

**Audition – Commission Desplechin –
Contribution du Réseau Sceren/CNDP/CRDP
Jean Marc Merriaux
Directeur Général du CNDP**

Historique :

En 2000, avec le lancement du plan à 5 ans et la mission « Mollard », les arts et culture se sont inscrits dans les axes forts du CNDP. A cette époque, l'engagement du ministère de l'Éducation nationale et du ministère de la Culture a permis au CNDP et son réseau d'être au cœur de cette politique volontariste.

Par ailleurs, le CNDP développe depuis 20 ans une ligne éditoriale et des actions de terrain en direction des Arts et de la culture en partenariat étroit avec le ministère de la Culture. Nous avons ainsi fêté en juin dernier, les 20 ans de la collection Théâtre d'aujourd'hui.

L'ambition réaffirmée du CNDP en matière d'arts et culture se traduit par une prise en compte des disciplines et secteurs : audiovisuel, spectacle vivant (théâtre, musique, danse), art contemporain grâce aux spécificités du SCEREN /CNDP : rayonnement (+maillage) territorial, animation, formation, édition, partenariats.

La force d'un réseau

Véritables ferments territoriaux de la culture, les CRDP sont chaque année à l'initiative d'actions, d'animations qui touchent des milliers d'élèves, collégiens, lycéens et dont la notoriété dépasse bien souvent le cadre local. A titre d'exemple, et pour coller avec l'actualité de l'été et la France des festivals, sur les 115 projets financés par le CNDP, comme chaque année, nous pouvons citer quelques exemples dans des secteurs aussi variés que, **la photo** : « Des Clics et des classes en Arles », (35 000 visiteurs), **le théâtre** : « lycéens en Avignon », (Accompagnement de pièces), **la musique** avec les francofolies de La Rochelle (où nous assurons la formation des enseignants à former leurs collègues à faire chanter).

Le SCEREN CNDP/CRDP veille donc à alimenter les demandes émanant du terrain, à soutenir les dispositifs reposant sur la coopération entre enseignants et artistes ou professionnels de la culture : le soutien apporté aux ateliers de pratiques artistiques et aux classes culturelles dans le premier degré, aux ateliers de pratiques artistiques et aux enseignements obligatoires et optionnels dans le second degré. Il s'appuie sur un travail de proximité avec les acteurs locaux (scènes nationales, associations ...)

Les piliers de la politique arts et culture du CNDP :

A la croisée des arts et des supports en lien avec les nouveaux enjeux de diffusion offerts par le numérique, les productions et les actions du CNDP et du réseau permettent un rapport direct aux œuvres, une approche analytique de l'appropriation des œuvres, une pratique effective dans le cadre d'ateliers.

1. Audiovisuel :

- Archives : tous les films de la TV scolaire depuis 50 ans. Ex : Vilar (Avignon)
- Cinéma : Outils bac (Rohmer), cinélycée, culture lycée,
- Aide au cinéma d'animation
- Partenariats avec les grands festivals (Master class - Cannes)
- Mag film
- Partenariats (école au cinéma, collège et cinéma, lycéens et apprentis au cinéma) : 1 300 000 élèves touchés

2. Spectacle vivant

- Théâtre : Antigone en ligne, partenariat avec Théâtre contemporain.net, convention avec la Comédie Française, collections Arts au singulier, Théâtre d'aujourd'hui, pièces démontées (accompagnement de plus de 40 pièces)
- Musique : des sites (Musique prim, chanson prim,) édition (ressources pour le bac), chant choral.
- Danse : partenariat avec le centre national de danse

3. Art contemporain

- Architecture : Edition
- Arts plastiques : photos (ex :Arles)
- Musées : Centre Pompidou mobile, Beaubourg,

Productions et actions concrètes du CNDP et du réseau :

- Les éditions numériques, print et audiovisuelles du SCÉRÉN-□CNDP.
- Les partenariats avec les festivals et structures culturelles (Francofolies, Avignon, Arles, Cité de la Musique, CNC et Cannes) qui sont gérés par le réseau et le CNDP.
- La carte des ressources culturelles locales qui a été refondue cette année et qui permet de géolocaliser non seulement les ressources culturelles mais aussi les partenariats (existants ou à bâtir, notamment dans le cadre de l'histoire des arts). Des heures y sont dédiées dans les CRDP.
- Les trois axes de l'APAC (appels à projets arts et culture) à destination des centres :
 - a. Les chartes de chant choral ;
 - b. Les actions territoriales (115 projets des CRDP en matière de partenariats culturels avec financement spécifique par le CNDP) ;
 - c. Les PREAC (pôles de ressources à l'éducation artistique et culturelle) qui permettent des formations de formateurs issus de l'éducation nationale et de la culture.

Le lien avec les associations d'éducation populaire :

Le réseau SCEREN a depuis longtemps des liens étroits avec les associations d'éducation populaire. Par exemple, le CNDP et le CRDP de Rouen sont partenaires des CEMEA autour du festival du film d'éducation. Par ailleurs, le réseau SCEREN signera prochainement une convention avec la ligue de l'enseignement sur des projets concrets à déployer sur l'ensemble du territoire, pour mieux appréhender le temps scolaire et le hors temps scolaire dans le domaine des arts et de la culture.

Les propositions de nouveaux axes pour renforcer une politique sur l'éducation artistique et culturelle :

- S'appuyer sur les grandes actions déjà existantes et les développer à l'échelle du territoire (ex : chroniques lycéennes, carnet de voyage, des clics et des classes).
- Financer des ateliers et leur donner une visibilité nationale.
- Offrir une offre complémentaire aux dispositifs nationaux culturels existants (dont DAC).

- Apporter des services en ligne aux enseignants par le développement d'une plateforme dédiée.
- Développer une politique culturelle et artistique au sein des CRDP et CDDP, inscrire cette stratégie dans la création des « learning center » associés à chaque CRDP.
- Offrir une méthodologie d'accompagnement des EPLE dans la construction de leur volet culturel sous la forme d'aide aux projets.
- Aider à la coordination et à la formation de projets interdisciplinaires en EAC (dont les ressources en Histoire des arts).
- Développer des modules de formation en virtuel et présentiel à partir des formations PREAC et des dispositifs de formation PAF.
- Proposer une organisation des ressources , pensée en fonction de thématiques et non par discipline en plus d'une offre documentaire structurée et classée.
- Labelliser le CNDP et les CRDP comme centre de formation, ce qui permettra le développement des offres de formation des PREAC aux autres acteurs et offrira une visibilité croisée. Cela pourra permettre de penser un modèle économique des ressources mises à disposition (modules de formation).
- Développer une plateforme collaborative pour rebâtir la cohérence d'actions arts et culture du réseau.
- Créer un comité de pilotage arts et culture avec les membres du réseau (directeurs, référents, documentalistes, responsables éditoriaux).

L'éducation aux médias numériques, une composante de l'éducation culturelle.

L'éducation aux médias qui n'a jamais réellement trouvé sa place dans le champ éducatif, a été essentiellement portée par des enseignants militants avec une action focalisée sur un décryptage de la presse écrite. Le lien entre éducation aux médias et télévision est plus complexe. La télévision considérée comme objet de divertissement par la communauté éducative n'a jamais réellement trouvé grâce comme outil permettant la transmission des connaissances. Aujourd'hui, tout est à reconsidérer avec l'avènement du numérique.

Dans notre société, où l'infobésité et la prolifération des images sur tous les supports de diffusion constituent une dominante pour les plus jeunes de nos concitoyens, nous devons repenser le poids d'une éducation aux médias numériques dans un système éducatif rénové. Le penchant de ces dernières années d'appréhender ces nouveaux outils que par leur dangerosité nous oblige à positionner l'éducation aux médias numériques sur le champ culturel. L'éducation aux médias numériques n'est-elle pas une bonne réponse aux dérives liées aux nouveaux outils en notre possession (téléchargement, addiction ...). Comprendre l'importance de l'écriture, la place de l'auteur dans les dispositifs créatifs, le rôle d'un journaliste dans la vérification de l'information, identifier la source des contenus diffusés, appréhender les ressorts narratifs dans un jeu pour permettre de distinguer le virtuel de la réalité, sont autant d'éléments à intégrer pour permettre à chacun de pouvoir se forger une analyse critique des flux informationnels. Il s'agit bien de définir ce que doit être une éducation du numérique dans l'éducation culturelle d'aujourd'hui, c'est une révolution culturelle à laquelle nous sommes confrontés.

Nous devons permettre à chaque élève, chaque enseignant, de créer et de diffuser ces contenus. L'école doit offrir le cadre pour que cette création et diffusion soient possibles en respectant les codes de la propriété intellectuelle. Permettre à chaque élève ou enseignant de créer un objet audiovisuel ou numérique, un film, un livre, une photo, une peinture, un morceau de musique sont autant d'éléments qui doivent nous permettre d'appréhender la rénovation de l'éducation culturelle.

Si le champ opérationnel semble plus adapté au secondaire, la place de l'éducation aux médias numériques doit aussi trouver son application dans les premiers cycles. Introduire très tôt la compréhension des processus créatifs en utilisant les outils (ex : Smartphone, tablette ...) doit être une des composantes à introduire dans les temps consacrés à la création artistique.

Il nous faut insister sur un autre objet où il est urgent de lui trouver une place dans le domaine culturel et éducatif : le jeu vidéo. La « gamefication » de notre société est une réalité. Le jeu vidéo n'a jamais été considéré comme un bien culturel, il ne nous faut pas renouveler l'erreur commise avec la télévision, nous devons lui trouver une place dans la sphère éducative. Trop souvent lié à des formes violentes, il a été considéré qu'il ne pouvait pas véhiculer des valeurs en lien avec un épanouissement culturel et éducatif. Nous sommes obligés de constater que son arrivée au sein des foyers depuis plus de 20 ans en fait un bien culturel à part entière. Ce bien culturel est une formidable chance pour nous permettre de toucher les élèves, souvent peu friands d'environnement culturel traditionnel. Il est nécessaire de définir une vraie stratégie et un accompagnement pour permettre l'émergence de jeux pouvant porter des approches pédagogiques, c'est le cas du serious game, essentiellement utilisé dans le cadre de la formation continue. La création d'espaces garantissant le partage d'expérience autour de la création, de l'évolution des usages, d'un regard introspectif sur la pratique du jeu, d'échanges entre partenaires institutionnels, industriels et la communauté éducative doit être privilégiée pour dépasser le cadre anxiogène du jeu vidéo.

En conclusion :

Le CNDP et son réseau, ainsi que les services attachés comme le CLEMI et le Musée National de l'éducation doivent être positionnés comme un axe structurant dans la refonte d'une politique d'éducation artistique et culturelle permettant d'accompagner les enseignements artistiques, les options, le hors temps scolaire et les partenariats culturels territoriaux grâce à l'action locale des CRDP.