

QUELLES SONT LES GRANDES TENDANCES EN E-LEARNING ?

Au cours des dernières années, on a pu observer une transformation importante des pratiques de formation en ligne. Alors, comment tirer parti des nouvelles options offertes, tout en conservant une cohérence et en évitant les écueils que l'on peut rencontrer dans une période de transformation rapide?

Voici un résumé des approches en forte croissance, leur définition, leurs conditions de succès, les plateformes et les technologies à favoriser.



MICROAPPRENTISSAGE

Définition

Le microapprentissage fait appel à de courtes capsules de 1 à 5 minutes qui peuvent être suivies pendant une période de temps relativement longue. Ainsi, au lieu de suivre une formation d'une demi-journée, on visionnera plutôt une capsule pendant quelques minutes, sur plusieurs semaines. Les capsules peuvent être interactives, être constituées de petites vidéos, d'animations ou d'une combinaison de ces trois éléments.

Cette approche augmente la disponibilité de l'offre de formation, car il est beaucoup plus facile de libérer les employés pour de très courtes périodes que pendant toute une journée, par exemple. Souvent, les capsules seront disponibles sur des plateformes mobiles (téléphone ou tablette), ce qui en augmente l'accessibilité.

Conditions de succès

- Le microapprentissage doit être modulaire, flexible et centré sur l'utilisateur.
- Plus approprié pour du perfectionnement que pour la formation initiale.
- Disposer d'une plateforme de gestion des apprentissages qui offre un soutien adéquat pour cette stratégie.
- Le fait d'ajouter des mécanismes de motivation en s'inspirant des meilleures approches ludiques (concours, récompenses, badges, etc.) contribue au succès de ce type de démarche.

Exemples de plateformes et de technologies à favoriser

Duolingo (apprentissage des langues), Axonify (plateforme intégrée centrée sur le microapprentissage), Storyline (logiciel auteur puissant, mais tout de même assez facile d'appropriation).



APPRENTISSAGE COLLABORATIF ET SOCIAL

Définition

On peut parler d'apprentissage collaboratif et social lorsque des employés se développent professionnellement à travers leurs interactions et leur partage d'expérience avec des collègues. Les nombreux groupes d'intérêt existant sur LinkedIn, l'exploitation d'un wiki d'entreprise et un groupe de codéveloppement opérant sur un réseau social constituent autant de formes d'apprentissage collaboratif et social.

Conditions de succès

- Rendre visibles le leadership et l'expertise par l'identification de leaders formels et informels ainsi que des experts.
- Une culture de partage, de collaboration et de reconnaissance doit être valorisée dans l'entreprise.
- La disponibilité d'outils de collaboration ou de solutions logicielles.

Exemples de plateformes et de technologies à favoriser

Yammer (réseau social), Semantic MediaWiki (wiki) ou Adobe Connect (classe virtuelle et collaboration à distance).



MOBILITÉ

Définition

Déploiement des formations en ligne sur divers appareils tels que téléphones intelligents ou tablettes. Permet d'accroître la disponibilité et l'accessibilité des formations qui peuvent être suivies presque partout.

Conditions de succès

- Disponibilité des équipements.
- Politique de type « Bring your own device » (on permet aux employés d'utiliser leur propre appareil pour suivre les formations) en vigueur.
- Utilisation d'une plateforme de type SGA qui offre un soutien à la mobilité.
- Formations à déployer courtes et conçues pour les petits écrans.
- Disponibilité d'outils de développement offrant un soutien au développement de formations en ligne sur les appareils mobiles.

Exemples de plateformes et de technologies à favoriser

Absorb LMS (plateforme de type SGA), Adobe Captivate (outil auteur offrant un bon soutien à la mobilité).



LUDIFICATION

Définition

On définit la ludification comme l'application de mécanismes de jeu et de motivation à divers domaines tels que la fidélisation des clients ou la formation.

Plus spécifiquement, on cherche à accroître la motivation et l'engagement avec divers dispositifs tels que l'accumulation de points, la possibilité d'atteindre des niveaux, de recevoir des badges et des récompenses qu'on associe à la réussite de diverses activités ou à la démonstration de certains comportements.

Conditions de succès

- L'alignement avec la culture organisationnelle.
- L'alignement avec des initiatives de développement organisationnel.
- Relier les niveaux à l'acquisition de compétences.
- La bonne utilisation des systèmes.

Exemples de plateformes et de technologies à favoriser

Logiciel de type SGA (système de gestion des apprentissages) qui offre un soutien à la ludification, par exemple Academy LMS, Axonify, TalentLMS.

Système d'attribution de badges comme Credly

La formation en ligne offre maintenant tout un arsenal de solutions qui permettent aux entreprises d'accélérer le changement, d'augmenter la conformité aux politiques et aux procédures et aussi d'augmenter l'engagement des employés. À vous de profiter de ces nombreuses possibilités.

Vous voulez en savoir davantage ? Vous souhaitez élaborer une stratégie de formation utilisant le e-learning ?

[CONTACTEZ-NOUS](#)