

Meunier, C. (1997). *Points de vue sur le multimédia interactif en éducation : entretiens avec 13 spécialistes européens et nord-américains*. Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.

Robert Brien

Volume 23, Number 2, 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/031941ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/031941ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue des sciences de l'éducation

ISSN

0318-479X (print)

1705-0065 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Brien, R. (1997). Review of [Meunier, C. (1997). *Points de vue sur le multimédia interactif en éducation : entretiens avec 13 spécialistes européens et nord-américains*. Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.] *Revue des sciences de l'éducation*, 23(2), 443–445. <https://doi.org/10.7202/031941ar>

Meunier, C. (1997). *Points de vue sur le multimédia interactif en éducation: entretiens avec 13 spécialistes européens et nord-américains*. Montréal: Chenelière/McGraw-Hill.

Critiquer un ouvrage rapportant les opinions de chercheurs à propos d'un outil pédagogique aussi polyvalent que le multimédia interactif n'est pas une entreprise facile en soi. Pour simplifier, j'ai regroupé les opinions des experts sous les grands titres suivants: l'apprentissage dans un système multimédia interactif, le système multimédia interactif en tant que tel et la conception de systèmes multimédias interactifs.

*L'apprentissage dans un système multimédia interactif*— Alors que dans un environnement d'apprentissage traditionnel classique c'est l'enseignant ou le système d'enseignement qui contrôle l'apprentissage, on assiste, avec la venue de systèmes multimédias interactifs, à une prise en charge accrue de son apprentissage par l'apprenant. Le multimédia interactif n'est pas une panacée et les nombreuses possibilités qu'il offre ne doivent pas faire oublier — aussi curieux que cela puisse paraître de le mentionner — que c'est l'acquisition de compétences, de connaissances, d'attitudes et de valeurs qui, en fin de compte, est le but d'un système de formation. Selon la maturité de l'élève et selon sa motivation, l'utilité d'un système multimédia interactif pourra varier grandement. D'où la nécessité de l'évaluation de l'efficacité des systèmes qu'on développe. Trop de producteurs ont tendance à verser dans la conception d'environnements tape-à-l'œil.

Ce ne sont pas tous les apprentissages qui peuvent être favorisés par interaction avec un multimédia interactif et, pour qu'il y ait apprentissage, le concepteur doit viser la mise en forme d'environnements où l'intérêt de l'étudiant est soutenu et où la compréhension et la rétention à long terme sont facilitées. Quel sera l'effet sur l'apprentissage d'un environnement dans lequel l'étudiant peut choisir les concepts à apprendre et les événements d'enseignement désirés (définitions, exemples, démonstrations, simulations, cas)? Cela semble être une préoccupation de plusieurs des spécialistes interrogés. Bien que les théories modernes d'apprentissage fournissent des pistes intéressantes pour la conception de multimédias interactifs, on en connaît très peu sur la façon de réaliser à coup sûr des interfaces intéressantes et efficaces.

*Le système multimédia interactif en tant que tel* – Le multimédia interactif est un moyen parmi d'autres pour faire acquérir les connaissances déclaratives et procédurales de base du curriculum scolaire. Mais c'est un moyen très puissant qui regroupe les possibilités de plusieurs autres médias. À ce titre, il permet la présentation de diapositives de toutes sortes, d'images animées, de messages sonores et de rétroactions immédiates. Bien qu'il puisse favoriser chez l'apprenant, jusqu'à un certain point, l'acquisition d'habiletés complexes, le rôle de l'enseignant demeure indispensable lorsqu'il s'agit de favoriser l'acquisition d'habiletés complexes de niveau supérieur, l'habileté à communiquer, l'habileté à interagir socialement ou encore l'acquisition d'attitudes et de valeurs.

En examinant divers types de multimédias interactifs, il est intéressant de constater que les développeurs s'inspirent de méthodes d'enseignement existantes telles que la simulation, le jeu éducatif, l'approche par problèmes, qu'ils ont apprêtées à la sauce technologique. L'avantage certain, ici, c'est que l'apprenant a tout à portée de main, ou de clavier. Des études de cas qui auraient nécessité des jours de recherche en bibliothèque sont réduites à quelques heures et permettent à l'apprenant d'investir plus de temps dans la pratique de stratégies de résolution de problèmes.

Mais le multimédia interactif ne peut être simplement juxtaposé à la pédagogie actuelle. Alors que, traditionnellement, l'enseignant consacrait le gros de son temps à la présentation d'exposés, ses efforts visent maintenant à soutenir l'acquisition de compétences de haut niveau, d'attitudes et de valeurs par l'exploitation de simulations et d'études de cas présentées par la machine. C'est dans une telle perspective que l'emploi du multimédia doit être envisagé. Dans le cadre de la pédagogie nouvelle, le rôle de l'enseignant en est un de consultant, d'animateur, de guide, de gestionnaire de l'apprentissage. Ce problème de la transformation de la pédagogie traditionnelle en une pédagogie centrée sur l'apprenant en est un de taille; il suppose la transformation de la structure actuelle de l'école.

*La conception de systèmes multimédias interactifs* – Qu'ils soit sous le contrôle de l'apprenant ou du système sur lequel il tourne, un système d'apprentissage multimédia interactif demande un travail de conception considérable. Pour certains experts, ce temps de conception peut constituer 60% du temps total de conception

et de développement. Lorsque le multimédia est conçu dans une perspective strictement pédagogique, le concepteur a intérêt à bien définir les compétences, les connaissances, les attitudes et les valeurs dont il veut favoriser l'acquisition. Plusieurs des spécialistes interrogés insistent sur la structuration du contenu dans lequel naviguera l'apprenant. Là où la procédure de conception semble s'éloigner, à première vue, de la démarche traditionnelle du *design* pédagogique c'est au niveau de la conception de l'interface. À ce titre, plusieurs experts déplorent le manque de principes sur lesquels s'appuyer pour agencer les messages audios, visuels et les symboles d'un document multimédia interactif. Il n'en demeure pas moins que des principes fondamentaux d'apprentissage doivent être respectés. Les scénarios qui sont conçus doivent soutenir l'intérêt de l'apprenant, la compréhension et la rétention des connaissances à acquérir.

L'ouvrage de Claire Meunier est intéressant. Il rend compte de l'opinion de divers chercheurs européens et nord-américains, donc de cultures différentes, sur un thème fondamental de la pédagogie moderne: le multimédia interactif. La représentation que se fera le lecteur non familier a ainsi plus de chance d'être objective qu'à la lecture d'un ouvrage à auteur unique. On peut toutefois se demander si le regroupement sous les sept thèmes choisis facilitera au novice la compréhension du phénomène multimédia interactif. À mon avis, il y aurait eu avantage à regrouper les opinions des chercheurs interviewés sous un nombre réduit de thèmes avec lesquels le lecteur est déjà familier: l'apprentissage, la conception d'activités d'apprentissage ou l'évaluation par exemple. Dans la même veine, il aurait aussi été intéressant de soumettre les chercheurs d'un même thème à quelques questions clés afin de faciliter la comparaison de leur opinion. Ces quelques remarques ne diminuent toutefois en rien l'utilité de cet ouvrage qui sera sans doute accueilli avec intérêt dans le monde de l'éducation et de la formation.

Robert Brien  
Université Laval

\* \* \*