

CONSTRUIRE DES HYPERPAYSAGES. UN OUTIL D'EDUCATION INTERDISCIPLINAIRE A L'ENVIRONNEMENT

Christine PARTOUNE et Marie PIRENNE
Laboratoire de Méthodologie des Sciences Géographiques
ULg

Depuis 1999, le LMG et l'IEP travaillent en partenariat sur le potentiel pédagogique des hyperpaysages, d'abord pour le compte de la DGRNE¹, ensuite pour la Communauté française.

Un **hyperpaysage** est un document informatique réalisé au départ d'une photographie de paysage. Nous avons réalisé des photos panoramiques à 360°. Transformées en une composition virtuelle, ces images permettent une navigation dans les trois dimensions de l'espace. Comme n'importe quelle image dans une page web, des zones peuvent être rendues "sensibles" par la création d'un lien vers d'autres documents. Le paysage devient "cliquable" et donne accès à un texte, une image, une carte, une interview, une question, etc.

Postulat : la construction d'un hyperpaysage peut engendrer une autre manière de se situer, de percevoir et d'observer un paysage, induire une approche plus systémique du paysage et développer une conscience plus aiguë de nos responsabilités dans notre environnement.

Nos questions :

- à quelles conditions la construction d'un hyperpaysage permet-elle d'atteindre les objectifs visés?
- quelles sont les capacités mobilisées?
- comment évaluer les effets obtenus ?
- les NTIC apportent-elles un "plus" par rapport aux méthodes traditionnelles ?

Expérimentations :

- la construction d'hyperpaysages didactiques par les chercheurs;
- la construction d'hyperpaysages par des étudiants.

Le travail accompli a permis de définir plusieurs dispositifs pédagogiques possibles et de cerner leurs limites en fonction des moyens choisis.

Les hyperpaysages didactiques²

¹ Direction Générale des Ressources Naturelles et de l'Environnement de la Région wallonne

² Version CDROM contenant les deux hyperpaysages, disponible auprès de Mr Denis, au 02/213.59.49, Service général des Affaires générales, de la Recherche en éducation et du Pilotage interréseaux, rue Belliard, 9-13, 1040 Bruxelles.

Un premier hyperpaysage didactique a été réalisé à partir de la fagne de Malchamps à Spa, et une **expérimentation en 5^{ème} technique** a été menée en 2000-2001³.

Un second hyperpaysage didactique a été réalisé depuis la place Saint-Lambert à Liège. **Une expérimentation est en cours dans les trois Hautes écoles de Liège**⁴.

Ces deux hyperpaysages ont pour but de montrer ce qu'est un hyperpaysage et les possibilités pédagogiques de cet outil, compte tenu des impératifs techniques des écoles aujourd'hui.

La problématique retenue est l'aménagement du territoire, qui implique une approche interdisciplinaire.

Sur le plan pédagogique, les productions illustrent comment on peut s'adresser à des publics de sensibilités différentes, en combinant émotions esthétiques, connaissances scientifiques, intrigues, découvertes intuitives, rencontres, questionnements, recherches de liens,...

Construire des hyperpaysages

C'est surtout la création d'hyperpaysages qui nous intéresse comme démarche d'apprentissage. Elle consiste à imaginer un scénario de découverte à partir d'observations de terrain et de récoltes d'informations, de réaliser les éléments du scénario (textes, images,...) et d'organiser la structure qui les reliera.

La richesse et la complexité de ce travail de lecture-écriture dépendent, bien entendu, de la façon dont est perçu, vécu, analysé et interprété ce paysage, ainsi que des objectifs poursuivis. Mais que le parcours soit de nature artistique ou scientifique, il est lié à la façon dont les auteurs se positionnent individuellement et collectivement par rapport au paysage (jugements de valeur, désirs, projets d'avenir) et donc construisent ensemble du sens pour eux, en tant qu'acteurs d'une société responsable de son environnement.

Nous pensons que la construction d'hyperpaysages panoramiques est susceptible de modifier durablement le regard sur le paysage, pour différentes raisons.

- Créer des panoramiques induit une attitude peu habituelle : celle d'avoir une **saisie perceptive dans toutes les directions** de l'espace. Cette "immersion" peut avoir un double effet si elle est pratiquée régulièrement : elle participe directement à l'ancrage du schéma corporel dans l'espace; elle peut induire indirectement une manière de se situer dans le monde, avec les autres ou face à un problème, en prenant l'habitude d'en "faire le tour".

- Envisager les "clics" possibles amène à **s'interroger** sur le lieu, à **décrypter** l'espace, à laisser courir son **imagination** et à **se laisser capter** par mille et une choses. Le paysage devient un interlocuteur dont nous interprétons les signes et à qui nous pouvons faire dire des choses.

- **Sélectionner des lieux** où réaliser les panoramiques pousse à découvrir les multiples aspects qu'il est possible d'aborder.

- Construire un **scénario de découverte** pousse à s'impliquer, dès qu'arrivent des questions fondamentales : "qu'est-ce que je souhaite exprimer ?", "qu'est-ce qui pourrait intéresser des visiteurs potentiels ?", "en quoi mon hyperpaysage propose-t-il une lecture originale de l'environnement ?",...

³ Résultats de cette recherche : www.ulg.ac.be/geoeco/lmg/hyperpaysages/spa. Hyperpaysage réalisé par les élèves de l'Institut du Sacré-Cœur de Visé : www.ful.ac.be/hotes/sacoeur

⁴ Résultats de cette recherche : www.ulg.ac.be/geoeco/lmg/hyperpaysages/liege

- Chercher à profiter pleinement de la possibilité de créer des **liens multiples entre les nœuds** d'information participe à l'installation d'un schéma de pensée plus complexe que le schéma linéaire habituel.
- Mettre **en ligne** les productions conduit à s'interroger sur la façon dont une autre personne pourrait s'approprier les lieux choisis.
- Si l'on envisage une **production collective** intégrée, où différents producteurs doivent relier leurs hyperpaysages, le projet permet d'établir des liens dans un espace plus grand, entre davantage de lieux, d'enrichir ses représentations et d'acquérir des compétences collectives comme négocier la structure de la production informatique, se mettre d'accord sur un scénario, ...

Naviguer dans les hyperpaysages

Même si tel n'était pas notre objectif initial, les hyperpaysages didactiques que nous avons créés constituent néanmoins des outils pour découvrir les paysages choisis. C'est pourquoi nous avons conçu une série d'activités pédagogiques à cet usage, privilégiant la démarche de "situation-problème" pour découvrir des notions telles que l'aménagement du territoire, l'écosystème, ou encore le développement durable.

Une cellule technique et pédagogique auxiliaire

Le travail d'écriture du scénario d'un hyperpaysage peut avoir une durée extensible en fonction de l'ampleur du projet, mais les expérimentations montrent qu'il est possible d'atteindre un résultat très satisfaisant avec 10 heures de travail, comprenant les prises de vue et la rédaction des textes à l'ordinateur.

En ce qui concerne la réalisation informatique, les pré-acquis techniques hétérogènes des apprenants nécessitent le plus souvent un apprentissage différencié. L'investissement peut prendre au moins une dizaine d'heures supplémentaires. Cette étape suppose aussi un accès facile aux ordinateurs, et que ceux-ci soient équipés des logiciels nécessaires. Elle repose enfin sur une formation adaptée des enseignants.

Vu ces lourdes contraintes, susceptibles de décourager bon nombre d'enseignants, notre recherche confirme l'importance et l'intérêt de créer une cellule d'assistance technique, pour aider les enseignants à réaliser des hyperpaysages avec leurs élèves.

Pour obtenir plus d'informations sur cette communication :

[http:// www.ful.ac.be/hotes/iep](http://www.ful.ac.be/hotes/iep)