

UN NOUVEL ESPACE DE FORMATION TOUT AU LONG DE LA VIE : LE WEB 2.0

Inmaculada Maiz Olazabalaga. Université du Pays Basque

Carlos Castaño. Université du Pays Basque

Gorka Palacio. Université du Pays Basque

1.- L'engagement européen pour le Life Long Learning.

Le Life Long Learning, le développement professionnel continu ou l'[apprentissage tout au long de la vie](#), constitue un élément central dans l'engagement européen de « *devenir l'économie de la connaissance la plus compétitive et la plus dynamique du monde, capable d'une croissance économique durable accompagnée d'une amélioration quantitative et qualitative de l'emploi et d'une plus grande cohésion sociale* ».

Cet engagement se concrétise par une série de communications et de décisions prises par la Commission Européenne, qui propose la construction de l'Espace Européen d'apprentissage permanent, une question qui prend forme depuis la conférence de Lisbonne. Depuis, tous les pays de l'Union voient dans leurs agendas des objectifs et des actions prioritaires liés au Life Long Learning.

D'autre part, tous les projets des différents pays de l'Union font appel au e-learning et le présentent comme un véhicule particulièrement idoine pour transmettre les objectifs proposés. Vous pouvez voir par exemple le projet e-learning du Gouvernement Basque (<http://www.euskadi.net/eeuskadi/>) qui a déclaré, entre autres, l'objectif suivant : « intensifier l'effort de formation à tous les niveaux, non seulement la formation à la technologie, mais aussi et surtout la formation à l'usage pédagogique de la technologie et à la gestion du changement ». Grâce à l'appui des [Technologies de l'Information et de la Communication](#), la gestion de l'information et des connaissances devient ainsi essentielle au succès de la nouvelle économie.

Sur le plan académique et de recherche, et, dans l'objectif d'intégration avec les TIC, et principalement avec l'e-learning, le Life Long Learning est présent sur tous les agendas de recherche des organismes européens. Reportez-vous par exemple au site internet d'EDEN (European Distance and e-Learning Network) (<http://www.eden-online.org/eden.php?menuId=80&contentId=71>) et la révision de leurs publications (<http://www.euodl.org/>).

2.- Capacités et nouvelles manières d'apprendre dans la société de la connaissance

L'une des raisons pour lesquelles le Life Long Learning acquiert une telle importance est sans doute la constante accélération des procédés scientifique et technologique. Malgré l'augmentation de la durée des études, la connaissance et les compétences que nous acquérons à l'université ne sont pas suffisantes pour aborder une carrière professionnelle de trois ou quatre décennies.

Dans une société en constante évolution, il ne s'agit pas tant de fournir des capacités et des compétences prédéfinies, à travers des formations actualisées standards, mais de former dynamiquement les travailleurs de la connaissance pour les intégrer dans une culture de l'apprentissage permanent, tout au long de leur vie professionnelle.

Certains pensent qu'avec l'e-learning, on a découvert la panacée pour l'apprentissage. On espérait que la technologie en tant que telle rendrait effective la transformation de l'enseignement et de l'apprentissage.

Actuellement, l'e-learning se conçoit fondamentalement sous forme de cours on-line. La technologie de l'apprentissage dominant s'articule ainsi à travers des plateformes technologiques de distribution de l'apprentissage ([Learning Management System, LMS](#)). Grâce à celles-ci, la formation proposée devient une unité basique d'organisation de la connaissance. À travers ces plateformes, les élèves ont accès aux contenus, activités, travaux et tutorats du cours.

On retrouve ce type de logiciel en majeure partie dans les environnements virtuels d'apprentissage, aussi bien universitaires que professionnels, dans trois versions distinctes : 1) version plateformes privatives basées sur [code propriétaire](#): outils comme [WebCT](#) et [Blackboard](#), 2) version [logiciel libre](#): [Moodle](#), [Atutor](#) ou [Bodington](#) et 3) version des [environnements virtuels d'apprentissage](#) développés par l'université ou l'entreprise elle-même.

Grâce à cette façon de comprendre l'e-learning, nous retrouvons traditionnellement deux modalités formatives différentes : 1) une formation complètement à distance, et 2) un recours complémentaire aux classes où la présence est nécessaire, qui considère même son utilisation facultative. En plus de recevoir des informations, cette modalité sert surtout à dissiper les doutes, observer et pratiquer.

Selon nous, deux faiblesses semblent se détacher de cet exposé. La première est en rapport avec l'incapacité de ce système d'apprentissage à générer une « nouvelle alphabétisation dans l'apprentissage électronique et l'acquisition de nouvelles compétences dans ce domaine. Cette alphabétisation consiste à résoudre une équation dont les termes sont les suivants : de quel type d'information a-t-on besoin, où l'obtenir et comment la transformer en connaissance, la présenter et la gérer » ([Varis, 2005](#)).

Puisque, comme nous l'indique Horton (2001), l'apprentissage électronique ne consiste pas seulement à surfer sur Internet ou à télécharger du matériel de formation en ligne. Nous pensons que les capacités et compétences requises ne doivent pas être de simples actions instrumentales, mais qu'elles doivent également permettre le passage de la [Société de l'Information](#) à la [Société de la Connaissance](#) aux étudiants.

Deuxième faiblesse de l'exposé précédent : la majeure partie des personnes conçoivent l'e-learning seulement comme une formation sérieuse, et non pas comme un outil et une attitude envers la formation permanente pour la gestion de la connaissance elle-même. Comme l'affirme [Jane Knight](#) (fondatrice du "e-learning center") sur un [podcast](#) reproduisant une interview accordée au cabinet [Kineo](#), sur les [nouvelles tendances de la Téléformation](#) : « l'e-learning c'est aussi la communication, la collaboration entre les étudiants, le partage des connaissances

et des expériences [...] les gens voient seulement l'e-learning comme des formations sérieuses alors que toutes ces possibilités constituent un plus. L'e-learning n'est plus une expression adéquate [...] il est surtout en rapport avec le travailleur et l'encouragement au rendement".

Ces possibilités sont en rapport avec le développement d'outils gratuits pour l'e-learning, de nouvelles attitudes envers le Web et de [nouvelles tendances dans la conception de l'apprentissage](#).

3.- Nouvelles tendances dans la conception de l'apprentissage.

Récemment, [Richard Straub](#) (2006), indiquait que le travailleur de la connaissance du XXI^{ème} siècle ne pouvait plus se baser sur la manière d'apprendre du XX^{ème} siècle et des époques antérieures:

«L'approche de l'apprentissage change peu à peu: il ne s'agit plus de faciliter des capacités et des compétences prédéfinies mais de former dynamiquement les travailleurs de la connaissance pour qu'ils soient plus productifs. Malgré tout, ces dix dernières années, on a sous-estimé l'objectif réel de l'innovation de l'apprentissage».

Dans un monde d'apprentissage actif tout au long de la vie, tel que le promeut la Commission Européenne, le portefeuille des capacités d'une personne se forme et se documente à partir d'une combinaison des expériences, réussites et rapports de la vie réelle grâce aux certificats d'apprentissage formel. Il n'y a aucun doute sur la continuité de l'apprentissage dans les classes, surtout lors des phases initiales de l'éducation, mais il aura un rôle de moins en moins important tout au long de la vie de chacun. **Selon diverses études, nous apprenons au travail entre 70 et 80 % de ce que nous apprenons en général.** En ce sens, la technologie ePortfolio a des capacités pour transformer la pratique actuelle et améliorer la qualité de l'apprentissage tout au long de la vie, et notamment le développement professionnel continu.

On constate une grande augmentation d'outils tels que les weblogs, wikis et podcasts sur le Web. Ces outils nous invitent à penser à une utilisation formative d'Internet qui va plus loin que la reproduction à travers les environnements virtuels des situations d'enseignement où la présence s'avère nécessaire. Mais, en outre, ils nous amènent à penser que **la technologie peut aider à changer la manière même de l'apprentissage.**



[Stephen Downes](#), dans l'un de ses travaux présenté sur NAWeb en Octobre 2004, intitulé "[Ten years after](#)" nous offre un panorama du changement qui se produit depuis ces dix dernières années, sur l'apprentissage compte tenu de l'influence des technologies Internet.

Ce changement peut se représenter dans la transition qui se produit sur les sept caractéristiques suivantes :

Changements dans notre conception de l'apprentissage produits par la technologie.

➡ **Linéaire** —————> **Multidirectionnel**

L'idée d'un Réseau, plus que celle d'une chaîne d'information. L'attente de surfer sur un web sémantique, doté de sens.

➡ **Statique** —————> **Dynamique**

L'apprentissage comme recours continu, sur demande, comme et quand elle est nécessaire. Comme l'eau et l'électricité, toujours disponible, toujours « ON ».

➡ **Contenu** —————> **Expérience**

On parvient à l'apprentissage grâce à l'interaction et l'immersion, et non grâce à la distribution de l'information.

➡ **Démonstration** —————> **Déduction**

Apprendre en tenant compte de ce que les gens font et non de ce qu'ils disent.

➡ **Objectifs** —————> **Buts**

Motivation car envie d'apprendre, de s'améliorer, d'atteindre des buts personnels et/ou de groupe.

➡ **Uniformité** —————> **Diversité**

Configuration de nos préférences personnelles plus qu'une solution universelle et unique pour tout le monde.

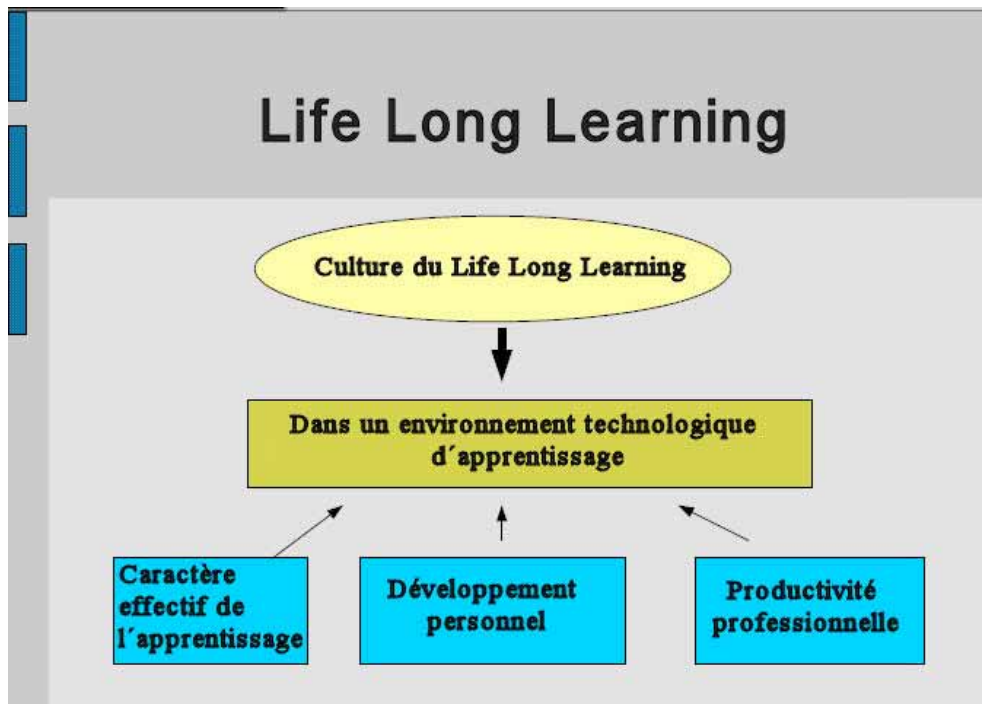
Ces mouvements possibles sur la façon de comprendre l'apprentissage sont basés sur le déplacement de la responsabilité de l'apprentissage aux étudiants eux-mêmes, et passent nécessairement à la conversion en sujets actifs de la construction et de la gestion de leur connaissance. Plus qu'une approche « centrée sur l'élève », elle est capable de contrôler l'apprentissage entre les mains de l'étudiant lui-même.

Selon nous, il faudrait ajouter à cette perspective une autre caractéristique :

➡ **Individualité** —————> **Collaboration**

Établissement des réseaux d'apprentissage comme des communautés d'expériences ([Wenger](#)), caractérisés par un thème ou un même intérêt partagé entre les utilisateurs qui interagiraient entre eux et apprendraient de chacun en développant et en partageant un répertoire de ressources.

Il faut donc en déduire que dans l'actuel univers des changements constants et de l'innovation, l'innovation dans l'apprentissage est essentielle. Cette innovation donne lieu à de nouveaux modèles pédagogiques, de nouveaux environnements virtuels de collaboration au contenu digital accessible qui peut être partagé et échangé. Cela nous conduira vers une vraie culture de l'apprentissage tout au long de la vie (Life Long Learning) où convergeront le caractère effectif de l'apprentissage, la productivité professionnelle et, aussi, le propre développement personnel.



Ce point remplace la métaphore de la «transmission» par l’exploration active et la «construction» personnelle des connaissances. Et, à son tour, cette nouvelle scène promeut le rôle des citoyens en tant que créateurs de connaissance.

4.- Une expérience de formation permanente sur le Web 2.0

Entre septembre et décembre 2006, nous avons mené un cours de formation permanente avec près de 80 participants liés au monde de l’éducation. Ce cours est le fruit de la collaboration entre l’Université du Pays Basque et la Fédération de l’Enseignement du Syndicat Comisiones Obreras.

Il s’agit d’un cours on-line, appelé « Réseaux sociaux d’apprentissage et Web Web 2.0 » réalisé avec la philosophie éducative émanant du Web 2.0 :

1. Blogs, pour introduire des contenus et donner l’opportunité aux lecteurs d’y associer des commentaires et des références
2. RSS pour créer des connaissances et des communautés ayant les mêmes affinités sur des thèmes communs
3. Messagerie instantanée : pour canaliser la communication on-line et montrer notre présence sur le Web
4. Podcasting pour regrouper l’audio sur le Réseau
5. Open Source, pour montrer comment acquérir la technologie de pointe bon marché
6. Espaces sociaux sur le Réseau pour partager nos contenus

7. Contenu ouvert, pour doter les applications de valeur en mettant l'accent sur le contenu généré par l'utilisateur lui-même à travers des moyens audiovisuels, multimédia, mashup.

L'**objectif** de la formation est centrée sur le développement des nouvelles capacités et sur les manières d'apprentissage de la société de la connaissance, dans un environnement technologique d'apprentissage tout au long de la vie, en utilisant la philosophie et les outils mis à disposition par le [Web 2.0](#).

Nous abordons ainsi de manière pratique des thèmes tels que l'innovation dans l'apprentissage permanent des professionnels, les nouveaux objectifs de la Société de la Connaissance et la façon d'envisager un système e-learning dans le paradigme du Web 2.0.

2006 a été une année basique pour le développement du Web 2.0: nous nous sommes convertis en éditeurs et non seulement en lecteurs comme nous l'avions été durant de nombreuses années lors de l'époque analogique. Maintenant, le Réseau avertit tous ceux qui commencent à l'utiliser comme plateforme. Le temps où l'on considérait les sites internet comme des sites statiques, avec des fichiers visibles en format Flash pour les présentations est révolu : Maintenant, ce qui prime c'est le dynamisme, la facilité d'utilisation, l'usage dans le design, la participation sociale dans le contenu. Les enseignants, sans connaissance technique du Web, pourront se faire entendre et interagir avec d'autres. Gérer ses propres connaissances, les partager, créer des réseaux d'utilisateurs intéressés à une même thématique que l'on apprend ensemble.

Pour ce faire, nous avons créé un livre de bord propre à la formation : le kernelblog. Nous y avons regroupé les différentes tâches et sous-tâches qui composent la formation et qui sert de lien et de commentaire entre les participants. Chacun résout ces tâches dans son livre de bord qui est également relié au kernelblog de la formation.

Mais ces tâches et sous-tâches doivent être appliquées à un contenu proposé, défini dans l'intention de l'auteur.

Les tâches proposées sont les suivantes :

Tâches asynchrones

- [1° tâche \[Blogueur\]](#)
- [2° tâche \[contenu et licence\]](#)
- [3° tâche \[Firefox\]](#)
- [4° tâche \[web 2.0\]](#)

Les sous-tâches de chaque compétence sont les suivantes :

1^{ère} compétence d'apprentissage et d'implémentation des licences de contenu.

Sous-tâche [mettre une photo dans un post](#)

Sous-tâche [retirer la barre de navigation de Google dans le Template du Blogueur](#)

Sous-tâche [sécurité avec le Template](#)

Sous-tâche [éviter les spams](#)

Sous-tâche [implémentation de liens sur tous les blogs](#)

Sous-tâche [post avec image double taille](#)

Sous-tâche [relier une photo de Flickr au blog](#).

- Sous-tâche [charger une vidéo sur le blog.](#)
- Sous-tâche [changer la dimension d'un objet inséré.](#)
- Sous-tâche [localisation de la colonne de droite.](#)
- Sous-tâche [localiser le lien permanent de chaque post.](#)
- Sous-tâche [situer le moteur de recherche sur le côté du blog.](#)
- Sous-tâche [traduction de l'attribution des posts.](#)

2^{ème} compétence : apprentissage et implémentation des licences de contenu.

- Sous-tâche [choix de la licence pour le contenu](#)
- Sous-tâche [présentation du blog](#)
- Sous-tâche [présentation de l'auteur](#)
- Sous-tâche [nous convertir en Réseau](#)
- Sous-tâche [décompression de n'importe quel fichier avec TuGzip.](#)
- Sous-tâche [faire connaître le contenu de mon blog.](#)

3^{ème} compétence : Acquisition des capacités pour utiliser le navigateur web Firefox le plus avancé

- Sous-tâche [téléchargement de Firefox](#)
- Sous-tâche [création d'onglets avec la molette de la souris sur Firefox.](#)
- Sous-tâche [ajouter des moteurs de recherche sur Firefox.](#)

4^{ème} compétence : Acquérir des capacités avec le web 2.0.

- Sous-tâche [configurer un dépôt web 2.0.](#)
- Sous-tâche [collaboration sur Wikipedia.](#)
- Sous-tâche [création d'un bouton anti spam avec l'e-mail](#)
- Sous-tâche [création de l'utilisateur sur Blinklist](#)
- Sous-tâche [créer un compte sur Gizmo Project.](#)
- Sous-tâche [créer deux boutons antipixel sur le serveur de Luca Zappa.](#)

Mais le plus important n'est pas de développer ces compétences comme un simple exercice de style, mais de comprendre la philosophie du Web 2.0. dans la manière de travailler pendant la formation, et l'appliquer à votre champ d'action, à votre travail. Et sur ce point, nous ne pouvons être plus satisfaits du résultat du travail.

Vos livres de bord personnels ont évolué vers d'authentiques blogs de référence en ce qui concerne vos centres d'intérêts. Parallèlement, d'autres edublogs qui à leur tour sont reliés à de nouveaux réseaux d'apprentissage partagé ont été créés.

Ces professeurs participants ont acquis des compétences dans les nouvelles applications du Web 2.0. qui leur ont permis de :

Gérer leurs propres connaissances

Être responsable d'une création de nouvelles connaissances significatives pour eux et les partager avec un réseau d'apprentissage

Acquérir des compétences sur l'alphabétisation digitale

En résumé, le web 2.0. nous a permis la création d'un nouvel espace pour la formation tout au long de la vie à travers un processus d'innovation dans l'apprentissage. Cette innovation a donné lieu à un nouveau modèle pédagogique, à de nouveaux environnements virtuels de collaboration au contenu digital accessible que l'on peut partager et échanger. Cela conduira les participants vers une vraie culture de l'apprentissage tout au long de la vie (Life Long Learning) où convergeront le caractère effectif de l'apprentissage, la productivité professionnelle et, aussi, le développement personnel de chacun.

Nous invitons chacun à connaître aussi bien le kernelblog de la formation que les livres de bord des participants en cliquant sur le lien suivant :

<http://feccoo.blogspot.com/>

Références:

Euskadi en la sociedad de la información: <http://www.euskadi.net/eeuskadi>

Eden: <http://www.eden-online.org/eden.php?menuId=80&contentId=71>

European Journal of Open, Distance and E-Elearning: <http://www.eurodl.org/>

Downes, S. (2004): *Ten years alter*. North America Web (NAWeb) 2004.

<http://www.downes.ca/files/TenYearsAfter.ppt>

Downes, S. (2005): *E-learning 2.0*. eLearn Magazine, October, 17.

<http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1> [fecha consulta: 1 de diciembre de 2006]

Straub, R (2006): *Competir en un mundo «plano». Innovación y sinceridad para un aprendizaje y formación a lo largo de toda la vida.*

http://www.elearningeuropa.info/index.php?page=doc&doc_id=7759&doclng=7

Varis, T. (2005): *Nuevas formas de alfabetización y nuevas competencias en el e-learning*. Elearningeuropa.info:

http://www.elearningeuropa.info/index.php?page=doc&doc_id=595&doclng=7&menuzone=1 [fecha de consulta: 1 de diciembre de 2006]

Wenger, E.: *Communities of practice*. <http://www.ewenger.com/theory/index.htm> [fecha de consulta: 1 de diciembre de 2006]