LA FORMATION
NOUVELLE GENERATION

2017

LA GAMIFICATION, L'AVENIR DE LA FORMATION EN LIGNE ?

Solar Games

ARCEO
STRATEGIE
INNOVATION
FORMATION

LA GAMIFICATION, L'AVENIR DE LA FORMATION EN LIGNE ?

Le monde de la formation est en pleine mutation. Intéressons-nous plus particulièrement à la formation à distance, en général, plus communément appelée e-learning, et à la posture de l'apprenant dans cette aventure.

La formation professionnelle, un marché tourné vers la digitalisation

Elle représente, chaque année, globalement **32 milliards d'euros** (dont 43% de contributions des entreprises), dans le cadre de la formation des salariés du privés, des chômeurs, des fonctionnaires mais aussi des jeunes.

Cegos, organisme leader de la formation professionnelle internationale qui compte parmi les partenaires de **Solar Games**, a mené une enquête, dans le cadre de son baromètre annuel[1], auprès de **2640** salariés formés et directeurs, responsables RH et formation d'entreprises privées dans les **6** pays concernés par l'étude.

Nous pouvons noter les données suivantes :

- **50% DES SALARIÉS** interrogés ont bénéficié d'une formation en ligne.
- **88% DES D.R.H. ET RESPONSABLES DE FORMATION** contactés pensent que la formation, dans leur entreprise va vers plus de digitalisation.
- **68% DES D.R.H. ET RESPONSABLES DE FORMATION** interrogés pensent que la formation en ligne facilite l'apprentissage entre pairs, grâce aux outils collaboratifs.

Un marché en mutation

Les acteurs du marché confirment l'émergence et la croissance de nouvelles modalités d'apprentissage. Le marché de la formation en ligne, selon une dernière étude[2], a, dans son ensemble, atteint sa croissance maximale et amorcé un brusque déclin.

Cendant, même si les chiffres ne sont pas rassurants pour le marché pris dans son ensemble, on constate que les marchés du mobile learning, du social learning et du serious game (et de la gamification) sont, quant à eux, en pleine expansion.

[1] Dans le cadre de son baromètre annuel, l'Observatoire Cegos mesure les évolutions en termes de stratégie, politique et pratiques de formation dans 6 pays européens : Allemagne, Espagne, France, Portugal, Grande-Bretagne et Italie. Il offre ainsi des données chiffrées sur la vision des salariés et des directeurs, mais aussi des responsables RH et formation.

[2] ''The 2016-2021 Worldwide Self-paced eLearning Market'' sous-titrée ''Global eLearning in Steep Decline'', la dernière étude de Ambient Insight.

Le marché de demain

Marché du Mobile Learning

18.2 %

Taux de croissance annuel moyen

12 Mds

Valeur du marché estimé

2017

Au coeur des prévisions

Marché de la Gamification[3]

2016 **2.6 Mds**

Revenus des produits d'enseignement basés sur le jeu

2019 **319 Mds**

Plan gobal du marché prévu à l'échelle mondiale

L'essor des serious games ou la Gamification de la formation

Le serious game semble bien être une solution incontournable de la formation à distance, à condition que l'équilibre entre la pédagogie et le jeu soit respecté. C'est dans ce domaine que **Solar Games** propose son expertise, en développant non seulement des plateformes mais aussi des serious games qui répondent aux objectifs pédagogiques et aux besoins de ses clients.

[3] *Selon l'étude "2016-2021 Worldwide Game-based Learning Market" portant sur la gamification de la formation, Ambient Insight.*

LA GAMIFICATION, L'AVENIR DE LA FORMATION EN LIGNE ?

Et l'apprenant dans tout ça ?

La formation en ligne, qui se veut pertinente et performante, a vécu une très belle avancée et ne cesse d'offrir de nouvelles opportunités à l'apprenant. En théorie, tout est organisé autour de ce dernier afin de lui permettre d'accéder à tout ce dont il a besoin pour travailler et progresser. Cependant, en réalité, l'apprenant est beaucoup plus complexe à appréhender :

entre l'apprenant idéal pour lequel les formations sont préparées et l'apprenant réel, il y a tout un monde : celui de la motivation, par exemple.

L'apprenant idéal, fictif, imaginaire, fantasmé

L'apprenant idéal est autonome, maîtrise un minimum les technologies, est curieux et possède une grande capacité d'adaptabilité, tout en étant capable de rester motivé sur le long terme, puisqu'il peut également suivre ses progrès en temps réel. Lorsqu'il s'investit dans une formation à titre personnel, il sait sélectionner les ressources dont il a besoin, échange et construit son savoir avec ses pairs, dans les forums ou wiki dédiés, etc.

L'apprenant réel, vrai

Dans la réalité, il existe de nombreux profils d'apprenant et les freins à l'apprentissage sont nombreux. Les formations digitales doivent anticiper les comportements en terme de motivation, de gestion du temps, d'adaptabilité, de la relation humaine, etc.

L'importance de la personnalisation des parcours de formation, Solar Games l'a bien compris : la phase de profiling est en effet une étape clef dans la mise en place d'un parcours de formation. En outre, de nombreux MOOCs proposent sous forme de tchats ou de webinaires une présence en ligne (de formateurs ou de professionnels de la formation).

L'apprenant : un profil variable selon l'âge, les générations

La génération connectée n'envisage plus l'apprentissage de la même manière que ses aînées et est assez friande des serious games et autres modalités impliquant non seulement la mobilité mais aussi le ludique. L'apprenant est un acteur clef de la formation et tout parcours doit être pensé dans cette perspective d'adaptation et de prise en compte des spécificités propres à chaque profil.

Le monde de la formation a subi un profond bouleversement avec le développement du e-learning, dont la gamification (y compris le serious game) semble être l'avenir. Les scénarii de perspectives d'ingénierie pédagogique en matière de formation à distance vont dans ce sens.

Et face à la diversité des profils d'apprenant, la prise en compte de la dimension ludique reste un atout majeur dans le développement de parcours et de modalités d'apprentissage innovants.

Propos d'un expert

Audrey Rozowykwiat *Concepteur Développeur TICE au sein de la* ***DSIC*** *(Direction des Systèmes d'Information et de Communication) /* ***ENEAD*** *(Enseignement Numérique et à Distance), à* ***l'Université Sorbonne Nouvelle.***

Quelles sont les qualités d'un bon cours en ligne (type MOOC) ?

Des vidéos courtes, de qualité et percutantes. Des formateurs qui sont à l'aise devant la caméra et qui maîtrisent l'art de parler. Une bonne scénarisation pédagogique. La création de communautés autour du MOOC.

Quelles qualités possède un bon apprenant et quels sont les défauts qui peuvent freiner son apprentissage ?

Les qualités d' un bon apprenant sont la curiosité, la ténacité, le lâcher prise.

Les défauts qui peuvent freiner l'apprentissage sont un trop grand perfectionnisme qui pousse à ne rien faire par peur de faire des erreurs. Au contraire on apprend de ses erreurs.

Quels avantages offrent ces formations en ligne sur un plan professionnel ?

Elles permettent d'utiliser des compétences immédiatement implémentables comme l'apprentissage d'un nouveau langage web ou l'apprentissage de nouvelles compétences en communication.

Propos d'un expert reccueillis par l'équipe du cabinet Arceo

Solar Games

ARCEO STRATEGIE INNOVATION FORMATION

Plus d'informations

Vous souhaitez échanger avec l'un de nos conseillers ? Au travers de différentes problématiques liées à votre entreprise, ou des questions vis-à-vis de nos services ? N'hésitez pas à nous contacter à l'aide des coordonnées suivantes :

Arceo France *(Siège Social)*

Adresse: 64 rue de Grâce
80000 Amiens, France
Téléphone: 03 22 52 28 10

Horaires: 9h-17h, du lundi au vendredi

Arceo Hauts-De-France

Adresse: 9 rue Gribeauval
80000 Amiens, France
Téléphone: 09 86 73 03 00

Horaires: 9h-17h, du lundi au vendredi

Solar Games

Adresse: Avenue Simone Veil
06200 Nice, France
Téléphone: 04 92 09 78 70 21

www.arceo.fr
www.solargamescorp.com

Solar Games

ARCEO STRATEGIE INNOVATION FORMATION