

## SUMUME — projet d'enseignement avec support multimédia

Les nouvelles technologies de l'enseignement ne sont pas une fin en soi mais bien plutôt un outil pour enseigner autrement

Quels impacts peuvent avoir les technologies multimédia sur l'enseignement ? La question est d'importance tant les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement tendent à se développer. Pour y répondre, l'Institut de psychologie de l'université de Neuchâtel, en étroite collaboration avec le département de l'Instruction publique et des affaires culturelles de l'État de Neuchâtel et BIP INFO SA, société informatique, a construit un cas d'école qu'il a ensuite eu tout le loisir d'évaluer.

✪ Trois équipes thématiques, constituées d'enseignants en fonction de trois disciplines différentes (mathématiques, histoire-géographie et français), ont imaginé chacune le scénario d'un didacticiel. Ces documents sont ainsi imprégnés de l'expérience pédagogique des enseignants et répondent à leurs besoins concrets. Par ailleurs, ils correspondent à trois semaines d'apprentissage, au programme de la 8<sup>e</sup> année de collège suisse. Un travail en collaboration avec les informaticiens de la société BIP INFO SA a ensuite permis de transposer les scénarios en didacticiels. Des comités éditoriaux, formés d'un expert en méthodologie et d'un formateur en enseignement, avaient pour rôle de suivre le travail des groupes et de partager leurs réactions tout au long du processus de création.

✪ Combinés avec des temps d'enseignement classique, les didacticiels ainsi développés ont été testés pendant trois semaines par des élèves volontaires. L'évaluation s'est déroulée *via* deux sources : une autoévaluation par les enseignants et une évaluation menée par un groupe international d'experts. Une première série d'observations a été conduite tout au long de l'expérience, la seconde à la fin du projet. Elles portaient sur le processus de

création des logiciels, sur le contexte politique et organisationnel du projet, sur les trois semaines d'utilisation par les élèves et sur la possibilité d'étendre l'expérience.

✪ Plusieurs conclusions émergent dans les différents champs prospectés. Les élèves révèlent une grande motivation et un niveau de concentration élevé\*. Par ailleurs, les participants se sont montrés particulièrement patients et persévérants, notamment face aux problèmes techniques rencontrés. De plus, alors que le travail en classe génère de façon quasi inévitable un classement, ne serait-ce qu'en posant naïvement la question des acquis dans un groupe, le fait de travailler individuellement met les élèves sur un pied d'égalité face aux savoirs. L'élève « en retard » n'est plus stigmatisé et chaque individu de la classe avance à son rythme. Certains se retrouvent ainsi en confiance et peuvent apprendre mieux.

✪ Quant aux enseignants, cette situation change leur rôle dans la classe. De détenteurs et diffuseurs du savoir, ils deviennent animateurs et conseillers et c'est l'ordinateur qui, lui, fait office de « précepteur individuel ». Ils peuvent alors consacrer plus de temps au suivi individuel des élèves. L'utilisation d'outils multimédia modifie également l'espace et le temps de l'apprentissage, en transformant le planning des heures travaillées, des périodes de repos, de discussions, de réflexions collectives et individuelles.

**contact** Sophie Lambolez - Anne-Nelly Perret-Clermont  
Institut de psychologie  
Université de Neuchâtel  
Tél. 41 32 718 19 32 / 18 54  
Fax 41 32 718 18 51  
sophie.lambolez@unine.ch  
anne-nelly.perret-clermont@unine.ch