

Concevoir vidéo et multimédia pour la formation à distance

Jack Koumi

Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning

Routledge, June 2006

En juillet 2008, l'auteur a sollicité Distances et savoirs : son ouvrage, fruit de son expérience au sein d'une des principales universités à distance en Europe, l'Open University britannique, intéresserait-il des publics d'autres pays ?

Jack Koumi nous a adressé son livre, et Georges-Louis Baron en a fait le compte rendu. L'ouvrage est en anglais, et se présente ainsi aux lecteurs anglophones :

This is a comprehensive, practical guide to the most effective use of video and multimedia in open and distance learning. Illustrated throughout, it considers pedagogic design principles for the highest quality learning material, covering:

- *what to teach on video and how to teach it*
- *when to choose and how to use other media for teaching*
- *a framework of pedagogic design principles for video and multimedia*
- *practical development advice for interactive multimedia.*

With insights into the comprehensive process of designing, developing and managing distance learning materials, this book will appeal to those involved in course development, educational video, audiovision and interactive multimedia design, as well as to students of general video and multimedia production.

Georges-Louis Baron : C'est avec une curiosité certaine que j'ai accepté de rédiger un compte rendu de cet ouvrage : sans être un spécialiste de vidéo, je travaille depuis longtemps dans le champ de la recherche sur les technologies en éducation et je sais l'importance de la judicieuse combinaison de ressources de différents types dans les environnements d'apprentissage.

Le livre, rédigé par un spécialiste de l'audiovisuel éducatif ayant une longue expérience à l'*Open University* du Royaume Uni, est structuré en quatre parties. La première, bien illustrée, présente un panorama des techniques et des fonctions pédagogiques utilisant la vidéo pour créer différents types de valeur ajoutée à un enseignement : expérientielle ou motivationnelle. Il montre bien comment

l'observation de séquences animées, même brèves, intégrées dans des actions didactiques, est de nature à influencer des apprenant-e-s.

La deuxième partie (réduite au chapitre 4) expose des principes pour la sélection de médias en fonction des tâches d'apprentissage et des contextes pédagogiques. Elle commence par une critique salutaire et bien informée de la tentative de comparer l'efficacité éducative de différents médias, toutes choses visant à être maintenues fixes par ailleurs. L'auteur aboutit à cette conclusion (page 61) : « n'essayons pas de comparer des médias ; en revanche, essayons de développer et de raffiner des principes de conception efficace pour chaque medium ». Le texte est très analytique, donnant, pour chacun des principaux médias considérés, des recommandations fondées sur l'expérience de *l'Open University*.

La troisième partie, composée de deux chapitres, présente un ensemble de règles pédagogiques pour l'écriture de documents vidéo à usage éducatif. Elle a donc une tonalité prescriptive. L'auteur s'intéresse à ce qu'il appelle le « *screenwriting* » plutôt que « *scriptwriting* », afin de mettre l'accent sur l'importance de la mise en écran. Le texte vise à exposer un cadre (*framework*) pour aider à la conception de vidéo éducative efficace. Il aborde en particulier la prise en compte de facteurs contextuels et se positionne de manière synthétique mais très claire par rapport aux théories de l'apprentissage et de l'enseignement, en recommandant une hybridation entre principes constructivistes et expositifs.

La démarche suggérée pour concevoir la présentation de contenus comporte une suite de dix étapes, chacune étant composée de sous-étapes : attirer l'attention (*hook*) ; annoncer ce qui va venir (*signpost*) ; faciliter le visionnement attentif ; permettre la construction individuelle de savoir ; sensibiliser ; élucider ; donner de la texture à l'histoire ; renforcer ; consolider/conclure ; établir des liens. Les principes sont d'abord exposés dans le premier chapitre, puis détaillés dans le second. On est ici dans le domaine de *l'instructional design*, qui s'intéresse à l'amélioration des processus de transmission du savoir.

Enfin, la quatrième partie traite de la synergie entre l'écrit et l'image dans le multimédia, ce dernier terme référant en fait à tout ce qui est audio visuel rendu sur un écran.

L'auteur prend d'abord en compte ce qui concerne *l'audiovision* (guidage auditif du visionnement de documents visuels). Ce type d'environnement de « basse technologie » est encore familier aux plus anciens d'entre nous : il a été utilisé en France dès les années 1960 sous la forme de diapositives associées à des programmes sonores pouvant être transmis par la radio, inscrits sur des disques ou sur bande magnétique. Désormais, *audiovision* peut faire également référence au guidage d'apprenants dans des « objets » visuels. Là encore, des principes à caractère pratique sont présentés, concernant par exemple la complémentarité entre le texte et l'audio ou l'assistance à la navigation (spécifier dans les documents écrits quels enregistrements audio écouter, identifier le travail requis avant le visionnement...).

Le dernier chapitre détaille des principes de conception pour les logiciels multimédias. Commenant par une étude de littérature, il prend lui aussi la forme d'une assez longue série de principes appuyés sur la pratique.

Finalement, ce livre de référence écrit par un spécialiste de la vidéo bien informé de la littérature scientifique sur les médias en éducation, représente une somme d'expertise considérable. Si l'exposé ne peut sans doute être lu avec fruit que par des chercheurs ou des praticiens déjà familiers avec l'usage de la vidéo pour enseigner, l'exposé est de nature à faire réfléchir qui s'intéresse à la question du multimédia pour apprendre.