

## **HYPERMÉDIAS ET APPRENTISSAGES : OUTILS, UTILISATEURS, USAGES**

**Jean-François ROUET\* et Brigitte de LA PASSARDIÈRE\*\***

\* Université de Poitiers et CNRS  
Laboratoire Langage et Cognition - MSHS  
99 avenue du Recteur Pineau - BP 632 - F- 86022 Poitiers CEDEX  
Jean-Francois.Rouet@mshs.univ-poitiers.fr

\*\* Université Paris VI, Pierre et Marie Curie  
LIP6  
Brigitte.De-La-Passardiere@lip6.fr

L'explosion commerciale et la banalisation du vocabulaire des technologies de l'information témoignent de l'entrée des hypermédias dans l'univers des objets « grand public » avec le plus souvent comme argument, explicite ou sous-entendu, l'accès aux connaissances et la facilitation des apprentissages. Pour autant, ces technologies sont-elles porteuses d'un quelconque progrès dans les pratiques éducatives ? Cette question qui présidait déjà au premier colloque Hypermédias et Apprentissages (de La Passardière et Baron, 1991) n'a rien perdu de son actualité. Elle se présente au contraire avec une complexité accrue par la diversification des domaines d'apprentissages et des publics concernés par les nouvelles technologies. Toutefois, après dix ans de recherche et développement, il est clair que les réponses sont à rechercher non du côté des technologies souvent obsolètes avant même d'avoir pu faire l'objet d'une évaluation, mais du côté des pratiques qui intègrent leur usage. En effet, le discours de l'innovation pédagogique (favoriser l'autonomie de l'élève, l'individualisation de l'enseignement, la construction autogérée des connaissances, etc.) n'a guère varié depuis l'apparition des premiers hypermédias. Mais l'on perçoit désormais qu'énoncer ces objectifs ne constitue qu'une étape nécessaire mais non suffisante du progrès pédagogique. Encore faut-il se donner les moyens d'attester les effets réels des technologies une fois mises en place, donc définir des usages pédagogiques appropriés, puis apporter la démonstration du bénéfice qu'en retirent les apprenants.

La quatrième édition du Colloque Hypermédias et Apprentissages<sup>1</sup> a mis un accent particulier sur les questions ayant trait à l'utilisateur dans sa dimension psychologique et les usages des systèmes hypermédias dans leurs aspects pédagogiques, ergonomiques et institutionnels. Le programme reflétait ainsi la spécificité du laboratoire Langage et Cognition, organisateur de cette quatrième édition, et

---

<sup>1</sup> Poitiers, Maison des Sciences de l'Homme et de la Société, 15-17 octobre 1998. Organisateurs: Laboratoire Langage et Cognition (CNRS et Université de Poitiers), INRP, IUFM de Créteil et Laboratoire d'Informatique de l'Université Paris VI.

spécialisé dans l'étude des processus psychologiques du langage, depuis son acquisition jusqu'à sa mise en œuvre dans des activités finalisées comme l'usage des hypermédias.

Cet ouvrage est divisé en deux grandes parties : d'une part les conférences invitées et articles, d'autre part les résumés des démonstrations et table ronde. La première partie reflète l'état de la recherche sur des questions générales. Comment les hypermédias peuvent-ils s'insérer dans des communautés d'apprentissage ? Quelles formes d'aide à l'apprentissage proposent-ils ? Quel est leur apport pour la recherche d'informations ? Quel impact ont-ils sur les processus cognitifs de construction des connaissances ? La seconde partie présente des contributions plus ponctuelles, des exemples de mise en œuvre pédagogique des hypermédias dans différents domaines (scientifiques, littéraires) et à différents niveaux.

De l'ensemble des contributions se dégagent quelques grandes conclusions. Tout d'abord, la nécessité d'explicitier les hypothèses psychopédagogiques sur lesquelles reposent les « propositions » technologiques. La plupart des démarches de conception s'accompagnent désormais d'une réflexion de plus en plus explicite sur les mécanismes d'apprentissage. Ce qui prime dans ces démarches, c'est moins la soudaine disponibilité d'une technologie nouvelle et séduisante que l'analyse d'un besoin, ou d'un problème pédagogique.

Dans certains cas cette analyse reste générale et ne sert au mieux que de « cadre » au développement d'un produit nouveau, sans que le lien entre les deux aspects de la recherche soit toujours tangible. On peut toutefois constater un ajustement de plus en plus fin entre les modèles psychologiques et pédagogiques d'une part et les solutions technologiques d'autre part. Ainsi en est-il de la notion d'aide à l'apprentissage, longtemps utilisée comme « chapeau » général et indifférencié pour toutes sortes d'applications, mais que les auteurs s'efforcent désormais d'accompagner d'une analyse fine des mécanismes d'apprentissages impliqués par le domaine ou le niveau d'enseignement concernés : aider oui, mais aider quand, pourquoi et comment ? Pour être efficace, l'aide doit s'intégrer à la structure de l'activité de l'utilisateur, comme une pièce de puzzle s'intègre à l'ensemble en construction. Elle doit se présenter dans une forme adéquate et en temps voulu pour pouvoir être exploitée utilement.

Il en va de même de l'emploi des images, autre « mythe fondateur » des hypermédias (et surtout du multimédia). « Un petit croquis vaut mieux qu'un long discours », c'est souvent vrai mais cela ne suffit pas à construire des hypermédias performants au plan ergonomique et pédagogique. Plusieurs articles montrent que les cartes conceptuelles, illustrations, et autres figures ne sont efficaces qu'à condition d'être en cohérence avec (a) les autres sources d'informations proposées dans le système et (b) le niveau de connaissances de l'utilisateur. Il ne sert à rien de truffer un produit de graphismes ou d'animations, ce qu'il faut c'est insérer les bons graphismes là où l'utilisateur pourra et saura les utiliser. La notion de charge cognitive, et plus généralement la connaissance de l'utilisateur et des conditions (temps, activité) dans lesquelles il fera appel au produit sont des aspects déterminants de cette réflexion.

Au final c'est à l'instauration d'un dialogue constructif entre psychologues, pédagogues et concepteurs de logiciels que nous assistons. Ce dialogue est porteur d'améliorations dans la réflexion qui préside aux choix technologiques, et donc à terme dans l'efficacité des produits qui résultent de ces choix. Il faut souhaiter que cette tendance se confirme dans les années à venir.

Nous tenons à remercier les partenaires qui ont rendu possible ce colloque et l'édition de ses actes :

- l'Université de Poitiers
- la Maison des Sciences de l'Homme et de la Société
- l'UFR Sciences Humaines et Arts
- l'Institut National de Recherche Pédagogique
- le Lip 6, Université Paris VI, Pierre et Marie Curie
- l'IUFM de Créteil
- le Centre Régional de Documentation Pédagogique Poitou-Charentes
- la Fondation MAIF
- l'Association Enseignement Public et Informatique

Enfin nous remercions les auteurs pour leur contribution au succès du colloque et pour le soin qu'ils ont apporté à la rédaction de leurs textes.

## **RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE**

La Passardière B. de et Baron G.-L. (1991). *Hypermédiats et Apprentissages*, Actes des premières journées scientifiques, Paris : INRP.