



Le rôle de l'éducation multimodale dans l'enseignement de la bibliothéconomie au 21^{ème} siècle : les perspectives d'avenir

Sean Cordes

Professeur adjoint

Université Western Illinois, Macomb, Illinois, États-Unis

Traduction par :

Catherine Stassin, MLIS, MPS, BJ (Canada)

Meeting:

94. Literacy and Reading and Information Literacy

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 75TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL

23-27 August 2009, Milan, Italy

<http://www.ifla.org/annual-conference/ifla75/index.htm>

Résumé

Réussir dans un monde d'information multimodale exige une aisance dans un ensemble des compétences. Cela signifie être capable de travailler et de créer des textes (dans des modes visuel, audio et texte), de pouvoir évaluer des messages à partir de différents média ; et enfin, de pouvoir acquérir une conscience sociale et la capacité de communiquer et de vivre dans une société multiculturelle.

Ce défi nous touche tous. Mais, il est encore plus important pour les étudiants qui doivent réussir ce test au niveau académique, sur le marché du travail et toute leur vie durant, en tant que travailleurs et citoyens du futur.

Cet exposé vise à introduire les fondations d'une éducation multimodale sur base d'une formation théorique et pratique en bibliothéconomie, une formation fondée sur les principes d'une expérience et d'une éducation multiculturelle, visuelle, média et informationnelle.

Introduction

Aujourd'hui, nous nous trouvons à un point critique de l'histoire de l'information. Les moyens de création et de consommation de l'information augmentent et évoluent. La somme d'information croît rapidement alors que les processus de vérification de la qualité de l'information passent de la centralisation à une approche participative.

Bien que la lecture et l'écriture sont encore les fondations du savoir, l'éducation requiert plus que la simple capacité de lire et d'écrire. Elle requiert un ensemble complexe de compétences incluant l'accès, l'analyse, la synthèse et l'évaluation et l'utilisation de l'information, dans une variété de modes.

Ces changements provoquent des questions sur l'utilisation de l'information et son impact dans nos vies. Il y a un domaine que je trouve particulièrement dynamique ; celui de l'idée du changement en éducation. Je parle plus particulièrement de l'idée qu'il existe une gamme de savoirs, quelquefois indépendants, mais souvent combinés. Il est aussi important de comprendre comment la manière d'utiliser ces savoirs peut affecter le succès scolaire et la réussite dans la vie.

Durant cet exposé, j'aborderai le concept de l'éducation multimodale en termes d'importance pour les bibliothèques et pour leurs usagers ; et cela, dans une perspective théorique et selon le point de vue d'un service d'information de bibliothèque avec pour mission, l'enseignement et l'apprentissage. Je conclurai en lançant un appel pour encourager les chercheurs et les professionnels à la poursuite de leurs études dans ce domaine. Aujourd'hui, les connaissances requises, les compétences exigées pour naviguer et performer dans l'information actuelle nous invitent à concentrer notre attention sur un ensemble de capacités. Dans cette optique, le terme « multi-capacités » a été utilisé par le groupe « New London » afin de décrire une approche plus large de l'éducation, une approche qui inclut les pratiques multimodales *texte* comme la linguistique, le visuel, l'audio et la gestuelle. Cela englobe aussi le fait que toute éducation a une base culturelle (Cope & Kalantzis, 2000,7).

Depuis lors, il y a eu d'autres termes pour décrire cette idée de l'éducation. Dans ce cadre de pensée, figurent aussi des vocables comme: la compétence technologique, la compétence spatiale, la compétence historique, la compétence politique, la compétence visuelle, la compétence média, la compétence informationnelle et enfin, la compétence multiculturelle (Abilock 2008).

Afin que l'exposé soit plus facile à comprendre, je rassemblerai les quatre derniers types de compétences en un seul groupe (visuelle, média, informationnelle et multiculturelle) dont on peut penser qu'il rassemble les particularités de l'éducation multimodale théorique et pratique.

Définitions :

- La compétence informationnelle : capacité d'évaluer l'information de différents médias, capacité de reconnaître quand l'information est utile et de la localiser, la synthétiser et l'utiliser efficacement, capacité d'effectuer ces démarches en utilisant les technologies, les réseaux de communication et les ressources électroniques.
- La compétence média : capacité d'accéder, d'analyser, d'évaluer et de créer des messages de modes et de genres différents. Il s'agit d'un modèle basé sur la recherche qui encourage les gens à poser des questions sur ce qu'ils regardent, ce qu'ils voient et ce qu'ils lisent.
- La compétence multiculturelle : capacité d'analyse, de création et d'utilisation d'images, de vidéo se servant de la technologie et des médias pour permettre un raisonnement critique, une communication, une prise de décision et une compréhension.
- La compétence informationnelle : capacité de reconnaissance, de comparaison, de mettre en contraste et d'apprécier les points communs et les différences des comportements, des croyances et des valeurs culturelles au sein d'une même culture et entre des cultures différentes.
- la compétence multimodale : capacité de synthèse des modes multiples de communication. De cette communication peut résulter une transformation de modes uniques en modes contenant de nouvelles et multiples significations. L'objet mm exige une palette d'outils, de compétences et de sensibilités et il reflète aussi bien l'effort collaboratif que l'effort individuel.

Mentionnons que dans cet exposé, l'usage du terme « Éducation multimodale » représente l'union de compétences en différents modes. Alors que ces compétences ne sont pas nouvelles la notion d'interaction entre elle, pour créer un objet, qui soit plus que la somme de ses parties es bien une perspective divergente de la notion d'éducation traditionnelle compartimentée. Finalement, je pense que l'éducation à la technologie passe au travers de chacune de ces 4 compétences principales. De ce fait, j'en parlerai comme d'un composant universel pour chaque domaine.

L'éducation multimodale et le rôle de l'organisation de l'information

L'éducation multimodale exige une nouvelle sensibilité, une sensibilité qui fasse la promotion de la responsabilité personnelle d'acquisition et d'utilisation d'un savoir souple, exploratoire et éthique. Comme le remarque William Badke :

« Si n'importe qui peut publier sur le Net, alors nous avons là une ressource incroyable pour la liberté de parole et pour la démocratie. L'ancien élitisme n'est plus. Mais, cela signifie aussi que nous, les lecteurs, devons devenir des gardiens. Cela exige une valorisation de nos capacités d'évaluation (2004,5).»

À la lumière des changements sociaux et technologiques, la capacité à réussir les défis du futur réside dans nos institutions, nous et les usagers, à qui nous rendons service. Comme l'écrit Michel Foucault, la lutte pour maîtriser le savoir est largement écrite par nous-mêmes.

L'histoire perpétuelle est l'indispensable corrélation de la fonction fondatrice du sujet : la garantie que tout ce qui l'a érudé puisse le restaurer, la certitude que le temps ne dispersera rien sans le restaurer dans une unité reconstituée, la promesse qu'un jour, le sujet, sous la forme de la conscience historique, sera à nouveau capable de s'approprier, de reprendre toutes ces choses qui sont gardées à distance et de trouver en elles ce qui pourrait être appelé son foyer. (1972, 13)

Pourquoi est-ce important aux yeux des usagers des bibliothèques?

La relation évolutive entre les gens et l'information a de nombreux impacts. Premièrement, de nos jours, la capacité d'utilisation de l'information dans une variété de modes est de la plus grande importance pour réussir à l'école et au travail.

Une recherche publiée par *le McKinsey Quarterly Journal* montre une forte tendance à l'interaction homme-ordinateur comme source des changements dans le travail, dans les pays économiquement développés.

« La mondialisation, la spécialisation et les TIC rendent les interactions beaucoup plus répandues dans les économies modernes. Actuellement les postes de travail qui impliquent une interaction plus qu'une extraction de matières premières ou de produits finis constituent plus de 80% de tous les emplois aux États-Unis. »

Cela devient critique pour les services en bibliothèque impliquant des entités, des participants, des ressources et des connexions multiples pour compléter le processus de service. Comme l'affirme l'auteur de l'étude en question :

« Les postes impliquant les interactions les plus complexes, exigeant des employés pour analyser l'information, se battre avec l'ambiguïté et solutionner les problèmes, font partie du segment de l'économie dont la croissance est la plus rapide. » (Johnson, Manyika, Yee, 2006, 23).

L'éducation comme moyen d'autonomie

La maîtrise de la pratique des compétences incarne une philosophie de vie qui reflète « les différentes manières dont les êtres humains, dans notre culture, développent la connaissance d'eux-mêmes », et qui peut affecter le développement du potentiel humain. Foucault appelle cette idée « les technologies ».

Il y a quatre types de technologies à prendre en compte selon la matrice suivante :

(1) la technologie de production : elle nous permet de produire, de transformer ou de manipuler les choses

(2) la technologie des systèmes de signes : elle nous permet d'utiliser les signes, les significations ou les symboles.

(3) La technologies du pouvoir : elle détermine la conduite des individus et les soumet à certaines fins ou à une domination, une objectivation du sujet.

(4) La technologies de soi : elle nous permet de réaliser, par nos propres moyens ou avec l'aide d'autres individus, des activités sur le corps, l'âme, la pensée, le comportement et la manière d'être. Cela transforme notre manière d'arriver à atteindre un certain état de bonheur, de pureté, de sagesse, de perfection ou d'immortalité (Foucault, 1988, 18).”

La référence de Foucault aux technologies fait appel à la capacité d'utiliser et de créer de l'information en présence de certains facteurs techniques et sociaux. Cela inclut l'idée que la réalisation de ces activités requiert a priori le savoir et la disposition qui est culturellement et historiquement affectée. C'est aussi un moyen de s'améliorer ou de « s'occuper de soi ». Voici quelques bref exemples de technologies concernant des activités de travail sur de l'information bibliothéconomique.

- (1) En bibliothèque, les produits informationnels sont réalisés à base de matière informationnelle « brute » par le travail des bibliothécaires et des usagers, et grâce à la manipulation de l'information utilisant des outils analogues (paires de ciseaux, panneaux) et digitaux (base de données, présentation informatisée).
- (2) Ces produits informationnels sont hautement symboliques. Ils représentent un mode (ou des modes) texte (document papier, vidéo, tableau, rapport) avec des buts et une audience (travail d'étudiant, vidéo promotionnelle de la bibliothèque, comité...). Cela exige donc, pour cette activité, de la sémiotique et une communication spécifiques.
- (3) Il y a un type de pouvoir ou de domination qui contraint chaque technologie (y compris la capacité individuelle à utiliser des outils pour créer et communiquer de l'information sous différents modes) à équilibrer le pouvoir entre les rôles et l'influence des forces culturelles et historiques (y compris les effets de la fracture numérique).
- (4) La réalisation de ces activités exige souvent une prédisposition cognitive, physique et affective ; ces activités peuvent amener une transformation chez les participants.

L'éducation multimodale dans la théorie de L'activité Action (*Action Activity Theory*) est une théorie culturo-historique qui a vu le jour à L'Institut de Psychologie de Moscou. Lev Vygotsky, Alexandar Luria et Alexei Leontiev ont développé un modèle de comportement basé sur *l'action orientée-objet* et *l'action via instrument* (Vygotsky 1978, 41). Leontiev a poursuivi le travail de Vygotsky et a développé la deuxième génération de la théorie de l'activité, caractérisée par la relation entre l'individu et le collectif.

Plus tard, la théorie a été reprise par un théoricien scandinave, Yrjö Engeström. Il a clarifié l'idée d'un système d'action collective en y ajoutant un composant communautaire (1987, 28). Comme la théorie peut être utilisée pour déterminer et évaluer une variété de systèmes d'information (comme ceux que l'on trouve en bibliothèques), l'application pratique de la théorie dans la recherche occidentale a été plus remarquée dans le domaine de l'interaction humain-ordinateur, par exemple, dans les travaux de Bonnie Nardi, Kari Kuuti et dans bien d'autres études (1996, 1).

Un modèle moderne de la théorie de l'activité comprend six éléments et se structure comme suit :

- (1) Le sujet : une personne ou un groupe qui réalise une activité
- (2) L'objet : la réponse à une question ou à un objet d'apprentissage
- (3) Les instruments : outils mentaux ou physiques qui interviennent lors de l'activité
- (4) Les règles : étapes à suivre qui organisent et établissent des contraintes, y compris les règles physiques et de procédure, de même que les règlements et les conventions
- (5) La communauté : une ou plusieurs parties externes qui influencent l'activité, y compris les éléments culturo-historiques et environnementaux

(6) La division du travail : la délimitation des tâches et les niveaux de pouvoir

D'autres chercheurs, au *Centre pour la Théorie de l'activité et de la Recherche du Travail* à l'Université d'Helsinki, parlent d'une troisième génération de la théorie de l'activité, afin de rendre compte des changements interculturels.

« La troisième génération de la théorie de l'activité a besoin de développer des outils conceptuels pour comprendre le dialogue, les perspectives, les voies multiples et les réseaux de systèmes d'activités inter-agissantes. Leur modèle de base comprend, de manière minimale, deux systèmes d'activités inter-agissantes (2004). »

En faisant un lien avec la théorie de la technologie de Foucault et les fondements de la théorie de l'activité, nous posons une loupe nous permettant de révéler une meilleure description de l'éducation multimodale dans le processus informationnel, via les interactions entre les groupes et les facteurs intervenant dans le système d'activité.

Par exemple, un étudiant ayant un travail va avoir besoin d'utiliser sa capacité de réalisation d'une présentation PowerPoint (Sujet, Technologie de Soi) sur les effets environnementaux du réchauffement climatique. Il va faire usage de textes écrits et de vidéos (l'Objet, Technologie de production). L'étudiant pourrait demander de l'aide au bibliothécaire pour choisir de manière appropriée des sources dans une base de données (Communauté, Technologie des Signes, Compétence informationnelle). L'accès à ces éléments peut être facilité par la politique institutionnelle (Règles, Technologie du Pouvoir, Compétence multiculturelle). Une fois les sources écrites sélectionnées, l'étudiant doit choisir une source vidéo légale et persuasive et, l'insérer dans une présentation utilisant le logiciel PowerPoint (Instruments, Technologie de Production Compétences visuelles et médias). L'étudiant choisit une vidéo du *National Geographic* qui décrit les effets du réchauffement planétaire sur les pratiques de pêche des peuples indigènes de l'Arctique (instruments, Règles, Technologie de Production, Technologie du Pouvoir, Technologie de Soi, Compétence multiculturelle, Compétence Informationnelle, Compétence visuelle). Si l'étudiant a des problèmes, à ce stade, il peut à nouveau consulter un bibliothécaire. Mais, si le bibliothécaire n'a pas les compétences pour intégrer la vidéo à présentation PowerPoint, un technologue ou une personne du support technique pourrait être appelé pour apporter de l'aide, à cette étape finale (l'Objet, Instruments, la Communauté, la Division du Travail, Technologie de Production, Technologie du Pouvoir, Compétence média et Compétence visuelle).

Pourquoi cela a-t-il de l'importance pour les bibliothèques et les bibliothécaires ?

L'idée fondamentale des technologies de Foucault est que le *Pouvoir* influence la capacité à se transformer. Les bibliothèques et les bibliothécaires sont depuis longtemps les gardiens du savoir. Inversement, les usagers (largement à cause des changements technologiques et culturels) ont haussé leurs exigences envers les bibliothèques, en ce qui concerne les installations, les services offerts et ce qui devrait être fait avec ces deux derniers éléments.

La culture de la technologie a amplifié la lutte entre les bibliothécaires et les usagers pour une éducation moderne. Le personnel de bibliothèque maîtrise les technologies et les compétences nouvelles afin de les transmettre aux usagers. Et, les usagers travaillent avec les bibliothécaires pour gagner en autonomie, via l'accès à l'information symbolique, pour créer les Objets. De cette manière la bibliothèque devient une communauté interactive où les utilisateurs peuvent transformer leurs « Soi » en un état plus compétente de l'Être.

C'est le cas des bibliothécaires professionnels qui doivent correspondre à cet état s'ils veulent demeurer viables au travail et s'ils veulent s'assurer que les générations futures soient capables d'utiliser l'information, de manière efficace. C'est tout aussi impératif pour les usagers ; qu'ils soient des étudiants réalisant un travail, qu'ils cherchent leur premier emploi ou qu'ils se recyclent. Comme nous avertit Marshall McLuhan :

« Si une nouvelle technologie élargit une ou plusieurs de nos perceptions du monde social, alors de nouveaux ratios parmi nos perceptions apparaîtront. C'est comparable à ce qui arrive lorsqu'une

nouvelle note de musique est ajoutée à une mélodie. Et, dans une culture, quand les ratios changent, ce qui paraissait clair s'obscurcit et ce qui était vague ou obscure devient translucide (1962, 41). »

Les bibliothèques et les centres d'information d'aujourd'hui créent de l'information, l'évaluent et aident les usagers à créer et à distribuer l'information. D'une certaine manière, nous nous éloignons de notre rôle de gardiens du *logos* et nous rendons possible notre rôle de *techne*. Comme tels, nous commençons à comprendre la responsabilité de rendre l'information *abode* disponible.

Le texte dans l'action

L'éducation multimodale prend naissance au milieu d'un système de personnes, d'instruments et de pratiques règlementées. Cette idée s'applique à l'interaction au sein et en-dehors d'une classe d'école. Une manière de visionner l'éducation multimodale, peut se faire grâce au concept du texte multimodal. Clancy et Lowrie voit le texte comme un réseau d'éléments et de modes d'information qui, ensemble, forment des modèles articulés. Cette méthode donne corps à l'éducation multimodale. Dans leur travail, ils utilisent *l'Univers Pokémon* pour identifier une série de modes *texte* (cartes, dessins animés, films) et d'éléments de mise en forme représentant la signification des compétences : linguistique, visuelle, audio, spatiale, gestuelle et multimodale (plus qu'un seul élément de mise en forme) qui représente la complexité du texte multimodal (2002, 1-4).

Le texte multimodal a une multitude de formes : cartes, livres, films, sites web, jeux vidéo et autres. Chaque forme ou mode contient des domaines de signification qui sont découverts via le processus de compétence : communication orale et écrite, audio-visuelle et gestuelle, spatiale ou une combinaison de ces trois éléments. Divers éléments de mise en forme du texte sont souvent en mode unique et à cheval sur d'autres modes. Souvent, le texte n'est pas un Objet unique, mais une collection de « tranches » ou « d'unités » d'Objet liés. Les limites du texte multimodal dépassent la somme des modes uniques. Un exemple de ce cas est celui de la discussion culturelle sur les différents modes parmi les participants, discussion qui amène de la signification au-delà du média. Voici l'exemple d'un étudiant qui a développé un tableau *texte* qui représente la relation entre les modes *texte* et les compétences, tableau basé sur des éléments de mise en forme du texte multimodal suivant : « L'Union des Associations Européennes de Football (UEFA) ». Ce texte montre un certain nombre de choses au sujet de la relation entre les modes et les éléments de mise en forme dans la construction des textes multimodaux.

Premièrement, le concept de linguistique implique des formes orales et écrites. Deuxièmement, l'élément gestuel de mise en forme montre une certaine interaction sociale inhérente parmi les participants. Troisièmement, l'idée de l'élément spatial est vaste. Cela peut vouloir signifier un espace web, un cadrage d'image, ou un stade de football. Finalement, le tableau révèle des questionnements sur la nature culturelle entourant le mode *texte*. Par exemple, alors qu'il existe beaucoup de modes du texte de l'UEFA, tout le monde n'aura pas accès à tous les modes. Il y aura probablement une fracture numérique au niveau de l'accès aux formes du texte. Certains auront accès à la télévision mais pas à Internet. Remarquons également qu'il pourra y avoir des préférences pour un texte selon les cultures ; certains préférant le football sud-américain et d'autres le football américain.

L'apprentissage et l'éducation multimodale

J'utilise l'exercice du tableau dans ma classe pour montrer aux étudiants les relations entre les modes média qui régissent l'information et les stratégies de mise en forme des compétences qui donnent du sens au texte. Les étudiants doivent choisir un sujet présentant une variété de modes d'information. Ils analysent ensuite les Objets du texte et identifient les modes, les synthétisent tout en les faisant correspondre aux éléments de mise en forme, dans la présentation visuelle. La réussite exige une compétence informationnelle tout comme une compétence visuelle (visualisation des données).

Les étudiants ont bien réussi ce travail. Mais, ce que j'ai trouvé le plus intéressant, c'est à quel point l'exercice a affecté leur compréhension personnelle de l'enseignement dans un monde multimodal. Voici les réflexions d'un étudiant qui a terminé son travail et qui a lu le travail des autres :

« Avant ce cours, j'aurais dit qu'être alphabétisé, c'était savoir lire et écrire. C'est quelque chose de simple que la plupart des gens apprennent tôt. Mais, après les premiers cours, ma perception a changé.

Être « alphabétisé », être « éduqué », de nos jours, implique savoir lire et écrire mais aussi savoir se servir de la technologie. Le *Texte*, c'est tout : c'est qui nous sommes et comment nous façonnons le monde. Nous nous devons d'avoir l'esprit ouvert et d'être capable de changer et de nous éduquer encore et encore pour rester en phase avec la définition en évolution de l'éducation. Parce que notre définition de l'éducation n'est pas la même qu'elle l'était pour nos parents et nos grands-parents. »

Les aspects cognitifs et physiques de ce travail mettent en évidence que travailler avec un ensemble de types de compétences peut également produire un changement affectif. D'autres méthodes d'enseignement étaient utilisées pendant ce travail et ont pu influencer la déclaration de cet étudiant. Néanmoins, il a été capable de dépasser les aspects cognitifs du sujet et de décrire le changement relatif à ses croyances personnelles sur l'éducation et l'information.

L'idée qui en ressort, c'est que « l'éducation moderne » s'élargit ; elle est liée à la technologie et la culture et a le potentiel de nous façonner. Nous remarquons également que pour devenir et demeurer « éduqué », cela exige, de notre part, un engagement à long terme.

Une fois que les étudiants réalisent la nature profonde, culturelle et personnelle de l'information, ils en font l'expérience quotidiennement. Pour enseigner les comportements créatifs (construction) et de consommation (déconstruction) de l'information multimodale, le professeur peut mettre en scène un ensemble varié de contextes pertinents. L'exemple du texte multimodal, montre les compétences en pleine action pendant la création d'un objet d'information, basées sur la déconstruction d'un texte multimodal unique. L'inverse, la construction d'un texte multimodal issu de modes divers, exige des compétences différentes et présente des contraintes qui font que les applications des compétences sont différentes.

Dans un deuxième travail, les étudiants ont dû créer une vidéo utilisant une image et une vidéo d'un site web en utilisant une des quatre compétences : visuelle, média, informationnelle ou multiculturelle.

Tout d'abord, les étudiants ont choisi et organisé treize images représentant la compétence sur le site de photos en ligne. Ensuite, ils les ont importées dans leur outil d'édition vidéo, y ont ajouté de la musique et ont exporté la vidéo finale sur le blog du cours, pour la faire évaluer par leurs pairs.

Dans le premier exemple, le contenu et la forme étaient préétablis. Dans le deuxième cas, les étudiants ont mis sur pieds la forme et ont diffusé un Objet d'information en utilisant des modes, des éléments et des outils multiples. Cela exige un appel aux compétences en immersion. Cela comprend des éléments visuels, audio, vidéo et imprimés de même que des compétences en info-graphisme et en production. Ils ont aussi dû suivre un processus social et des règles techniques. Ce genre de travail fait passer les étudiants d'une phase d'identification, de description des compétences et des textes multimodaux à une phase de création et de mise en œuvre des objets informationnels.

De manière intéressante, les réflexions des étudiants fournissent une palette de commentaires mettant au premier plan l'impact des compétences sur le processus de mise en forme et d'évaluation, tout comme sur le processus de mise en forme de l'information qui reflète les aspects culturels, cognitifs, physiques et affectifs de l'engagement que requiert le processus éducatif.

Réflexions sur l'enseignement des compétences multimodales

Ces travaux démontrent un certain nombre de choses. Ils dévoilent les deux manières dont L'éducation multimodale peut être utilisée dans le processus d'enseignement. En bref, l'exemple du tableau *texte* décrit la consommation et l'analyse de l'Objet d'un texte multimodal. Le projet d'une vidéo montre la mise en forme et la construction d'un Objet multimodal.

D'une certaine manière, ils sont identiques. Les deux activités visent des niveaux cognitifs, affectifs et physiques. Les deux utilisent des outils technologiques (Internet, logiciel). Les deux visent à développer une compréhension des compétences grâce au déploiement de compétences intellectuelles comme la catégorisation et l'analyse de l'information, la prise de décision et l'aboutissement à des conclusions. Mais, le devoir sur la vidéo présente un élément de mise en forme comprenant des exigences de production qui n'existe pas dans le premier travail. Cette activité requiert l'utilisation d'un ensemble d'outils numériques pour créer un Objet d'information composite. Cette expérience est

menée selon des règles et elle est surveillée par un enseignant durant tout le processus. De plus, il est probable que des méthodes supplémentaires d'ordre supérieur aient été utilisées dans la deuxième expérience : une surveillance, un suivi des progrès, une évaluation des options envisagées et une prise de décision.

De surcroît, créer un Objet multimodal vidéo exige, de la part des étudiants, une utilisation d'outils nouveaux et un engagement envers l'équipe, dans des environnements variés. Il y avait un certain nombre de problèmes qui ont demandé des solutions et, quelquefois même, l'assistance de l'ensemble de la classe ou de l'enseignant. À la fin du projet, les vidéos des étudiants ont été évaluées par eux-mêmes et par leurs pairs.

Vers une mise en œuvre de la pratique multimodale en bibliothèques

Le développement des compétences et des concepts multimodaux chez les bibliothécaires et les usagers permettent la créativité, le leadership, les compétences technologiques et la propension à une éducation à vie. Une solution est de développer des cours qui incorporent les principes d'apprentissage de compétences. Mais, il y a des stratégies générales qui peuvent aider à création d'un environnement d'apprentissage multimodal en bibliothèque. Voici quelques idées qui nourriront cette réflexion en bibliothèque et dans les classes d'école.

Le rôle de la formation en bibliothèque

- (1) Les bibliothécaires devraient essayer de faire passer l'éducation multimodale par la consultation, les cours, les leçons, les activités et les évaluations.
- (2) Les bibliothécaires devraient développer des projets qui proposent des activités individuelles et en groupe pertinentes, dans un tel contexte. Ils devraient promouvoir les transformations de la compréhension de l'éducation multimodale par les étudiants.
- (3) Les services de référence et les cours devraient encourager l'accès, l'utilisation des outils de création et d'évaluation des Objets *texte*, de manière participative.
- (4) Le bibliothécaire, le formateur et les étudiants devraient travailler ensemble sur le développement des perspectives multimodales.

Le rôle de la bibliothèque

- (1) Les bibliothécaires ont besoin de se préparer au développement et à l'usage des textes multimodaux. Cela inclut la capacité d'assister les étudiants avec les outils vidéo, graphiques, de présentation et d'autres modes d'information. Cela exige une capacité à fournir l'accès à du matériel de différents formats et à produire un enseignement à des publics différents.
- (2) Les bibliothécaires devraient lutter pour le développement d'une perspective culturo-historique et une sensibilisation à la notion de *Texte* qu'englobe l'éducation multimodale et qui formule des résultats grâce aux Objets informationnels.
- (3) Les bibliothécaires devraient encourager la « Communauté » de l'éducation multimodale à collaborer avec les départements, les administrateurs et les usagers des facultés.

Réflexions finales sur l'éducation multimodale

L'éducation multimodale est un mot à double tranchant.

Nous devons être bien outillés pour gérer les exigences croissantes de l'âge de l'Information. De plus, notre rôle en tant que professionnel peut permettre le développement des compétences chez les usagers, de telle manière, qu'ils puissent devenir des citoyens autonomes ayant un sens civique.

J'ai essayé, dans cet exposé, de montrer un moyen rationnel pour répondre à ce besoin. Je crois qu'une compréhension collective de l'éducation multimodale prendra un long chemin ; mais aussi un chemin utile qui permettra de mieux faire face aux défis que présente le futur de l'information.

Je ressens l'ampleur et l'impact des nombreuses compétences et le développement des modes de l'information. L'importance de la maîtrise des significations des textes multimodaux deviendra de

plus en plus cruciale dans la réussite de notre travail informationnel, tout au long de notre vie (et, je me demande bien quel aspect de notre vie n'est pas touché par le travail informationnel ?).

En plus de leur utilisation pour la mise en forme et l'évaluation des services de formation et de soutien, je trouve que les théoriciens ont beaucoup de mérite concernant leur rôle dans la création des fondements de la recherche sur l'éducation multimodale. Et, il y a encore beaucoup à apprendre si l'on la met en œuvre sur un lieu de travail ou dans une classe.

Les bibliothèques et les bibliothécaires jouent un rôle unique dans le processus d'information multimodale car ils facilitent la création ; et, ils créent, tous les deux, des Objets informationnels. De surcroît, les compétences informationnelle et interpersonnelle du bibliothécaire influencent le potentiel des usagers à utiliser l'information de manière efficace.

Et, parce que former des usagers touche à la racine même de la théorie et la pratique institutionnelle, je terminerai cet exposé en encourageant les bibliothécaires et les chercheurs en bibliothéconomie à poursuivre l'approfondissement des concepts d'éducation multimodale.

Références

- Abilock, Debbi. 21st Century Literacy. NoodleTools Inc. 2008, Last modified May 15, 2008. Accessed April 14, 2009. <http://www.noodletools.com/debbie/literacies/>
- Badke, W. B. (2004). *Research strategies: Finding your way through the information fog*. Lincoln, NE: IUniverse.com.
- Center for Activity Theory and Developmental Work. *Research-Cultural-Historical Activity Theory*. University of Helsinki. 2004. <http://tinyurl.com/qzcyof>
- Clancy, S. and Lowrie, T. (2002) *Researching multimodal texts: Applying a dynamic model*. Paper presented at the Annual Meeting of the Australian Association for Research in Education, Brisbane
- Cope, B. (2000) *Designs for social futures*. In B.Cope and M. Kalantzis (eds) *Learning and the Design of Social Futures* (p. 203–234). South Yarra, Australia: Macmillan.
- Engestrom, Y. (1987). *Learning by expanding: an activity-theoretical approach to developmental research*. Orienta-Konsultit,Helsinki.
- Foucault, Michel. (1972) *The Archaeology of Knowledge*, London: Tavistock.
- Foucault, Michel. (1988). *Technologies of the Self*. In Martin, L.H. et al *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. London: Tavistock, p16-49.
- Johnson B. C., Manyika J. M., Yee L. *The next revolution in interactions*. McKinsey Quarterly, No. 4, 2005, pp.21-33.
- Leontiev, A. *The problem of activity in psychology*. *Soviet Psychology* 13(2), 1974, p 4-33.
- McCluhan, Marshall. (1962) *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Nardi, Bonnie A.(ed) (1996) *Context and consciousness: activity theory an human–computer interaction*.MIT Press,Cambridge. .
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.