

Un temps d'avance...

Technologies et innovations en formation



extrait du site salesdemo.mediasite.com

Une partie du salon RSI de Deauville, le 2 décembre dernier, était consacrée à la présentation d'innovations numériques, avec un zoom sur les innovations en formation par l'apport de ces technologies. Ce fut l'occasion d'un atelier dans lequel deux intervenants, Luc Kern (du Préau) et Olivier Lamirault (du Polytechnicum), faisaient partager leurs expériences pour illustrer deux pratiques différentes autour de cette notion d'innovation.

L'exploitation de la vidéo

Après une introduction rapide sur les blogs et les wikis comme outils de mutualisation, Luc Kern évoquait la manière dont la vidéo est petit à petit introduite comme média de formation et permet d'enrichir la proposition de contenus dans les dispositifs de formation à distance de sa structure.

De quoi s'agit-il ?

L'idée initiale a porté sur le choix d'un système à mettre à disposition des formateurs, pour la captation des interventions et la mise en ligne, sans montage a posteriori des enregistrements vidéo ainsi réalisés.

Il suffit d'une caméra amateur pour filmer l'intervenant et d'un micro pour une bonne captation du discours. Le logiciel installé sur le micro-ordinateur de l'intervenant capte, tout au long de l'intervention, l'ensemble de ce qui se passe sur son poste de travail.

Au final, la restitution de l'enregistrement se fait directement sur une page web dans laquelle on retrouve non seulement l'intervenant qui s'exprime mais également tous les écrans qu'il a manipulés sur son poste de travail, séquencés, en parfaite cohérence avec l'exposé.

Les formateurs se sont d'abord emparés de ce système pour effectuer de petites améliorations dans leurs contenus de formation. Très vite, la simplicité d'utilisation de cet outil les a incités à y recourir de manière accrue et a permis l'enrichissement plus généralisé de leurs contenus pédagogiques.

Les usages pédagogiques

En effet, au départ, les formateurs se sont contentés d'utiliser la solution vidéo pour mieux expliciter les consignes dans les dispositifs à distance. Le recours aux consignes orales permettait rapidement un gain : plus de nuances dans l'expression de la demande, meilleure contextualisation, et plus de confort pour l'apprenant.

Puis petit à petit, les formateurs ont trouvé un intérêt certain à s'enregistrer pour capitaliser sur les contenus de formation qu'ils délivraient, notamment dans le cas d'interventions rares.

Dans la suite logique, il est apparu pertinent que ces contenus numérisés soient remis à disposition des étudiants de manière plus large : soit en complément du présentiel, soit plus directement comme ressources de formation. Ce sont, au final, des ressources de formation qui se sont enrichies et des propositions de contenus diversifiés dont les étudiants bénéficient.

Luc Kern insiste sur la place à réserver à ces innovations réactives fondées sur un passage rapide de l'idée pédagogique à l'action. Elles ont toute leur place pour faire évoluer les pratiques et changer la culture de l'organisation, à côté des innovations stratégiques qui elles, s'orchestrent au travers de projets de structures, donc forcément plus lourds.

Contact : Luc Kern
Email : lkern@ccip.fr

VirtualLearn

La seconde intervention, d'Olivier Lamirault, nous transportait dans l'univers virtuel de Second Life. VirtualLearn, tel est le nom de l'environnement de formation imaginé par le Polytechnicum et qu'il mettra petit à petit à disposition de ses apprenants.

Le Polytechnicum est une structure caennaise qui a déjà une forte expérience de mise en œuvre de dispositifs de formation à distance et une parfaite maîtrise de la médiatisation des contenus pédagogiques.

Les atouts de Second Life

Ce choix d'un espace dans « Second Life » repose sur le postulat que les environnements 3D, plus ludiques, reproduisant au mieux des éléments de notre environnement réel, sont propices à fournir de meilleures conditions d'apprentissage.

Par l'intermédiaire de leurs avatars, les apprenants se côtoient effectivement dans l'environnement virtuel. Par exemple, pour mettre en œuvre du travail collaboratif, ils se retrouvent autour d'une

table de réunion, tiennent des conversations en temps réel, peuvent lever la main, quitter la table... bref, produire toute une communication non verbale.

Proches des environnements du jeu vidéo, ces environnements de formation se révèlent d'emblée plus impliquants pour l'apprenant.

Par toutes ces interactions potentiellement générées, des pistes nouvelles s'ouvrent certainement pour les apprentissages dans le domaine du développement personnel.

Perspectives

Même si les technologies sont encore émergentes (il n'existe pas moins d'une trentaine d'environnements aujourd'hui et pour l'instant aucun standard qui les rendrait compatibles entre eux), le Polytechnicum a fait le choix d'expérimenter tous ces aspects dans les mois qui viennent. L'objectif est d'être prêt à offrir aux apprenants un large éventail de moyens pour se former. Les environnements virtuels, tout comme les serious games sont donc des univers à explorer.

Contact : Olivier Lamirault
 olivier.lamirault@unicaen.fr





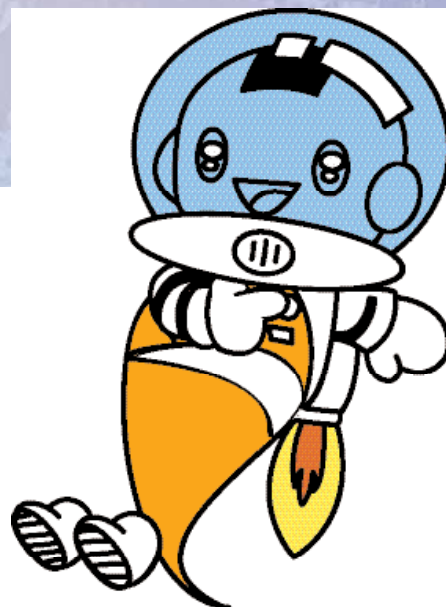
Espace Innovations Numériques
Normandes (i2N)
aux 9^{mes} RSI Normandie
décembre 2008

Définitions (source : Wikipédia)

Avatar : désigne l'apparence que prend un internaute dans un environnement virtuel

Second Life : Second Life (SL) est un univers virtuel en 3D sorti en 2003. Il permet à l'utilisateur (le « résident ») de vivre une sorte de « seconde vie » (second life en anglais). La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes. L'univers se démarque également par son économie : les résidents peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immobilier). Les échanges se font en dollars Linden, une monnaie virtuelle qui peut être échangée contre de la monnaie réelle. Second Life n'est pas un jeu stricto sensu mais un espace d'échanges (donc de jeu aussi si les utilisateurs le désirent), visant à être aussi varié que la vie réelle. C'est un forum internet où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale ; les débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages sont des événements courants sur Second Life.

Serious game : Un serious game (de l'anglais serious, « sérieux » et de game, « jeu ») est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique. La vocation d'un Serious Game est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.



Dossier réalisé par :

Francine ROCHEFORT,

Chargée de mission TIC/Formation (CTN)

E-mail : frochefort@ctn.asso.fr - Tél : 02 31 46 26 13

Christophe JOURDAIN,

Chargé de mission P@T (CTN)

E-mail : cjourdain@ctn.asso.fr - Tél : 02 31 46 24 12

Céline CARRE,

Chargée de communication (CTN)

E-mail : ccarre@ctn.asso.fr - Tél : 02 31 46 25 22