



agence régionale
de la Formation
tout au long de la vie
Poitou-Charentes



« Boîte à outils du formateur »
Innovations dans le monde de la formation :
Les Mooc et les serious games
Dossier documentaire

Pour tout renseignement :
Agence Régionale de la Formation tout au long de la vie

Service Documentation de La Rochelle

15 rue Alsace Lorraine

17044 La Rochelle Cedex 1

Anne Angot : 05 46 00 32 56

Laëtitia Bodard-Valadeau : 05 46 00 32 48

documentation@arftlv.org

Service Documentation de Poitiers

42-44 rue du Rondy – CS 90144

86044 Poitiers Cedex

Sylvie Gay : 05 49 50 37 52





**Cette liste de références a été réalisée par les documentalistes de l'ARFTLV.
Elle regroupe une sélection de liens Internet.**

Pour aller plus loin...

✓ **Les centres de documentation de l'Agence Régionale de la Formation** présentent un fonds documentaire de plus de 3500 ouvrages, 120 dossiers documentaires et 60 abonnements à des revues spécialisées dans le domaine de l'emploi, de la formation et de l'insertion professionnelle. A Poitiers et La Rochelle, ils proposent des services de consultation, de prêt et de recherches documentaires à la demande.

✓ **Le portail Emploi Formation en Poitou-Charentes** propose toute l'actualité de l'emploi, la formation et l'orientation aux niveaux régional, national et européen.

<http://www.arftlv.org/>

✓ **Les publications de l'Agence Régionale de la Formation tout au long de la vie :**

- ARF Info, la revue bimestrielle d'actualités avec ses fiches techniques juridiques
- Le répertoire ARES des dispensateurs de formation en Poitou-charentes
- Le guide de l'apprentissage en Poitou-Charentes
- Les Affiches Horizon
- Convergences...

✓ **Retrouvez également l'ARFTLV sur les réseaux sociaux :**



<https://www.facebook.com/formationsmetiers.poitoucharentes>



<https://twitter.com/ARFTLV>

LES MOOC

Un Mooc : Qu'est ce que c'est ?

MOOC, Massive Online Open Courses, en français Cours en ligne ouvert et massif, est un type de formation ouverte et à distance gratuite en télé-enseignement.

Les participants aux cours, enseignants et apprenants, sont dispersés géographiquement et communiquent uniquement par Internet et en interaction : on passe de l'e-learning au social learning.

Un Mooc a des objectifs pédagogiques et induit des productions à réaliser ou des devoirs à faire ; il ne s'agit pas simplement des ressources diffusées en ligne.

Le qualificatif massif est lié au grand nombre de participants.

Comment ça marche ?



Source : <http://mooc-explorer.tumblr.com/post/33357362996/mooc-infographie>

➡ L'apprenant s'inscrit sur une **plateforme en ligne**. Il peut dès lors se connecter et collaborer sur la plateforme en accédant à des contenus et des espaces d'échanges avec l'équipe qui anime le Mooc : wiki, forum, communauté Google+, Facebook....

➔ On retrouve dans un Mooc un **ensemble varié de ressources** : vidéos préenregistrées, des vidéos en direct avec interventions d'experts afin de répondre aux questions des apprenants, des contenus « froids » (FAQ, fiches ou supports de cours)...

➔ Des modules en présentiel peuvent être proposés en parallèle du cours.

Ce qui change avec les Mooc

Les Mooc offrent à travers une plateforme digitale interactive :

- ➔ une diffusion des savoirs à un large public quel que soit son origine géographique, son statut et ses objectifs.
- ➔ des points de contact démultipliés grâce à la diversité et expansion des médias disponibles (ordinateurs, smartphones, tablettes ...) et du cloud.
- ➔ une proximité plus grande entre apprenants, d'une part, et entre apprenants et enseignants, d'autre part, grâce à une partie sociale (social learning) présente sur l'ensemble des plateformes collaboratives.
- ➔ une personnalisation du cours par le participant qui choisit lui-même ses modules, ses modes d'évaluation, sa vitesse d'apprentissage et ses liens avec les autres membres du Mooc.

Un développement rapide

Face à la vague déferlante de Moocs anglo-saxons, qui ont rencontré, en quelques mois, un succès mondial (trois acteurs américains dominent le marché : Coursera, EdX et Udacity), les acteurs français rattrapent leur retard : le Ministère de la Recherche et de l'Enseignement supérieur a lancé FUN en octobre 2013 qui rassemble les Mooc des grandes écoles et des universités.

FUN : France université numérique

- <https://www.france-universite-numerique-mooc.fr>

L'annuaire des Mooc francophones

- <http://mooc-francophone.com/>

Cartographie des Mooc français

- www.mindmeister.com/fr/306359951/cartographie-des-mooc-fran-ais

Des Mooc qui font le buzz

Selon *Le Monde* du 28 mars 2014, depuis le lancement de la plateforme FUN, 226 000 apprenants se sont inscrits à l'un des trente MOOCs.

Le grand gagnant de cette nouvelle forme d'apprentissage est le CNAM : avec ses cinq premiers MOOCs, il a séduit près de 56 000 personnes.

Plus de 36 000 personnes se sont inscrits à celui baptisé « Du manager au leader ».

Quelques exemples de Moocs :

📖 **ABC du management de projet** - Rémi Bachelet (Centrale Lille) : le précurseur

<http://gestiondeprojet.pm/>

📖 **Monter un Mooc de A à Z**

https://www.france-universite-numerique-mooc.fr/courses/ENSCachan/20002/Trimestre_2_2014/about

📖 **Enseigner et former avec le numérique**

https://www.france-universite-numerique-mooc.fr/courses/ENSCachan/20003/Trimestre_2_2014/about

📖 **Mooc du Manager**

www.moocdumanager.com

Des indicateurs d'évaluation et de réussite

L'évaluation se fait en contrôle continu par le biais de quizz, de dossiers à rendre validés par l'enseignant ou par les autres participants du Mooc.

La réussite du cours donne droit à une attestation ou un certificat.

Seuls 9 % des inscrits ont vu plus de la moitié des cours et 8 à 10 % achèvent et valident leurs formations. Si c'est peu au regard de la quantité initiale d'inscrits, cela représente néanmoins de nombreuses certificats délivrés.

📖 Pour aller plus loin :

- **A propos des taux de réussite des MOOC**
<https://plus.google.com/115161620525224497395/posts/P8ENq7NbEPX>
- **L'évaluation par les pairs dans les MOOC**
www.youtube.com/watch?v=EpXRNIQsZW4&feature=youtu.be
- **MOOC : quels indicateurs de succès ? – Matthieu Cisel**
<http://blog.educpros.fr/matthieu-cisel/2013/07/11/mooc-quels-indicateurs-de-succes/>
- **MOOC : ce que les taux d'abandon signifient – Matthieu Cisel**
<http://blog.educpros.fr/matthieu-cisel/2013/06/01/mooc-ce-que-les-taux-dabandon-signifient/>

Les entreprises commencent à s'intéresser au phénomène

Les modes d'apprentissage en ligne offerts par l'arrivée des MOOC ouvrent de nouvelles opportunités aux entreprises, tant sur le plan de la formation que du recrutement.

Ils représentent un outil très intéressant puisqu'ils offrent aux salariés et à grande échelle des cours sur mesure. L'évaluation s'effectue en temps réel. En vérifiant l'adéquation de leurs compétences avec ses objectifs stratégiques, l'entreprise peut mieux développer leur employabilité. L'argument financier pèse aussi : une formation classique est nettement plus coûteuse. Sans compter les frais de logistique (transport, repas, hébergement) qui sont considérablement réduits.

A lire

Le Guide du Mooc

www.france-universite-numerique.fr/IMG/pdf/guide_mooc_complet_vf.pdf

Guide réalisé par Matthieu Cisel qui a fait son doctorat en sciences de l'éducation sur les MOOC. Issu du département de biologie de l'ENS Cachan, il est actuellement en thèse au laboratoire Sciences Techniques Education Formation (STEF). Il a participé à la conception de plusieurs MOOC. Il tient le blog "La Révolution MOOC" : <http://blog.educpros.fr/matthieu-cisel/>

Les MOOC, nouveaux modèles de formation en ligne

www.prisme-limousin.fr/espace-documentaire/mooc-dossier-documentaire#la-presse-en-parle

Dossier réalisé par le Carif Limousin – Prisme : une revue de presse, des ressources web et des exemples de Moocs.

LES SERIOUS GAMES

La vocation d'un serious game, jeu sérieux en français, est d'inviter l'utilisateur à interagir avec une application informatique dont l'objectif est de combiner des aspects d'enseignement, d'apprentissage, d'entraînement, de communication ou d'information, avec des ressorts ludiques et/ou des technologies issus du jeu vidéo.

Une telle association a pour but de donner à un contenu utilitaire (serious), une approche vidéo-ludique (game).

Peut-on se former avec un Serious Game ?

Les serious games sont particulièrement développés dans le monde de l'éducation des enfants et la formation des adultes.

Dans le monde professionnel, l'usage des Serious Games s'est largement répandu dès le début des années 2000. Les entreprises les utilisent pour le recrutement ou la formation continue.

Le serious game est particulièrement performant pour évaluer les compétences et le comportement de candidats à l'embauche. C'est aussi un formidable levier pour améliorer les performances des salariés.

Devenant acteur aux commandes de sa formation, l'apprenant assimile mieux le contenu théorique du jeu et trouve du plaisir à se former. Les simulations le propulsent dans des situations très réalistes, qui lui permettent de mettre au point les meilleurs diagnostics et stratégies d'évolution.

**Les jeux sérieux sont utilisés par 25 % des DRH et responsables formation européens.
90 % des salariés qui y ont goûté estiment qu'ils répondent à leurs attentes.**

Des exemples de Serious games



Orientation scolaire et découverte professionnelle

www.onisep.fr/Choisir-mes-etudes/Au-lycee-au-CFA/La-procedure-Admission-Post-Bac/Mon-coach-apb



Serious game de lutte contre l'illettrisme : Imagana

www.imagana.com/app.php/jeu



EHPAD'PANIC, un serious game de formation pour le personnel en EHPAD

www.ehpad-panic.com

POUR ALLER PLUS LOIN : Consulter le catalogue de Jeux sérieux gratuits éducatifs



 <http://cursus.edu/institutions-formations-ressources/formation/16184/jeux-serieux-gratuits/#.U34MykxOKpo>

 <http://www.pinterest.com/thotcurs/jeux-s%C3%A9rieux/>

Sélection bibliographique

Toutes les références suivantes sont disponibles au Service Documentation de l'ARFTLV.

Pour plus de ressources : documentation@arftlv.org

« Le Serious Game, l'âge de raison ? »

Ignition Factory a récemment publié une étude sur les expériences de Serious Games auprès de grandes entreprises. Cet article fait le point sur les principaux éléments à retenir.

12 mai 2014.

http://myseriousgame.com/etude-serious-game-age-raison/?utm_source=blog&utm_medium=article_blog&utm_campaign=etude_serious_game

Les jeux sérieux au banc d'essai

Ils se comptent désormais par milliers : les serious games remplissent-ils leur promesse ?

LAROUSSERIE David, *LE MONDE*, 12 juin 2013, p. 2

www.lemonde.fr/sciences/article/2013/06/10/les-jeux-serieux-au-banc-d-essai_3427390_1650684.html

Serious game en demi-mesure

Cet article dresse un portrait des perspectives d'évolution du marché du serious game.

TRANCHART Philippe, AFPA, *DEBAT FORMATION*, juillet 2013, pp. 28-29

www.zyzyne.com/zh5/93824#p=0

Quand les PME s'empareront des serious games...

L'engouement des entreprises pour les serious games ne faiblit pas. Même si le premier bilan de l'appel à projets gouvernemental indique un tassement du marché.

TRANCHART Philippe, *DEBAT FORMATION*, mars-avril 2012, p. 17

www.debatformation.fr/archive/DF13/appli.htm

Les jeux sérieux au service de l'enseignement au management

Les jeux sérieux suscitent aujourd'hui un réel engouement. Entreprises, administrations, écoles de management s'en servent notamment comme support de formation. L'institution scolaire affirme également son intérêt pour ces outils.

DUFLANC Jean-Christophe, *ECONOMIE ET MANAGEMENT*, avril 2012, pp. 48-53

www2.cndp.fr/revueEcoManagement/pdf/143/143-enpratique2.pdf

Recrutement innovant : Les serious games

Formation, intégration des nouveaux ou recrutement, les serious games peuvent être utilisés pour différents buts. Dans un livre blanc, RegionsJob propose un tour d'horizon des serious games qui existent, mais également des retours d'expérience d'entreprises qui les utilisent.

RegionsJob, Janvier 2013

www.slideshare.net/captainjob/ebook-recrutementinnovantseriousgames

Les serious games : nouvelle opportunité ou effet de mode ?

Si le e-learning s'impose aujourd'hui dans les grandes entreprises, d'autres solutions de formation comme les serious games ont fait leur apparition. Quels sont les avantages à utiliser de tels outils, quels sont les freins, toutes les formations se prêtent-elles à cette forme d'apprentissage, tous les publics sont-ils concernés, quel rôle joue le formateur ? Plusieurs spécialistes et responsables d'organismes de formation répondent.

FEDERATION DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE, *FFP ACTUALITES*, Septembre 2010, 4 p.

www.ffp.org/doc-289-ffp-actualiteacute-s-ndeq-33-les-nouvelles-technologies-entraicirc-nent-une-mutation-des-formes-d-apprentissage.html

Les serious games expliqués à votre directeur général

Les serious games sont des programmes ludiques qui utilisent les ressorts du jeu vidéo pour simuler des situations professionnelles. Leur recours pour former les collaborateurs ou évaluer leurs compétences se répand, doucement mais sûrement en entreprise.

CHICAUD Sandrine, *01 INFORMATIQUE*, 26 août 2010,

<http://pro.01net.com/editorial/525334/le-serious-game-explique-a-votre-directeur-general/>

Développer son "serious game"

Pour donner à leurs salariés l'envie d'apprendre, les entreprises recherchent des modalités de formation et se tournent vers les jeux sérieux, alliant jeu vidéo et apprentissage.

ARTICLE : *L'USINE NOUVELLE*, 7 mai 2009, pp. 44-45

www.usinenouvelle.com/article/developper-son-serious-game.N66317

Serious games - Advergaming, edugaming, training...

Cette étude identifie les caractéristiques, les usages et les différentes familles de serious gaming. Elle met en évidence les enjeux associés aux phases de conception, de développement et de diffusion des différents types de serious games. Elle analyse enfin les perspectives et leviers de développements qu'offre le serious gaming.

Laurent MICHAUD. Juin 2008. 91 p.

http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_VF.pdf



Des ressources en ligne

- ✓ www.serious-game.fr
- ✓ <http://eduscol.education.fr/dossier/jeuxserieux>
- ✓ www.jeux-serieux.fr
- ✓ www.seriousgameblog.com
- ✓ <http://myseriousgame.com>
- ✓ www.ludovia.com
- ✓ www.netpublic.fr/tag/serious-game

Pour aller plus loin, consulter le scoop-it de l'ARFTLV

www.scoop.it/t/veille-sur-les-innovations-en-formation