

**Points de vue sur le multimédia interactif en éducation :  
Entretiens avec treize spécialistes européens et nord-américains**

*Claire Meunier*  
*Montréal-Toronto : Chenelière/McGraw-Hill, 1997,*  
*292 pages. Préface de Gilbert Paquette.*  
*ISBN 2-89461-076-9*

**Claire Bélisle**

À partir d'entretiens avec treize spécialistes, Claire Meunier propose ici un parcours des principaux repères du multimédia interactif en éducation. Quoiqu'il ait été réalisé il y a trois ans déjà, ce livre soulève des questions cruciales toujours d'actualité, car non seulement elles ne sont pas résolues aujourd'hui, mais elles se sont avérées des questions de fond dans le développement du multimédia pédagogique.

L'ouvrage bénéficie d'une préface d'un des acteurs de premier plan sur la scène québécoise, Gilbert Paquette. Puisant dans sa propre expérience, ce dernier rappelle avec pertinence quelques jalons clés dans le développement du multimédia interactif en éducation. Même si son propos est nettement marqué par son engagement personnel dans le développement des technologies éducatives, Gilbert Paquette place en perspective de façon intéressante le projet de Claire Meunier en soulignant le changement de paradigme éducatif dans lequel il s'insère : de la transmission des informations par l'enseignant vers la construction du savoir par l'apprenant.

Ayant choisi d'interviewer treize spécialistes dont elle connaissait l'engagement dans le multimédia, Claire Meunier s'est d'abord astreinte à une lecture approfondie de leurs principaux ouvrages ou d'au moins deux textes représentatifs fournis par les interviewés eux-mêmes. Au cours d'entretiens enregistrés de quarante-cinq minutes, et restitués dans leur forme orale avec questions et réponses, les spécialistes ont répondu à des questions inspirées par la lecture de leurs textes. Cela a permis à l'auteur de couvrir un large spectre des problématiques que soulève l'intégration du multimédia interactif dans des contextes d'apprentissage. Chaque entretien est accompagné d'une bibliographie des principaux ouvrages de l'interviewé et des références utilisées par ce dernier.

Sept thèmes clés forment l'ossature de l'ouvrage : apprentissage, analyse, pédagogie, évaluation, interactivité, expressivité et design-production. Dans autant de chapitres, le multimédia interactif se révèle comme offrant en éducation et en formation des fonctionnalités d'accès aux connaissances et de développement des habiletés cognitives supérieures. Les interviewés ont tous une longue expérience du multimédia et la lecture

de leurs propos permet de se centrer sur des questions vives et de ne pas en rester à une vision magique de la technologie qui enclencherait automatiquement les apprentissages. Au contraire, on cerne de près pourquoi et comment il est possible de changer la façon d'apprendre à l'aide des technologies multimédias. L'apprentissage est conçu comme une construction de connaissances par des apprenants volontaires venant eux-mêmes puiser, dans les ressources multiples mises à leur disposition, les outils et les informations nécessaires pour cette construction et pour le développement de leurs compétences. Aussi, caractériser un multimédia interactif éducatif, c'est prendre en compte non seulement le contenu, les différentes manières de le présenter (son, image, graphisme, mouvement, etc.), mais aussi les modèles d'apprentissage qu'il y a derrière, les modes de navigation, les activités que l'on demande à l'apprenant, les parcours suggérés, les stratégies possibles et les habiletés sous-jacentes.

Le développement du multimédia interactif en pédagogie va donc se bâtir sur le fondement des recherches antérieures sur les différents médias, sémiologie du son, de l'image, du mouvement avec le cinéma, même si, comme le dit un des interviewés, ces recherches n'ont pas encore apporté toutes les réponses qu'on en attendait. Mais surtout, il met en œuvre un nouveau paradigme sur lequel tous s'accordent : c'est l'apprenant qui est au centre et qui pilote le processus d'apprentissage. Avec le multimédia interactif, la chaîne habituelle de transmission de l'émetteur/enseignant vers le récepteur/apprenant est rompue. Ce dernier organise ses parcours, des parcours qui peuvent maintenant être très diversifiés. Et dans ces parcours, l'apprenant se découvre lecteur, chercheur, concepteur, choisissant ses modes de lecture, l'objet de ses lectures, ses modalités d'interprétation, ses outils, ses stratégies, etc.

Comme le dit Philippe Marton, « le multimédia interactif a un grand avenir en éducation et en formation parce qu'il permet justement de nouvelles façons d'apprendre pour l'étudiant et de nouveaux rôles essentiels pour le professeur [...] et représente actuellement un défi que nous devons relever avec dynamisme et confiance » (p. 134). Comment permettre à l'élève de sortir de la démarche de l'enseignant, de pouvoir diversifier ses façons d'apprendre, de comprendre, de poser une question avec des termes précis, sous différents angles, de dégager un problème, une problématique, plutôt que d'apprendre à donner des réponses? C'est toute la pédagogie des bonnes réponses qui doit changer. Apprendre à chercher, c'est découvrir qu'on peut trouver plus d'une bonne réponse. Pour l'enseignant, il ne s'agit plus simplement de fournir du contenu, mais bien des outils de référence, des outils de recherche et des outils de production : par des exemples puisés dans l'apprentissage de l'histoire, on voit la différence qu'il peut y avoir entre apprendre à partir d'un manuel de trois cents pages et apprendre avec un cédérom de trente mille documents.

Est-ce que l'environnement technologique actuel peut mener à terme une modification en profondeur des processus d'apprentissage? Comme le dit Geneviève Jacquinet, « qu'est-ce qu'il y a au juste dans l'interactivité qui réussisse à faire mieux comprendre », qui fasse mieux apprendre? Ce faisant, elle attire l'attention sur un passage souvent trop rapide des caractéristiques technologiques à une facilitation de l'apprentissage. Le vrai problème est de rendre compte de ce qu'est apprendre avec le multimédia interactif. Cela ne va pas de soi : on a besoin de repères et d'identificateurs pour comprendre cette facilitation, si facilitation il y a. La non-linéarité de l'appropriation des savoirs et la multimodalité que permettent les technologies actuelles appellent une nouvelle théorie de

l'apprentissage. On trouvera des remarques intéressantes sur les nouveaux processus mentaux en émergence, l'attention, la lecture, la logique, à la suite de la pratique des médias. Le multimédia interactif, c'est comme le tableau noir. C'est l'environnement didactique et pédagogique qui fait la différence, et là plusieurs experts s'interrogent sur la capacité de changement dans les structures éducatives existantes.

On appréciera que Claire Meunier ait aussi cherché, par ses questions, à situer le multimédia interactif dans un contexte de société de l'information. Si les tâches traditionnelles de l'école ont été d'apprendre à lire, à écrire et à compter, il est une nouvelle tâche qui apparaît : apprendre à traiter de l'information, c'est-à-dire développer des compétences permettant de recevoir une somme énorme d'informations, être capable d'en soupeser la pertinence, d'en reconnaître la nature, d'en faire un tri, de les analyser et de les synthétiser, puis prendre des décisions rapidement à partir de ces informations. Le multimédia pédagogique est aussi présenté comme un support technologique permettant le développement d'un ensemble d'outils et de compétences de traitement de l'information. Comme le souligne Philippe Marton, les systèmes d'apprentissage multimédias interactifs sont d'ailleurs déjà perçus par de grandes compagnies, telles Lucas Film et Disney qui y investissent des sommes colossales, comme l'avenir de la formation et de l'éducation et sont en passe de devenir un formidable enjeu économique et politique.

On pourra regretter l'absence des théories de la médiation (de Vygotsky, à Rabardel et Linard) qui auraient permis de mieux définir la transformation de l'activité d'apprentissage qu'introduit la médiation par les outils du multimédia interactif. Comme l'écrivait déjà Vygotsky, « l'intégration d'un outil dans le processus comportemental (a) introduit plusieurs nouvelles fonctions liées à l'usage de l'outil en question et à son contrôle; (b) abolit et rend inutiles plusieurs processus naturels, leur travail étant accompli par l'outil; (c) modifie le cours et les caractéristiques individuelles (intensité, durée, séquence, etc.) de tous les processus mentaux qui entrent dans la composition de l'acte instrumental ». Cet ouvrage fournit néanmoins une entrée très suggestive — et à recommander à tous les enseignants — permettant de comprendre comment il est possible de changer la façon d'apprendre à l'aide des technologies multimédias.

Ce changement qu'on attend de tous ces vœux, un des interviewés, Jacques Rhéaume, le résume très simplement en faisant référence à la théorie de Don Norman : « Quand on apprend quelque chose, on commence toujours par l'assimiler à nos anciennes catégories, et à un moment donné on se restructure. Don Norman dit : Premièrement, accréation, on accumule des choses; deuxièmement, on s'ajuste à ces choses; et troisièmement, on restructure. » (p. 145) C'est d'une certaine façon l'invitation sous-jacente que Claire Meunier fait aux pédagogues en les introduisant dans ces parcours d'experts. Il va s'agir à la fois d'éviter l'écueil de la facilité et de prendre la voie de l'exigence : recherche fondamentale pluridisciplinaire, centration sur l'activité de l'apprenant, design « négocié » entre les contraintes du contenu, du médium et du contexte d'utilisation, évaluation systématique des produits.

### ***Claire Bélisle***

Psychosociologue et ingénieure de recherche en sciences humaines au Centre national de la recherche scientifique à Lyon. Courriel : [claire.belisle@ish-lyon.cnrs.fr](mailto:claire.belisle@ish-lyon.cnrs.fr)

---