

Présentation du projet *Numérilettres*

Smartphone et cours de lettres. Pourquoi un tel rapprochement ?

A l'ère du numérique et de l'usage intempestif du téléphone portable, il m'a semblé urgent de créer en classe un espace d'apprentissage mêlant développement des connaissances littéraires et usage formateur du portable - le mot "formateur" étant ici employé en opposition à l'usage déformant et toxique imposé par le marketing, et dont nous constatons tous les jours certains méfaits chez les élèves : dispersion de l'attention, formatage des comportements de consommateurs, isolement, passivité, addiction. En tant que professeur de lettres, j'ai donc imaginé un projet permettant d'intégrer le portable à une activité d'apprentissage du cours de français. Outre l'usage du portable, ce projet prend aussi en compte l'omniprésence de l'image dans l'environnement quotidien des élèves.

Détails concrets de la programmation

Mené en seconde dès les premières semaines de cours, le travail proposé est le suivant : aborder les principales composantes du genre romanesque (l'action, le cadre spatiotemporel, les personnages, la voix narrative) par le biais d'une séquence vidéo de 5mn. Par groupes de 6, les élèves doivent réaliser une séquence vidéo avec le téléphone portable. La classe comptant 36 élèves, 6 groupes sont constitués. La tâche est la suivante : illustrer une expression lexicalisée mentionnée par le dictionnaire Le Robert, et faisant intervenir le mot "aventure" ("dire la bonne aventure", "avoir une aventure", "une mauvaise aventure", "aller à l'aventure", etc.). Des critères d'appréciation sont élaborés collectivement : le jeu des acteurs, la cohérence de l'action proposée, le choix des cadrages, de la musique, le montage et la gestion du temps. Par le biais du dispositif "lycéens au cinéma", la classe est initiée à la nature et à la fonction des différents plans (plan large, rapproché, champ/contrechamp, etc.). Pour répondre aux questions d'ordre technique, le savoir-faire des élèves est mis à contribution et partagé au sein de la classe.

Le calendrier de travail est fixé de la manière suivante: l'élaboration collective demandant aux élèves de se rencontrer hors des cours, j'ai programmé la séance de restitution des travaux après les congés de la Toussaint pour leur permettre, pendant les congés, d'être plus libres d'organiser leurs rencontres selon les disponibilités de chacun.

Les intérêts d'un tel projet

Le projet se propose de développer un *usage formateur*, socialisant, du téléphone portable, contre la mainmise du marketing auquel cette technologie est malheureusement abandonnée aujourd'hui, de façon souvent irresponsable au vu des effets toxiques générés - dont notamment la baisse tendancielle de la capacité d'attention et de concentration. Par *usage formateur*, il faut d'ailleurs entendre les principales missions de l'école : la formation du jugement, le recul critique, l'émancipation - autant de capacités ruinées par l'orientation mercantile des usages dominants. Les élèves développent aussi leur maîtrise technique des outils : ils partagent leurs connaissances et leurs pratiques des logiciels gratuits disponibles, qu'ils soient de montage, de scénarisation, d'intégration d'effets visuels ou sonores (par exemple Celtx, Audacity, Windows Moviemaker, After Effect, etc).

Cette formation au numérique, articulée autour des objectifs disciplinaires, permet d'acquérir des connaissances requises en lettres pour l'étude du genre romanesque, mais aussi pour ce qui concerne les compétences orales; elle permet aussi de développer un regard critique sur la production vidéo et cinématographique.

Enfin, le projet vise à donner une part plus importante à la créativité dans la formation, ainsi qu'à l'autonomie et au sens du travail collectif; il espère aussi réduire l'écart existant entre l'Ecole et les pratiques quotidiennes des élèves en matière d'usage du numérique en général, et du Smartphone en particulier.

Loin de se prétendre abouti, le projet se propose surtout d'ouvrir un débat entre collègues, face à ce vaste défi que nous pose à tous l'invasion des technologies numériques.

Eric Floerké, responsable du projet.