

**Alsic**

Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information
et de Communication

Vol. 1, n° 1 | 1998

Vol. 1, n° 1

Analyse de *Apprendre avec le multimédia, où en est-on ?*

Brigitte Cord-Maunoury

**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1467>

ISSN : 1286-4986

Éditeur

Adalsic

Référence électronique

Brigitte Cord-Maunoury, « Analyse de *Apprendre avec le multimédia, où en est-on ?* », *Alsic* [En ligne], Vol. 1, n° 1 | 1998, document alsic_n01-liv1, mis en ligne le 15 juin 1998, Consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1467>

CC-by-nc-nd

Analyse de *Apprendre avec le multimédia, où en est-on ?*

Jacques Crinon et Christian Gautellier (dir.)
Apprendre avec le multimédia, où en est-on ?
Paris : CEMÉA-RETZ Pédagogie, 1997
ISBN 2 7256 1862 2
220 pages
15 EURO, 100 FF

Analyse par Brigitte Cord-Maunoury, université Paris 6, France

- 1. Les nouveaux outils pour accéder au savoir
- 2. Les nouvelles ressources et pratiques pédagogiques
- 3. Les nouveaux apports cognitifs.
- 4. En guise de conclusion

Cet ouvrage collectif est issu des travaux des universités d'été "multimédia et apprentissages" organisées en 1995 et 1996 par les CEMÉA (Centre d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active) et l'Institut Polytechnique de Sévenans. Comme l'indique Serge Pouts-Lajus dans la préface, ce livre bilan présente un panorama des analyses et des observations qui sont aujourd'hui celles des chercheurs et des praticiens dans le domaine du multimédia. Seize chapitres, articulés selon trois thématiques principales, tentent de répondre aux questions essentielles que pose l'arrivée du multimédia dans le système éducatif.

1. Les nouveaux outils pour accéder au savoir

Dans un premier temps sept contributions nous invitent à un voyage à travers les outils multimédias, principalement ici des cédéroms "grand public". Livres électroniques, encyclopédies, produits culturels, ludo-éducatifs, nous sont ainsi tour à tour présentés. Une des préoccupations récurrentes chez les différents auteurs est d'analyser de façon systématique les différences entre les outils multimédias et leurs "équivalents papier" pour en repérer les caractéristiques propres et en apprécier les apports. A ce sujet, bon nombre d'entre eux s'accordent à dire que la pertinence du support multimédia n'est pas toujours

évidente. Pour ne citer que l'exemple des encyclopédies, il est bien souvent beaucoup plus aisé d'utiliser la version papier pour chercher la signification d'un mot précis ; par contre, l'apport du support multimédia est indéniable dès lors que l'on veut faire une recherche multicritères sur le contenu d'un recueil ou encore créer son dossier personnel de consultation. Il va sans dire que les apports du multimédia seront appréciés de façon différente selon la qualité "multimédia" du produit : quelle est la pertinence de mettre un livre sur un tel support s'il n'en utilise pas les potentialités (son, image, utilisation des liens entre les données, etc.) ?



Un type de produit particulier qui n'a pas à proprement parler d'équivalent papier nous est également présenté : les cédéroms qui relèvent du jeu et de la fiction. Les jeux de simulation sont définis comme des produits hybrides, qui empruntent à la fois des éléments aux jeux et aux simulations : l'aspect simulation étant utilisé pour représenter la situation, l'aspect jeu concernant plutôt le déroulement de l'action. L'affirmation, souvent entendue, comme quoi les jeux sur écrans "introduisent de nouveaux rapports entre le réel et le fictif" et qu'en conséquence les utilisateurs ne savent plus faire la différence entre fiction et réalité est ici nuancée : les "vertiges virtuels" sont plutôt appréhendés comme une aide à "forger un regard plus assuré vers le réel". Enfin, il est intéressant de noter que tous les auteurs insistent beaucoup sur les contextes d'utilisation des produits. Les outils multimédias présentés ici ne semblent pas être considérés comme des objets pour apprendre en tant que tel, il apparaît qu'une réflexion sur leur intégration est nécessaire pour permettre un apprentissage. De la même façon, tous les auteurs notent la nouvelle posture, le nouveau rôle que donnent ces produits à l'utilisateur qui devient tour à tour spectateur, collaborateur d'un travail en commun (à distance), acteur d'une histoire, etc.

Pour compléter le panorama et la réflexion, il aurait été intéressant de présenter des outils multimédias spécifiquement conçus à des fins d'apprentissage et d'essayer de cerner les différences avec les produits "grand public", notamment en terme d'utilisation.

2. Les nouvelles ressources et pratiques pédagogiques

Les sept contributions sur ce thème permettent de dresser une typologie rapide des pratiques pédagogiques existantes autour de ces produits. Quatre principales peuvent être distinguées : l'utilisation de produits "grand public" à des fins d'apprentissage ; la production d'hypertextes ou d'hypermédias avec des apprenants permettant le plus souvent d'effectuer un travail collaboratif; l'utilisation de produits conçus pour l'apprentissage dans une logique d'autoapprentissage et enfin la création de cours par des enseignants à l'aide des systèmes auteurs. Dans tous les cas, les auteurs s'attachent à décrire précisément leurs expériences et à en tirer les enseignements. Deux réflexions autour de ces pratiques semblent se dégager :

- l'utilisation de ces ressources nécessite une formation

En effet, une formation technique et pédagogique apparaît indispensable pour l'utilisateur et il faut, pour une utilisation optimale, lui donner un but dans sa consultation. Les enseignants doivent également être formés au niveau technique et au niveau pédagogique sur les produits eux mêmes et sur la problématique de l'écriture multimédia (sens des images, cohérence entre les médias...). Enfin, ils doivent être capable de guider les apprenants dans ces nouvelles sources d'informations soit par leur présence, soit par la production de documents d'accompagnement.

- l'utilisation de ces ressources nécessite une réorganisation

Plusieurs auteurs montrent que l'introduction du multimédia implique une remise en cause de l'organisation des établissements et des habitudes des acteurs du système éducatifs.



Pour conclure sur ce thème, Gilles Braun nous livre quelques réflexions autour de la question "ce qu'il ne faut pas attendre du multimédia dans l'enseignement". Il note de façon tout à fait intéressante que trop d'informations tue l'information d'où la difficulté, pour l'apprenant, de trouver du sens dans ces outils et de se repérer dans des écrans ou des produits surchargés. Dans le même ordre d'idée, il dénonce le problème de l'origine et de la sélection des documents multimédias sur Internet notamment. En effet, tout le monde peut être auteur et il n'y a pas de validation d'où une menace évidente dans la qualité des documents à disposition. En ce qui concerne Internet, le temps de recherche et d'accès à l'information pouvant être très long, les apprenants ne peuvent pas toujours travailler à leur rythme. Pour conclure, l'auteur nous met en garde par rapport à ces nouvelles technologies indiquant que multimédia ne veut pas obligatoirement dire innovation pédagogique; Geneviève Jacquinet va plus loin en indiquant que "la modernité technologique ne s'accompagne pas automatiquement d'une plus grande efficacité pédagogique; bien au contraire, les nouveaux dispositifs technologiques se sont souvent accompagnés d'une réactualisation de modèles pédagogiques dépassés".

En effet, qui n'a pas eu l'occasion de voir un cédérom proposant des contenus d'apprentissage très traditionnels, sans innovation et sans exploitation réelle des potentialités du multimédia ?

3. Les nouveaux apports cognitifs

L'intérêt de la troisième partie est de faire le point sur les conséquences de l'utilisation des outils multimédias sur les stratégies cognitives visant un apprentissage. En effet, on entend souvent dire que le multimédia facilite l'apprentissage. Les différents articles permettent de nuancer cette idée reçue.

A propos de l'interactivité

L'interactivité proposée se limite dans certains produits à une interactivité de type manipulation du produit qui n'entraîne pas une activité intellectuelle de l'apprenant. Dans ce cas, l'utilisateur n'utilise pas ses capacités mentales pour réagir et son apprentissage n'est en rien facilité.

A propos des aspects multimédias

Même si il a été prouvé que la coordination texte-image facilitait le plus souvent l'apprentissage, elle le complique si la coordination est mauvaise d'où l'importance de veiller à la cohérence des différents médias entre eux.

A propos du profil des apprenants

Les individus sont inégaux face aux nouvelles tâches et face à l'apprentissage autogéré que le multimédia implique. Un utilisateur débutant ne peut pas utiliser ses stratégies habituelles. Pour ne citer que l'exemple de la lecture d'un document hypertextuel, le fait que le texte soit non linéaire et non structuré trouble le

plus souvent l'apprenant. L'importance d'un médiateur apparaît dès alors évidente et ceci plus particulièrement pour des publics débutants ou en difficultés.

4. En guise de conclusion

Pour conclure, le grand mérite de cet ouvrage est l'exhaustivité même si l'on regrette parfois que les termes employés ne soient pas plus souvent bien définis par les auteurs, un terme comme multimédia ayant des acceptions si variées d'un texte à l'autre, d'un locuteur à un autre... On ne sait d'ailleurs pas qui ou quoi est à l'origine du glossaire proposé à la fin de l'ouvrage qui ne couvre pas toutes les acceptions des différents termes trouvés dans l'ouvrage. Néanmoins, ce livre permet d'avoir une vue pratique, claire et critique de ce qu'il est possible de faire de ces nouvelles ressources en pédagogie et de dépasser les discours "publicitaires" qui mythifient trop souvent les nouvelles technologies...



A propos de l'auteur de l'analyse

Brigitte Cord-Maunoury, de formation linguistique (anglais et Français Langue Etrangère) est spécialisée en utilisation des nouvelles technologies pour la formation. Elle fait partie de l'équipe enseignante d'un DESS Ingénierie de formation - Chef de projet multimédia depuis 1995 et participe aux activités de conseil et de formation en NTF de la Cellule Ingénierie et Multimédia de la Formation Permanente de l'Université Pierre et Marie Curie (Paris 6).

Mél/courriel : Brigitte.Cord@admp6.jussieu.fr

Adresse : Cellule Ingénierie et Multimédia, Formation Permanente (CIM-FP), Université Pierre et Marie Curie (Paris 6), Tour centrale 13deg.étage, 4 pl. Jussieu 75252, Paris cedex 05.

[ALSIC](#) | [Sommaire](#) | [Consignes aux auteurs](#) | [Comité de rédaction](#) | [Inscription](#)

© *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 1998