

Le e-learning adopte la scénarisation

■ **En projetant le salarié en formation dans un univers imaginaire, l'apprentissage devrait être facilité.**

L'e-learning ne tiendrait pas toutes ses promesses. Un taux d'abandon significatif en cours de formation a été relevé par une étude de la Cegos : il semble que se reconnecter pour approfondir n'est pas « naturel ». Certes, le temps héroïque de la fin des années 90 n'est plus,

lorsque les textes bruts des formateurs ou, au mieux, les transparents d'une conférence étaient mis en ligne et baptisés « e-learning ». Mais l'utilisation massive de la formation via Internet se heurte toujours à l'ergonomie poussive et au mauvais confort de lecture des programmes. Dans les allées du Marché mondial de l'éducation, qui s'est tenu à Lisbonne du 21 au 24 mai, la question a été chaudement discutée.

Les premières idées de scénarisation des programmes de formation ont été évoquées. Aujourd'hui, certains sites adoptent cette

démarche. C'est le cas de celui créé par l'EM Lyon, à destination d'un public de cadres. Un ancien producteur de jeux vidéo grand public, Marc Alvarado, a d'ailleurs été choisi comme directeur.

Remplir une mission. Ici, la scénarisation commence par une réflexion entre formateurs, graphistes et scénaristes. « Ils inventent l'univers imaginaire dans lequel la formation semble plus facile à appréhender », remarque Marc Alvarado. C'est ainsi qu'un parcours dans la Cité des étoiles de Baïko-

nour développe un cours de marketing industriel. L'apprenant remplit une mission. Il circule dans la cité, clique sur une action. Un bloc de cours apparaît. Le formateur reste évidemment joignable par téléphone, mail ou forum. « *Cependant, il convient de toujours adapter le niveau de scénarisation au degré d'autonomie de l'apprenant* », prévient Jacky Donnedu, de la Cegos. Pour l'heure, aucune étude n'a été réalisée pour prouver que la scénarisation permet de faciliter les apprentissages et l'acquisition des savoirs.

Pascal Junghans