

## ÉDITORIAL

Qu'est-ce qu'un média ? Emprunté initialement à l'anglais *mass media*, le terme est défini par *Le Petit Robert* comme renvoyant à un « moyen de diffusion, de distribution ou de transmission de signaux porteurs de messages sonores, écrits, visuels... » Tout support communicationnel pourrait alors être considéré comme un média, textes littéraires ou scolaires compris. Pour autant, le lien étymologique avec les médias de masse tend à associer la notion de média aux moyens de communication utilisés pour toucher le plus grand nombre hors de l'école.

Ce n'est pas la première fois que *Recherches* évoque la place de tels médias dans l'enseignement du français : *L'Ordinateur en français* (n° 44), *Le Cinéma en classe de français* (n° 51), *L'Extrascolaire à l'école* (n° 57), *Usages du numérique* (n° 69) abordent tous cette question. Mais l'originalité de ce numéro tient à la diversité des dispositifs considérés ici comme des médias et rapprochés dans une même publication : jeux, recherche documentaire, production d'articles numériques, productions radiophoniques, photographie, bande dessinée... Un média est cependant absent : la presse écrite sur support papier. De fait, le numérique joue un rôle important dans la quasi-totalité des articles rassemblés dans ce numéro. Ce poids est lié à la place prépondérante que prennent désormais les supports numériques dans la diffusion de l'information. Si l'école a besoin d'interroger son rapport aux médias, c'est aussi parce que ceux-ci ne cessent d'évoluer et l'obligent à repenser l'usage qui pourrait en être fait en classe.

Ces médias, apparus plus ou moins récemment, peuvent être envisagés comme des outils pédagogiques : c'est le cas, par exemple, de concepts d'abord empruntés par la narratologie à l'analyse cinématographique et, par la suite, largement repris par le discours scolaire. La bande dessinée peut

constituer un média efficace pour en permettre un enseignement. Le caractère transmédiatique de connaissances et compétences disciplinaires liées au français autorise donc les enseignants à investir des médias qui ne sont pas traditionnellement associés à la discipline pour développer des connaissances disciplinaires classiques. Plusieurs articles montrent ainsi l'intérêt des médias numériques pour développer des compétences d'expression orale et écrite : écrire une fiction radiophonique, participer à un webzine, faire le portrait de membres de la communauté éducative. Cela permet, par ailleurs, de donner sens à la production de textes et de discours conformes aux attentes scolaires. Sur un autre plan, le jeu, qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou d'un jeu de société, peut constituer un média intéressant pour construire des dispositifs d'entraînement. Les élèves peuvent y mettre en œuvre, de manière plus ou moins autonome, des compétences liées au cours. Pour autant, l'usage d'un média, même identifié comme faisant partie des pratiques extrascolaires des élèves, n'est pas la garantie d'un engagement de ces mêmes élèves. La scolarisation de genres extérieurs à l'école se fait aux risques et périls de l'enseignant·e face à des élèves qui peuvent refuser cette scolarisation, soit parce qu'ils ne s'identifient pas au dit média, soit parce qu'ils considèrent que sa place n'est pas à l'école.

L'enjeu de ces pratiques médiatiques dépasse cependant les apprentissages disciplinaires en matière de lecture et d'écriture. Il s'agit aussi de faire des médias un objet d'apprentissage en tant que tel : apprendre à maîtriser les codes spécifiques à chacun d'eux afin de les utiliser de manière pertinente. La montée en puissance du numérique rend ce travail incontournable. De fait, l'Éducation Nationale française fait évoluer ses programmes pour laisser une place plus explicite à l'Éducation aux Médias et à l'Information (ÉMI). Celle du cours de français dans l'évolution de ces programmes ne va pourtant pas de soi : au lycée, par exemple, la création d'une nouvelle matière « Sciences Numériques et Technologie » risque de contribuer à déposséder les disciplines de contenus qui pourraient prendre naturellement place en leur sein. Ce numéro rassemble ainsi de nombreux exemples de pratiques didactiques qui relèvent de l'ÉMI : produire un article numérique ou un podcast permet de s'acculturer aux questions spécifiques liées à ce type de médias. Les problèmes posés par la recherche documentaire en ligne, notamment la réflexion sur la fiabilité des sources, apparaissent ainsi comme des enjeux didactiques qui, sans être nouveaux, deviennent fondamentaux dans la formation du citoyen. Avec le développement d'internet, accéder à des sources multiples devient facile, mais cette facilité même rend cruciale l'acquisition d'un esprit critique permettant de se repérer dans cette multiplicité.

Enfin, plusieurs dispositifs décrits dans ce numéro ont recours à des formats multimodaux : image et son, image et texte par exemple, dont les

interactions ne vont pas de soi pour un élève et gagnent à faire l'objet d'un apprentissage et/ou à être questionnées. Le caractère protéiforme du numéro est donc à l'image des usages protéiformes qui peuvent être faits des médias dans le cours de français, usages qui réinvestissent des contenus ancrés dans l'histoire de la discipline mais ouvrent aussi de nouvelles voies, vers des contenus à construire dans un monde en mouvement. L'inquiétude suscitée ces derniers mois par l'arrivée de ChatGPT confirme d'ailleurs que ces usages n'ont pas fini d'évoluer...