



VII Coloquio Internacional RIA

Argel 27-29 Noviembre de 2017

La animación sociocultural en la era de la comunicación numérica y de los nuevos medios de comunicación.

La RÍA (Red Internacional de la Animación), el URNOP de la Universidad de Argel 2 (Argelia) en colaboración con el Laboratorio LANCOMNET de la Universidad de Argel 3, organizan del 27 al 29 de noviembre de 2017 el VIII coloquio de la RÍA, sobre el tema: “la animación sociocultural a la era de la comunicación numérica y de los nuevos medios de comunicación”.

En el prolongamiento de los coloquios organizados en el marco de la RÍA por un lado y del URNOP, por otro (ex-LABOSLANCOM), el objetivo de este encuentro es abrir un espacio de discusión en cuanto a los usos y los efectos del numérico, los nuevos medios de comunicación, sobre la animación sociocultural tanto en el Magreb como en el extranjero.

En el curso de los intercambios, será interesante ver cómo puede construirse un encuentro entre el campo del trabajo social y sociocultural, con el de las neurociencias. Por ejemplo, los debates alrededor del papel, del lugar y del impacto de la ciencia sobre la acción educativa y terapéutica - particularmente - ya suscitan un interés para los poseedores de la Educación popular; y también que una reflexión más ancha sobre la imbricación y la interacción entre investigación científica, progreso y ético, innato y adquirido, biológico y cultural. A través de la temática del numérico y de los nuevos medios de comunicación hay pues también, para la animación sociocultural y la Educación popular, una ocasión de reinterrogar, incluso de reactivar sus lazos, su interés para la búsqueda (investigación) y los resultados científicos y no solamente en el campo de las ciencias humanas y sociales.

En una perspectiva pluridisciplinaria y multiescalar, las contribuciones esperadas se apoyarán tanto en investigaciones universitarias, investigaciones-acciones, como sobre el análisis y la presentación de experiencias concretas de animación. Con este fin, se otorgará un lugar a propuestas que emanarán de todas las categorías de actores del campo sociocultural (investigadores, actores, asalariados, voluntarios, etc.), pero también a profesionales del campo de las neurociencias que, en sus objetos de estudio y sus prácticas, encuentran preocupaciones de la animación - tratándose por

ejemplo de procesos de aprendizaje - sin limitarlas a determinantes biológicos o negar una visión humanista de las cosas. Una parte de las investigaciones en neurociencias y en cognición social aportan así iluminaciones nuevas sobre la inteligencia social y cognitiva, reconfigurando por parte los conocimientos anteriores alrededor de la atención, la memoria, el compromiso, la atribución y la acción, mostrando en qué afectan las actitudes y los valores.

Contextualización

Hoy, en el Magreb, el acceso al numérico desarrolla todas las actividades diarias y permite una nueva forma de interactividad que pone nuestra sociedad frente a grandes retos a las cuales deben hacer frente la Educación popular y la animación sociocultural.

Las Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), los teléfonos inteligentes, los videojuegos, las redes sociales, las aplicaciones interactivas, los softwares y otros constituyentes del mundo numérico, no dejan de cobrar una importancia: contamos con mil millones de usuarios en las redes sociales para 1,8 mil millones de internautas en el mundo; dentro de poco, habrá tantos usuarios de redes sociales como de internautas. Los 50 millones de magrebíes conectados en Internet (encuesta SpringArab 2016) se enfrentan con este mundo y esta universalización de la cultura numérica que exige un enfoque en términos de responsabilidad y de ciudadanía. La irrupción del numérico y el flujo de informaciones, que éste transporta, imponen nuevos marcos. La información se transforma en la fuente primera de la productividad. Al mismo tiempo, con Internet, la producción de la información ya no está en las manos de algunos pocos. Cada uno puede ser creador, autor, productor y coproductor de informaciones.

Las TIC seducen a nuestros jóvenes transportando una cultura de contacto que permite compartir por el teléfono móvil las ideas y también gustos y prácticas culturales, lo que los(las) democratizan también en una región en un tiempo récord, con una tasa de penetración superior al 100 %. Además estas tecnologías se desarrollan en todas nuestras actividades diarias: comercio, banco, administración y salud. Están también presentes en el mundo de la cultura y de sus componentes: las artes, las letras, el cine, el teatro, el ocio, los modos de vida, las tradiciones, las creencias. Todo está mezclado, en redes, multimedia o híbridos, perturbando las condiciones de consumo, de difusión y de creación de productos culturales

¿Qué pasa entonces, con la noción de animación sociocultural en esta sociedad numérica en expansión? En realidad, de un punto de vista ético y práctico, no tiene otra elección que de pensar en este cambio, incluso en su metamorfosis. Los modelos actuales tienen que adaptarse: integrar el paso en la era de las redes interactivas, preparar y formar a los actores mayores al numérico, intervenir en los lugares de acceso público a Internet (espacios públicos numéricos, bibliotecas, mediatecas, centros socioculturales), acompañar proyectos individuales y colectivos que a menudo se apoyan en las nuevas modalidades técnicas de comunicación, etc. Las pistas de reflexiones y de comunicaciones se articularán alrededor de los ejes siguientes:

Eje 1 - La animación frente a los retos de una educación al numérico

En este eje, se trata de reunir contribuciones que analizan la implicación y los métodos que utilizan los actores socioculturales, las asociaciones de juventud y de educación popular, para acompañar a las poblaciones y al público hacia una utilización "sensata" y responsable del numérico. Una de las problemáticas esenciales podrá ser la de las relaciones entre los jóvenes y los medios de comunicación, cuestión recurrente sin duda alguna. Frente a las desconfianzas sociales y a las representaciones sociales a menudo suspicaces con respecto a las nuevas tecnologías, cuales son los márgenes de intervención de los animadores, cuya misión de mediación es contribuir; interpretando, aclarando, construyendo competencias y a la vez tratando de comprender la nueva "cultura numérica adolescente». Hay allí, un trabajo de los actores socioculturales que se refiere, a través de modalidades pedagógicas específicas, a la construcción de la autonomía de los públicos, de su mirada crítica y de su responsabilidad en cuanto a sus usos de internet, por ejemplo. ¿Cómo pueden en este contexto, los actores de la animación sociocultural "educar protegiendo a los menores"? ¿Qué competencias se necesitan (capacidad de desciframiento, destreza técnica, saber operacional, etc.?). ¿De que manera las neurociencias pueden elucidar los usos del TIC y sostener el paso educativo al numérico?

Eje 2 - Cuál "competencia numérica" para los profesionales de la animación?

La difusión del TIC y sus potencialidades ponen la animación sociocultural frente a la cuestión de la construcción de competencias específicas. La formación de los educadores y animadores a la TIC es en efecto preponderante y parece corresponder a una demanda fuerte por parte de los profesionales.

Asistimos por otro lado a la creación de oficios "específicos" a través de fichas de puestos que se refieren a "animadores TIC" sabiendo animar y administrar un espacio multimedia. Su misión principal es acompañar a públicos de toda edad y de todo nivel en la utilización de la TIC: iniciación a softwares, busca de informaciones sobre Internet, respuesta a necesidades diversas, etc.

Más allá de estos considerados específicos, la formación de los animadores debe entonces permitirles, a la vez, ser técnicos, pedagogos, pero también los poseedores de una visión político-ética del TIC. . Esta postura profesional compleja, es una condición sine qua non a toda forma de acompañamiento de los públicos hacia una utilización ciudadana del numérico. ¿De qué manera entonces, el campo de la animación piensa el desarrollo de esta capacidad de los diferentes actores que adquieren y que transmiten el saber correspondiente al universo del TIC? ¿Cómo se prepara la formación de los animadores en este dominio? ¿Cuáles son los guiones pedagógicos eficaces? ¿Que pueden decirnos las neurociencias en cuanto a una pedagogía eficiente de la TIC? ¿Cuáles son las interrogaciones éticas susceptibles de sostener los dispositivos de formación a la TIC con destinación a los profesionales de la animación sociocultural? Interrogaciones - no exhaustivas - A las cuales tratarán de responder las comunicaciones retenidas para este eje.

Eje 3 – Animar con el numérico: estudios sobre experiencias

Se tratará aquí de proponer análisis de dispositivos de animación para los cuales la TIC son centrales, insistiendo particularmente en los aspectos "que" "facilitan" pero también en los límites, los frenos así como las interrogaciones que pueden provocar el uso de las nuevas tecnologías. ¿Con relación a los tipos de proyectos y de los campos de acciones o de prácticas, cuáles son las estrategias específicas de animación que los actores socioculturales proponen? ¿Cómo se formula la elección de las prácticas con respecto a los objetivos perseguidos? Etc. Se esperan aquí experiencias y análisis representativos de los dominios en los cuales la animación tiene una parte activa: Prevención y campo de la salud (e-salud, etc.), actividades educativas y extraescolares (e-learning, potencial educativo de las redes sociales, los aspectos de la "comunicación" pedagógica, etc.), .), socialización intergeneracional, prácticas artísticas y culturales (instalación-performativa innovadora, realidad aumentada, simuladores, etc.), pero también la comunicación no violenta o todavía el desarrollo sostenible ... ¿ En estos dominios(campos), lasTIC son un soporte suplementario? ¿ Generan nuevos enfoques, modificaciones del proyecto de animación, nuevas relaciones con los públicos?

Eje 4 - Prácticas socioculturales y ciudadanas del numérico

Además de la educación al numérico en una perspectiva ciudadana (eje 1), Las TIC proponen nuevas modalidades de movilización política. El desarrollo fulgurante de las tecnologías, particularmente el de los instrumentos cada vez más sofisticados y de las utilidades siempre más banalizadas (ordenadores portátiles, Smartphone, tabletas, etc.), conjugado con las posibilidades enormes ofrecidas por Internet, ofrece a los ciudadanos posibilidades importantes de intercambios de informaciones, de comunicación en tiempo real, y así oportunidades de informarse, de educarse y pues de influirse mutuamente. ¿En su perspectiva de transformación social, de emancipación y en su papel afirmado de apoyo a la implicación ciudadana? La animación sociocultural no puede dejar de interrogarse sobre los nuevos medios tecnológicos que permiten - potencialmente - desarrollar una ciudadanía y una participación activas de las poblaciones que toman las riendas de su propio destino. ¿Cuál es la realidad? ¿Cuáles son las aportaciones y los límites de las TIC al proyecto político de la animación sociocultural? Amplias cuestiones alrededor de las cuales podrán eventualmente articularse las propuestas hechas en el marco de este cuarto eje.

Comité científico :

Presidentes :

Aicha Boukrissa (URNOP) y Nacira Zellal (URNOP - Universit Alger 2)

Membres:

Pascal Tozzi (Psdt. du RIA)
Jean-Claude Gillet (Psdt, RIA honorary)
Fernando Curto (Zaragoza)
Luc Greffier (Paris)
Jean-Marie Lafortune (Montreal)
Fernando Curto (Zaragoza)
Said Ziane (URNOP-Université Alger 2)
Meriem Bedjaoui (URNOP)
Kadri Aissa (Paris8)
Denis Legrot(paris 8)
Substitute for My Hanh Derungs (Lucerne)
Safouane Hocini (Université 3 Alger)
Kishore Chandra Ramgoolam (Mauritius)

Comité de organizacion Argelia

Aicha Boukrissa (URNOP) et Lotfi Maherzi (Université de Versailles)

Membres:

Ourida Amrani (Université Alger 3)
Rabia Tribeche (URNOP)
Abdellatif Izemrane (Université Alger 2)
ThoriaTidjani (URNOP)
Garma Doumandji (URNOP)
Hichem Souhali (URNOP)
Salah Kacemi (URNOP)
Amina Bouraoui (Université Alger 2)
Mehadjia Bouchentouf (Urnop Alger2)
Belmihoub Keltoum (Urnop, Algiers2)
Riadh Belatoui (URNOP)
Amina Madani (Université Alger 3)
Mohamed Belherat (Université Alger 3)
Yacine Chekchek (URNOP)
Nacime Henad (University Alger 3)
Athir Boukhrissa (USTHB, Alger)
Fatma Zohra Ferchouli (ENSP, Alger)

Calendario

- Envío de las propuestas de comunicaciones: hasta el **15 de abril de 2017** a la dirección siguiente:

colloqueurnopria2017alger@gmail.com

- Serán enviadas en procesamiento de textos, con un título, el eje privilegiado de reflexión, una exposición sintética en una página con el plan de la comunicación con la problemática general y los datos o el terreno explorados. Las señas del comunicante, el estatuto, el organismo, serán indicados.
- Respuesta de las decisiones del Comité científico: el **15 de junio de 2017**
- Edición de la programación definitiva: el **15 de agosto de 2017**
- Recepción de los textos completos definitivos: el **15 de septiembre de 2017**

Informacion

Unité de recherche URNOP – Université Alger2
2,Rue Djamel Eddine El-Afghani,Air France, Bouzarréa,Alger16000
Tél :+213(0)21335507
Fax :+213(0)21212328
Web : Site : <http://www.urnop-alger2.com/>