIC en pleine complémentarité avec les supports et techniques traditionnels et pas à la place de ces derniers. Une finalité de l'usage sans aucun doute bien différente de celle dénoncée par François Rastier (2013 : 88) dans son dernier ouvrage *Apprendre pour transmettre* qui consiste à privilégier les supports et objets nouvellement mis sur le marché, autrement dit, à réduire la culture et l'école à une série de techniques et d'objets « à la mode ».

2. Intégrer le design d'usages dans le design du logiciel.

L'intégration de la finalité ci-dessus dans le design du logiciel Créadona explique le choix d'un applicatif qui se limite au travail éditorial et ne permet donc pas de faire tout le travail de création en son sein. Le travail sur l'applicatif met en œuvre une deuxième énonciation créative lors de laquelle l'enfant peut jouer sur la disposition texte/image, sur le son, etc. Cette deuxième énonciation ne se substitue pas à la première lors de laquelle l'enfant crée son œuvre sur supports traditionnels (dessin sur papier, sculpture, peinture, imagination de l'histoire dans l'interaction orale au sein de la classe et avec l'enseignant) mais la complète, peut la renouveler avec l'intégration du son, permet au texte de prendre corps. Les élèves bâtissent ainsi leur livre en prenant conscience de ce que chaque énonciation créative a permis de faire à partir de supports variés.

La version papier du texte créé peut être imprimée soit par le service imprimerie en format A5 de volumes allant de 8 à 32 pages à très bas coût proposé par l'entreprise qui conçoit le logiciel, soit par l'école pour une confection manuelle du livre-objet de façon à incorporer le texte dans un support matériel qui offre une appréhension tactilo-kinesthésique, appréhension du volume, du poids, des textures. La version numérique, quant à elle, reste sur écran et comprend un travail important sur le son en tant que musique d'ambiance, ou narration orale puisque les élèves peuvent raconter l'histoire avec un effet de diction théâtrale par exemple.

Le logiciel Creadona se fonde sur un graphisme très sobre, puisqu'un des souhaits des enseignants était d'avoir un logiciel avec une prise en main facile et rapide, afin de ne pas perdre l'élève lors de son activité sur écran. Ainsi, le parcours de travail est divisé en trois modules.

Dans le module illustrateur, l'enfant disposera d'une bibliothèque d'albums existants pensés pour la diversité des techniques d'illustration qui les fondent. Il pourra également intégrer les illustrations, créations faites à la peinture, à l'encre, au pastel, aux crayons...

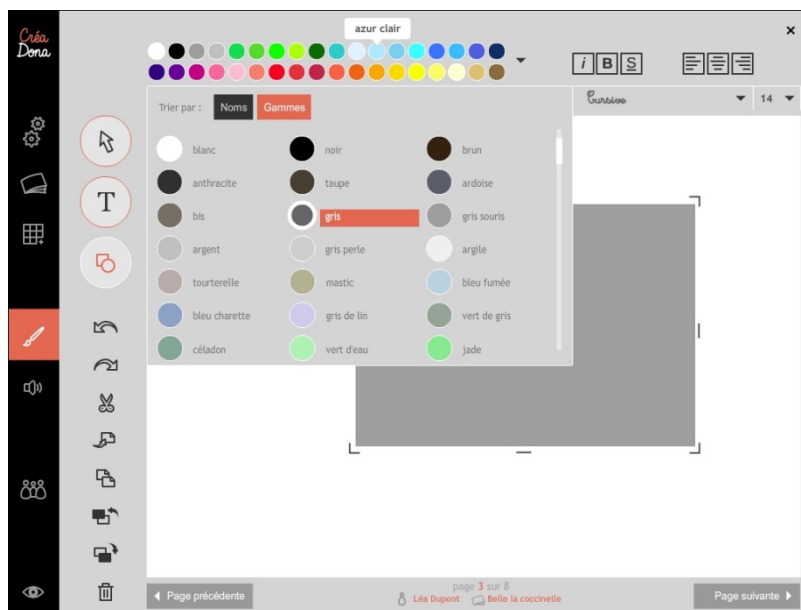


Figure 1. Mode illustrateur

Le module rédacteur permettra à l'enfant de disposer d'une interface pour écrire au clavier et/ou importer ses textes, mettre en forme le texte. Il pourra ainsi importer ses textes rédigés à la main.



Figure 2. Mode rédacteur

Le module narrateur donnera à l'enfant la possibilité d'enregistrer l'histoire écrite par le rédacteur au moyen d'un casque et d'un micro. Il pourra se réécouter, effacer et refaire son

enregistrement. Le montage se fera sur une « timeline » (association des sons à l'histoire par simple glisser/déposer avec paramétrage d'apparition dans le temps). Il pourra également enregistrer ses propres bruitages.

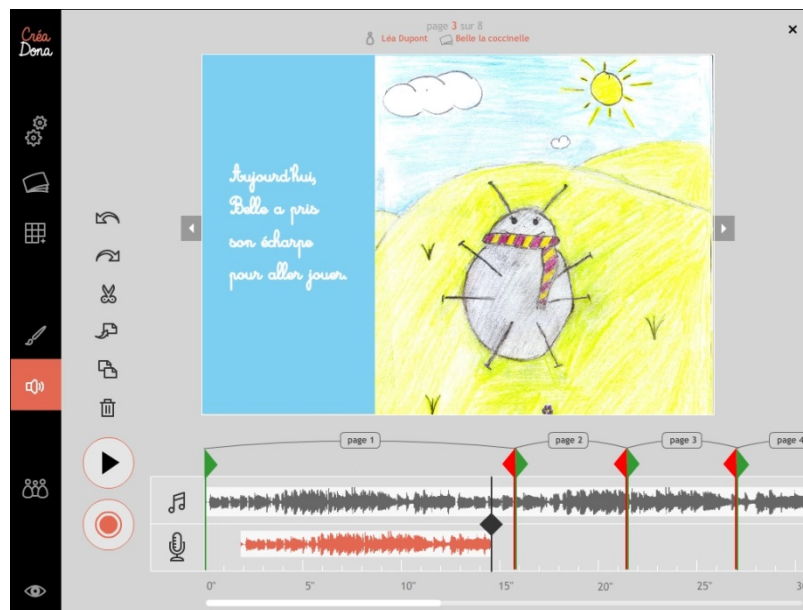


Figure 3. Mode narrateur

Le projet, encore en version test, peut encore donner lieu à des modifications. Ainsi, après une première réalisation de livres par les élèves accompagnés de leurs enseignants, prévue pour la fin de l'année scolaire 2013-2014, nous allons faire une deuxième série de discussions avec les enseignants, afin de savoir si leurs visées pédagogiques et éthiques ont bien été respectées et cristallisées par Créadona et afin de procéder aux réajustements nécessaires, sachant que c'est dans la pratique pédagogique puis dans le dialogue avec les enseignants sur les usages du logiciel au sein d'un dispositif pédagogique que les questionnements émergent. Le design d'usage, compris en tant que dessin, dessine d'un dispositif d'usage de tel logiciel, matériel dépasse *l'expérience design*, une pratique émergente qui met l'accent uniquement sur la qualité émotionnelle, sensible de la relation entre les utilisateurs et des objets, des espaces, des services, tangibles ou intangibles (Drouillat, 2013 : 57) et *l'expérience utilisateur* (User Experience) qui désigne la perception subjective, ergonomique, émotionnelle qu'une personne a de son interaction avec un produit, un service ou un environnement (Drouillat, 2013 : 58). Dans ces deux termes, la visée éthique de l'usage n'est pas prise en compte.

3. Une éducation critique aux supports médiatiques

Le design du logiciel, intégrant ainsi le design d'usage c'est-à-dire une certaine configuration de la scène de travail pédagogique avec un objectif et dans une visée éthique spécifique peut s'inscrire dans le cadre d'une éducation par les médias mais il peut s'inscrire pleinement dans l'éducation critique aux supports numériques inscrite dans les programmes officiels. Cela, dans la mesure où la double édition est l'occasion de faire comprendre aux élèves que pour un même travail de création, il y a au moins deux productions différentes possibles, avec leurs spécificités propres, tant au niveau des objets eux-mêmes, de leur mise en forme ou information que de leur communication. Cela permet d'interroger un changement de statut du livre ; il se donne comme livre-spectacle proche d'un objet audio-visuel à l'écran et comme livre-objet dans le support matériel papier.

Ces choix de complémentarité entre les supports numérique et papier ont un effet au niveau de la communication du texte que les enseignants souhaitent questionner avec les élèves. D'un côté, il peut y avoir un lien sur le blog de l'école et/ou le site de la mairie de laquelle dépend l'école qui donne accès au livre numérique, permettant ainsi une diffusion illimitée *via* les recommandations ou transferts du lien, de l'autre, une version papier imprimée et reliée par l'école en décrochage, aboutit à un texte-objet « fait maison ». Il peut passer de main en main au sein de l'école et concrétise le résultat d'un travail de création que les élèves ont entièrement effectué. Les deux exemplaires restent à disposition dans la bibliothèque de l'école, témoignage immédiat d'un projet pédagogique abouti. Une version plus petite que la version reliée, en A5, *via* le service de l'entreprise qui fournit le logiciel permet à chaque élève d'emporter un exemplaire chez lui, pour le passer de main en main dans son cercle familial.

L'enseignement critique des supports médiatiques préconisé par l'éducation nationale ne peut se faire que *via* une analyse comparative des supports d'information et de communication. Pour que l'élève construise une posture critique, une capacité de questionnement des supports d'écriture, de lecture, d'information en général, il lui faut acquérir une maîtrise des techniques d'information et de communication en termes de compréhension des apports et limites de chaque support matériel, logiciel mobilisé et en fonction des usages. Une maîtrise des TIC favorable à la construction des savoirs nécessite non pas des dispositifs qui substituent des supports traditionnels par les supports numériques mais qui prennent en compte en pratique, en phase d'analyse, l'héritage culturel, le lien

intergénérationnel et envisage les supports numériques en complémentarité avec les supports traditionnels (Pignier, 2013b : 12). Le processus de design va dans ce sens, en visant une maîtrise culturelle globale des techniques, des supports de la part des élèves qui passe par une capacité de distance critique à savoir de mise à l'épreuve des *a priori*, un questionnement des perceptions que font émerger les supports d'information et de communication et du design d'usage.

Le design du logiciel Créadona, intégrant le design d'usages, permet certes de pratiquer les supports médiatiques et de les analyser mais ce sont deux démarches différentes, qui, si elles ne s'opposent pas forcément, ne peuvent se confondre. Nous insistons sur la nécessité de penser un design d'usage pour ne pas contenir les enfants dans la pratique de certains supports mais afin de penser les pratiques des TIC dans une démarche comparative avec les supports traditionnels et pour prendre le temps de l'analyse comparative, au-delà de la pratique.

Bibliographie

Drouillat, B. (2013), in Mov'eo, APCI, Systematic, association des Designers Interactifs, coord., Le design des interfaces numériques en 170 mots-clés. Des interactions Homme-Machine au design interactif, Dunod, Paris.

Pignier, Nicole (2013a), De la vie des textes aux formes et forces de vie. Texte, sens et communication, entre esthésie et éthique.

Revue Actes Sémiotiques, Presses Universitaires de Limoges, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/4786>

Nicole Pignier, (2013b) "De la maîtrise des TIC dans l'enseignement", Les Enjeux de l'Information et de la Communication, n°14/2b, 2013, p. 7-19, [en ligne] URL : http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2013-supplementB/01Pignier/index.html.