

«Tuons le QCM !», ou l'imagination au service de la e-formation

Aujourd'hui, rares sont les programmes de e-learning ne comportant pas d'exercices de questions à choix multiples. Rares sont les parcours de formation à distance ne proposant pas une série d'évaluations en QCM aux apprenants. Les concepteurs-formateurs s'entêtent encore et toujours dans l'utilisation de ce type d'examen malgré l'absence de fondement pédagogique et d'une quelconque analogie avec la réalité de l'élève. En effet, il est peu courant qu'une personne dans sa vie professionnelle soit soumise directement à trois solutions d'un problème (simpliste de surcroît) sans qu'il n'ait eu à les chercher, voir à les inventer... Or, le QCM semble être actuellement le maître de l'évaluation des connaissances en e-learning : ses résultats sont analysés comme paroles divines, des conclusions sont tirées hâtivement sur la compréhension du cours par l'apprenant, celui-ci peut être profilé et dirigé dans son parcours par ses réponses. Nombre de formations sont donc "notées" ou évaluées uniquement en suivant un mode d'exercices basé sur le choix de réponses prédéterminées et données.

Quelle pauvreté pédagogique! Quel manque d'inspiration de la part des concepteurs! Car c'est bien de cela qu'il s'agit : l'imagination.

La technologie n'est désormais plus un frein pour la conception de e-learning; dans un but pédagogique, l'emploi du multimedia et de l'informatique en général rend presque toutes les démarches d'apprentissage réalisables. La richesse des possibilités en scénarisation, médiatisation, figuration, calcul, ouvre un large champs en matière de techniques d'acquisition de savoirs et de traitement des informations liées à cette acquisition. Cependant, l'exploitation de ce potentiel semble être freiné par l'imagination des concepteurs. Les mêmes schémas narratifs reviennent trop souvent, les mêmes structures de cours également (se reporter à l'arborescence et la navigation identiques pour la plupart des plateformes LMS...). Et bien sûr l'omniprésence du qcm, passage obligé pour la majorité des cursus e-learning.

Il serait bon désormais de se débarrasser des habitudes qui n'ont jamais prouvées leur efficacité pédagogique -à l'image de l'exercice de questions à choix multiple- en acceptant l'utopie lors de la conception, en ayant une approche plus imaginative, peut-être plus fantaisiste de la e-formation, de l'évaluation et de son traitement. Les concepteurs doivent faire appel à l'expérience, au vécu des cibles apprenantes, pour adapter et inventer des organisations d'évaluation non soumises au dictat du questionnement à choix multiple ou des deux ou trois autres techniques redondantes. Le multimedia doit forcer à se représenter autrement l'acquisition et l'évaluation des connaissances.

Les mises en situations virtuelles, les "jeux" sur mesure, les univers à navigation et réflexion libres, les scénarii croisés et multiples, les réponses à construire et non pas à choisir, les systèmes d'analyse de comportements ou d'activité lors d'une résolution de problème, voilà les idées à explorer, les concepts qui feront le e-learning de demain. La e-formation efficace et moderne passera par un effort d'imagination mise au service de la pédagogie.