

Formation-action et e-learning : une union possible

La "formation-action" est un mode d'apprentissage qui a un réel intérêt pédagogique lors de sessions de formation présentiels. Dans le cas où la réunion physique d'apprenants n'est pas envisageable et que le dispositif s'oriente vers un e-learning individuel, est-il possible que les concepteurs de formations transposent cette pratique hautement éducative vers un support multimedia, et est-ce souhaitable?

La force de la formation-action réside dans sa pédagogie basée sur l'expérience. Les participants sont mis face à une situation dans laquelle ils doivent réagir pour la faire évoluer vers un objectif fixé au départ de la séquence. Cette situation s'approche le plus possible de la réalité, reprenant des scénarii qui se sont déjà passés ou qui peuvent se dérouler dans la vie professionnelle des apprenants. C'est cette mise en oeuvre factice qui va permettre aux participants d'aborder le thème de la formation de manière concrète et de l'appréhender grâce à leur propre expérimentation. Cette technique est habituellement pratiquée sur un groupe d'élèves et le formateur a une position d'observateur et d'analyste très importante.

Dans une formation e-learning, les capacités du multimedia peuvent et doivent favoriser les mises en situation. La transposition de l'action réelle en salle vers l'action virtuelle sur un écran d'ordinateur est réalisable, mais seulement en partie. Les présentations multimedia peuvent prendre l'aspect de problèmes à résoudre en réalisant des séries d'actions sans forcément proposer de chemins scénaristiques définis pour l'apprenant (voir article e-learning Blog du 07/04/2006 sur les serious games). Afin de donner une efficacité à cette méthode, il faut encourager les immersions de l'apprenant dans des univers professionnels virtuels : les activités interactives évolutives et autres "serious games" sont des très bonnes idées à mettre en place pour reproduire sur un écran ce que le participant ressent en présentiel lors d'une séquence de formation-action. Plus l'univers entourant la situation s'approche d'un univers réel et concret, plus l'impact du contenu est fort. Dans ce type d'outils, pour atteindre son objectif édicté au début, l'apprenant décide de son parcours et de ses méthodes selon ses analyses de la situation décrite, technique calquée sur une formation en "live". Il peut donc se tromper et il comprendra bien vite l'impact de ses erreurs car l'application numérique doit être en mesure d'adapter la situation selon les actions et les choix effectués par l'utilisateur; un tel développement informatique est assez complexe mais peut être déterminant dans une approche pédagogique axée autour de l'action et de l'expérimentation. Un outil de ce type peut en outre proposer un accès direct vers des ressources théoriques de type documentations numérisées afin d'allier l'action dans la situation et la recherche d'informations nécessaire à cette action. Ce qui s'avère être un bonus par rapport à une formation présentielle.

Cependant, on peut se rendre compte que le mode de formation-action ne peut pas être utilisée avec la même qualité en e-learning qu'en présentiel. Le support multimedia ne peut pas se substituer sur tous les points à la présence d'un formateur. Dans cette méthode pédagogique active, le formateur a un rôle d'analyse et de conseil. Or, même s'il est possible d'inventer des systèmes informatiques d'analyse des actions et de restitution automatique de conseils prédéterminés, il est difficile pour une application numérique d'avoir la finesse d'analyse et le regard critique basée sur l'expérience du formateur. De même, lors d'une séance en présentiel, les apprenants peuvent en théorie évoquer et se reporter à des thèmes connexes aussi largement que leur expérience le permet; alors qu'un système e-learning ne peut pas gérer tous les cas de figure imaginables par les élèves. Il faut également évoquer l'individualisation fortement présente au cours d'un e-learning : l'apprenant est seul face à son écran, et même les techniques de contacts synchrones

(tchat, visioconférence...) paraissent pauvres par rapport à une interaction vivante dans une salle de formation.

La formation-action a prouvé son efficacité pédagogique en présentiel. Il peut donc être intéressant de capitaliser sur cette technique dans le e-learning, mais sans forcément vouloir la singer. Les technologies d'interactivité et de simulation virtuelle peuvent être employées à ce titre. L'important est de comprendre les qualités offertes par le multimédia pour s'appuyer dessus lors de la conception afin de trouver un équilibre entre les particularités efficaces d'une "action" en formation en salle et celles d'une "action" en e-learning.