

Travail individuel – Coopacadémy -

Question 1 : Outils et éléments d'apprentissage

Plusieurs outils et éléments d'apprentissage sont utilisés dans la formation « Passez en mode agile », de la plateforme Coopacademy. Voici la liste de ceux que nous avons pu observer :

- Le micro-Learning : La formation est en effet composée de 3 modules. Le module étudié est le premier, intitulé « Base ».
- La capsule vidéo : La formation débute par le visionnage d'une vidéo. Celle-ci est accessible tout au long de la formation.
- La clarification des objectifs : Au départ de la formation, il est présenté les objectifs de cette dernière : Connaître les origines et préceptes de l'agilité et maîtriser les 4 valeurs de l'agilité énoncées dans le Manifeste agile.
- L'indicateur temporel : Une indication est donnée sur le temps de réalisation de l'activité d'apprentissage, soit 14 minutes.
- La redondance oral/visuel/écrit : Durant la vidéo, une redondance apparaît entre :
 - le discours oral qui explique le contenu de la formation sur l'agilité,
 - le message écrit qui est une retranscription fidèle du discours oral et qui apparaît au bas de la vidéo,
 - les images et indications écrites qui apparaissent comme des mots et expressions clés.
- L'évaluation formative : Après avoir visionner la vidéo, il est proposé une évaluation sous forme de questions à choix multiples.
- L'accès à la vidéo « leçon » : L'utilisateur a la possibilité d'accéder à tout moment à la leçon, même durant la phase d'évaluation.
- Les indices : Une aide est proposée pour chaque question sous la forme d'une phrase indice.
- Le feedback immédiat : La réponse à chaque question est corrigée tout de suite après la validation de l'apprenant. Il a ainsi un feedback immédiat de la ou les réponses données.
- Les renforçateurs : Des renforçateurs négatifs sont donnés en cas d'utilisation des indices et en cas de mauvaise réponse. L'apprenant perd un point sur les 4 points de départ. S'il perd les 4 points, il doit alors recommencer.
- Le support de correction : Après chaque question, il est proposé une explication, appelée « point-clé ».
- Les informations supplémentaires enrichissantes : Après chaque question, il est proposé une information supplémentaire et inédite en lien avec la question. Cette partie est appelée « Le saviez-vous ? »
- La gamification : L'utilisation des points, avec le risque de perdre et de devoir recommencer « la partie » est un procédé qui permet de gamifier la formation.

Question 2 : Les approches pédagogiques, les théories et les processus d'apprentissage

Le modèle cognitiviste :

Nous pouvons voir tout d'abord l'influence du modèle cognitiviste. En effet, nous connaissons l'importance de la structuration et de l'organisation des informations et de l'apprentissage de ce modèle, ce que nous reconnaissons dans l'utilisation du micro-Learning et de l'indicateur temporel dans la formation.

La théorie cognitiviste avance également l'idée que l'apprenant est particulièrement actif dans ses apprentissages. La clarification des objectifs est un outil qui permet à l'apprenant de structurer mentalement son parcours et ainsi, d'être davantage engagé dans sa formation.

Le feedback immédiat est également un des quatre piliers de l'apprentissage dans le modèle cognitiviste, développé par Dehaene (2013). Le retour d'informations qui s'effectue immédiatement après chaque question, permet à l'apprenant de modifier ses stratégies (revoir par exemple la vidéo avec l'objectif de mémorisation des informations transmises) et ainsi ne plus se tromper.

Le modèle behavioriste :

Pour le modèle behavioriste (Skinner, Pavlov), l'idée principale est que l'apprentissage est un changement de comportement. Ce changement s'effectue grâce à un conditionnement. L'utilisation des renforçateurs est un outil de conditionnement. Dans la formation, les renforçateurs utilisés sont négatifs, puisque l'apprenant perd des points voire la partie s'il ne répond pas correctement aux questions. Ce processus l'amène alors à changer son comportement face à l'apprentissage, grâce à un principe d'essais-erreurs (Carré et Mayen, 2019).

Le modèle Constructiviste :

Ce modèle a pour idée forte qu'apprendre se fait par la construction des connaissances. L'utilisation des capsules de savoir ainsi que les supports de correction dans la formation, soulignent cette volonté d'amener l'apprenant à comprendre son erreur et à l'utiliser comme un levier d'apprentissage.

Le modèle connectiviste :

La formation se fait au travers d'outils numériques qui lui permet d'être accessible quand on le souhaite

La théorie de la charge cognitive:

Cette théorie est parfaitement illustrée par l'utilisation de la redondance oral/visuel/écrit, que l'on peut observer dans la formation. Mais c'est ici une erreur d'utilisation, puisqu'elle prouve, comme l'a démontré Sweller, que la redondance peut justement provoquer la diminution des performances, aussi bien dans la mémorisation que dans le transfert des apprentissages.

La théorie motivationnelle :

La gamification est une utilisation efficace pour illustrer la théorie motivationnelle. C'est en effet par ce biais, que l'apprenant va réussir à développer sa persévérance et sa réussite. L'indicateur temporel est également efficient en ce sens, car l'apprenant connaît le temps (qui ici est assez court) qui lui est demandé pour s'investir et se concentrer sur la tâche (Locke et Latham). Il est donc plus évident pour lui de se préparer et de se construire un meilleur sentiment d'efficacité.

La théorie de l'autorégulation :

Cette théorie est présente dans la formation, au travers notamment de l'accès à la leçon pendant la phase évaluative mais pas seulement.

L'indicateur temporel aide également à l'apprenant à s'autoréguler en pouvant anticiper son temps de concentration à la tâche demandée.

La proposition d'« indices » est également un outil d'apprentissage qui va permettre à l'apprenant de gérer son besoin ou non, d'aide pour avancer dans son apprentissage.

Question 3 : Points forts et points faibles

Les aspects positifs et selon moi les plus efficaces, dans les différents outils et éléments d'apprentissage proposés dans cette formation, sont :

- La volonté de structuration et d'organisation de l'apprentissage : en effet, le fait de découper en plusieurs parties l'apprentissage, qui est le propre du micro-Learning, est un élément facilitateur de l'apprentissage. Il permet d'éviter la perte de motivation et d'attention de l'apprenant. L'indicateur temporel ainsi que la clarification des objectifs, sont également très intéressants et renforcent cette idée.

- La volonté d'amener l'apprenant à plus d'autonomie par l'autorégulation : L'accès à la leçon, le feedback immédiat sont des éléments qui permettent à l'apprenant d'acquérir plus d'autonomie, en pouvant s'autoréguler, au travers du retour apporté par la correction, mais également par le choix ou non, d'une aide pour la mémorisation des informations.

Le choix de l'aide lors des questions est également un point intéressant dans l'objectif d'autorégulation. En effet, l'apprenant a le choix entre regarder la vidéo et regarder l'indice (qui lui coûtera un point). L'apprenant doit alors choisir sa stratégie de réussite, suivant son hésitation dans sa réponse. En effet, s'il a seulement une hésitation, il peut choisir d'utiliser l'indice et ainsi gagner du temps et de la motivation, avec cependant la conscience de la perte des points et donc le risque de la baisse d'estime de soi. Il peut en outre, si la réponse lui est vraiment inconnue, retourner dans le visionnage de la vidéo pour retrouver l'information. Cependant, ce choix sera plus coûteux en termes d'énergie. En conclusion, il est intéressant d'amener l'apprenant à choisir l'option la plus efficace et la plus efficiente suivant son problème.

- La volonté de motivation de l'apprenant : Cet objectif est atteint notamment par l'utilisation de la gamification qui augmente la motivation de l'apprenant à réussir son apprentissage.

En ce qui concerne les points négatifs de cette formation, il y en a selon moi une seule : la redondance.

En effet, comme le souligne Sweller dans la théorie de la surcharge cognitive, la redondance peut amener l'apprenant à être en situation de surcharge cognitive et donc à réduire ses performances et sa réussite.

Le fait d'utiliser 3 modes de communication dans la vidéo peut être source de surcharge cognitive chez l'apprenant, qui doit diviser son attention et donc réduire ses capacités cognitives.

La proposition de remédiation serait tout simplement de supprimer le mode écrit de la vidéo.

Utilisation de l'IA (chat GPT)

- Pour m'aider à résumer la bibliographie à lire. Je lui proposais mon interprétation des textes qu'il validait ou non avec argumentation et discussion et ensuite il mettait en mémoire mes résumés pour pouvoir les mettre en format pdf à imprimer.
- Utilisation également comme enregistreur pour répertorier les références auteurs que je croisais dans les textes.
- Pour m'aider à répondre à la question sur l'environnement informatique.