



Formateurs et tuteurs

en formation
présentielle à distance
dans un espace numérique 3D

Essai de définition

Eléments de contexte:

- **Mutation de l'accès aux savoirs par la technologie :**

Sources : choix arbitraire selon différentes références. Ici selon Joël de Rosnay, et schéma page suivante signé par son auteur

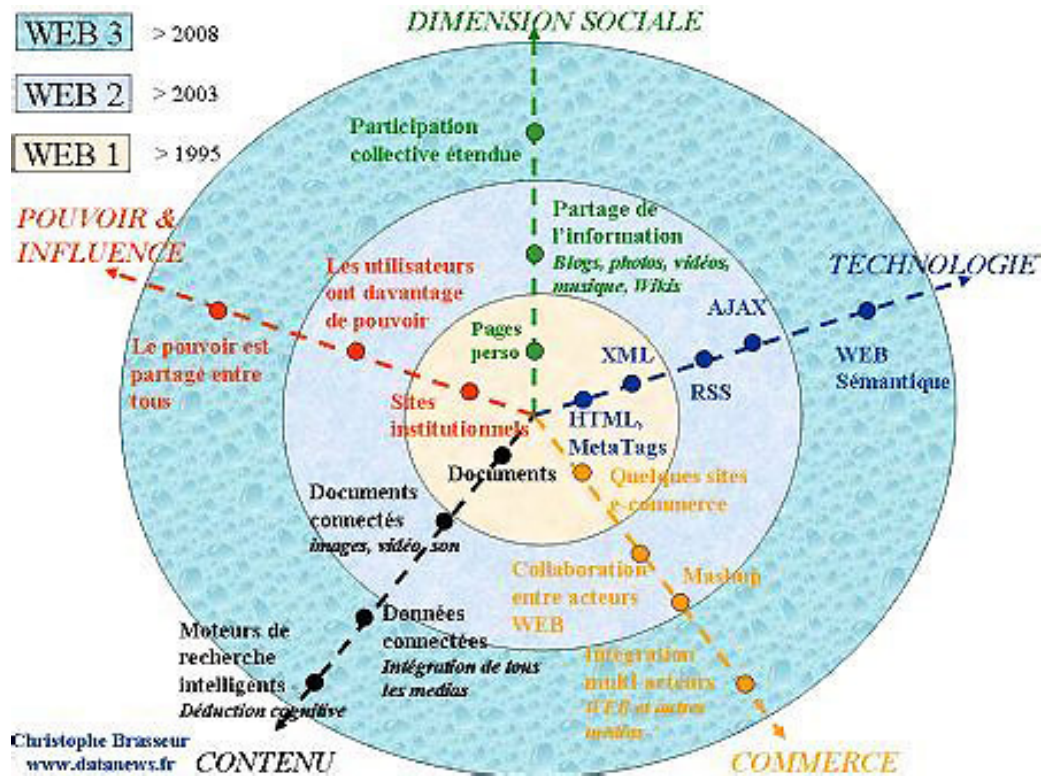
- **Web1.0: descendant**, mise en ligne distributive des contenus,
- **Web 2.0 et 3.0 : intuitif et transversal**, contenus générés par les utilisateurs, communication entre les systèmes, réseaux sociaux, développement du relationnel, et démultiplication/démocratisation des outils-support communicants (pc, smartphones, tablettes)
- **Vers un Web 4.0 : immersif, pervasif**, communication avec les objets, symbiose environnementale, ubiquité spatio-temporelle et relationnelle.

La dématérialisation, la mobilité dans l'accès et la puissance numérique bouleversent des usages qui s'affranchissent des contraintes spatio-temporelles, et offrent des conditions favorables jusque là jamais atteintes pour que s'exercent formation et apprentissage par la technologie (et articulées avec les 3 critères du développement durable : économique, social et écologique).

- **Evolution de la formation à distance :**

- Vers des outils bénéficiant à la mise en œuvre des **méthodes pédagogiques les plus abouties utilisées en présentiel physique** pour favoriser **malgré la distance autonomie et motivation, construction des savoirs et mémorisation, développement de soi et des compétences**, soit en particulier : **les formations proactives, participatives, coopératives, collaboratives, expérientielles et interactives.**

Récap. web 1, 2, 3



Le 4^{ème} cercle se dessine...

La formation présentielle à distance en espace 3D:

I- En tant que transposition pure et simple d'un format présentiel physique :

Hypothèses construites à l'appui de nos observations et expérimentations :

I-1 **Le rôle du formateur :**

Une fois ce dernier ainsi que les apprenants affranchis du mode d'emploi de l'interface 3D, **il est l'animateur du groupe, il dispense les contenus, il utilise les méthodes et outils pédagogiques de son choix, il préconise les outils bureautiques nécessaires et est garant des formalités administratives en vigueur.**

- **Ses compétences** sont les mêmes que celles requises en format présentiel.

Rôle et compétences semblent pouvoir réintégrer ici une part de ceux dévolus à un tuteur - autrement en charge de réduire la distance et ses effets néfastes par une série de fonctions compensatrices- dans les autres formats de e-learning.

I-2 Une fonction tutorale technico-pédagogique à définir :

Celle-ci consiste globalement à **assurer la mise en place du contexte nécessaire à la virtualisation d'un scénario présentiel conforme au scénario physique.**

Elle semble devoir se situer essentiellement **en amont de la prise en mains de l'interface** par le formateur et par les apprenants, mais peut participer de **l'ajustement de l'environnement et de son usage** ponctuellement ou tout au long de la formation.

Elle allie **compétences techniques et pédagogiques** et doit viser le **transfert de compétences.**

Tentative d'exploration des tâches tutorales identifiées :

I-2-1- En amont de la prise en mains de l'interface par le formateur et par les apprenants :

Tutorat formateurs :

- Pré-requis : **connaissance et compréhension par le tuteur du projet de séquence ou de cursus** de la formation (voire contribution à sa scénarisation en amont). Vérification de sa faisabilité générale en espace numérique 3D.
- **Prise en main de l'interface par le formateur** : accompagnement ponctuel d'initiation générale pour une même formateur ou permanent pour chaque nouveau formateur.
- **Personnalisation de l'environnement** préconisé par le cahier des charges de la formation : construction, agencement de l'espace bâti à simuler, confection ou mise à disposition des outils bureautiques et/ou pédagogiques interactifs correspondant aux besoins.

Tutorat apprenants :

- Pré-requis : **connaissance des spécificités du public** : classe d'âge, métier ou entreprise d'origine, cursus, projet de qualification...
- **Animation ou co-animation d'une 1^{ère} rencontre présentielle physique** et suivantes si elles sont prévues.
- **1^{er} accueil individuel à distance** de chaque apprenant (réglages machine personnelle et de l'interface, prise en main des fonctionnalités, avatarisation...)
- **Animation ou co-animation d'une première rencontre collective immersive** dans l'espace numérique configuré, en appui à la fondation du groupe et de sa cohésion.

I-2-2- Ajustement de l'environnement et de son usage ponctuellement ou tout au long de la formation.

Tutorat formateurs :

- Maintenance des fonctionnalités avant chaque séance;
- Assistance technique en fonction de l'apparition de nouveaux besoins servant les objectifs pédagogiques au cours de la ou des sessions;
- Participation à l'évaluation de la formation versus capitalisation des acquis au plan de l'usage.

Tutorat apprenants :

- Ecoute et résolutions des difficultés rencontrées;
- Soutien à la mutualisation des pratiques;
- Interface et médiation entre les apprenants et le formateur sur les questions d'ergonomie;
- Animation ou co-animation de séquences intermédiaires si elles existent (ateliers, projets sous-groupes...)

I-2-3- Des compétences techniques et pédagogiques dans une visée de transfert des compétences.

Tutorat formateurs :

- En fonction du cahier des charges définissant le degré d'autonomie souhaitable pour ou par le formateur, les options peuvent aller du **maintien de la triangularité** décrite plus haut tout au long d'une séquence et à chacun de ses renouvellements, à **l'appropriation totale de cette fonction par le formateur lui-même et/ou par un ou des apprenants**, sans exclure des modalités intermédiaires.

Tutorat apprenants :

- Quelle que soit la nature des attendus évoqués ci-dessus, et en tout état de cause, le tuteur s'appuyera sur une « présomption de compétence » de tout ou partie des apprenants, pour **identifier la qualité d'aidants de certains vis-à-vis des pairs**, voire leur capacité à se substituer au tuteur et/ou trouver des ressources inédites propres à enrichir le dispositif ou tout dispositif de scénarisation 3D.

En ce sens et en tous les cas, le tuteur devra savoir **transmettre son savoir-faire** par un **savoir-être** appris ou naturel et par des **connaissances en pédagogie**.

II- En tant que séquence dans le cadre d'une formation présentielle physique, ou de formations en ligne ou mixtes

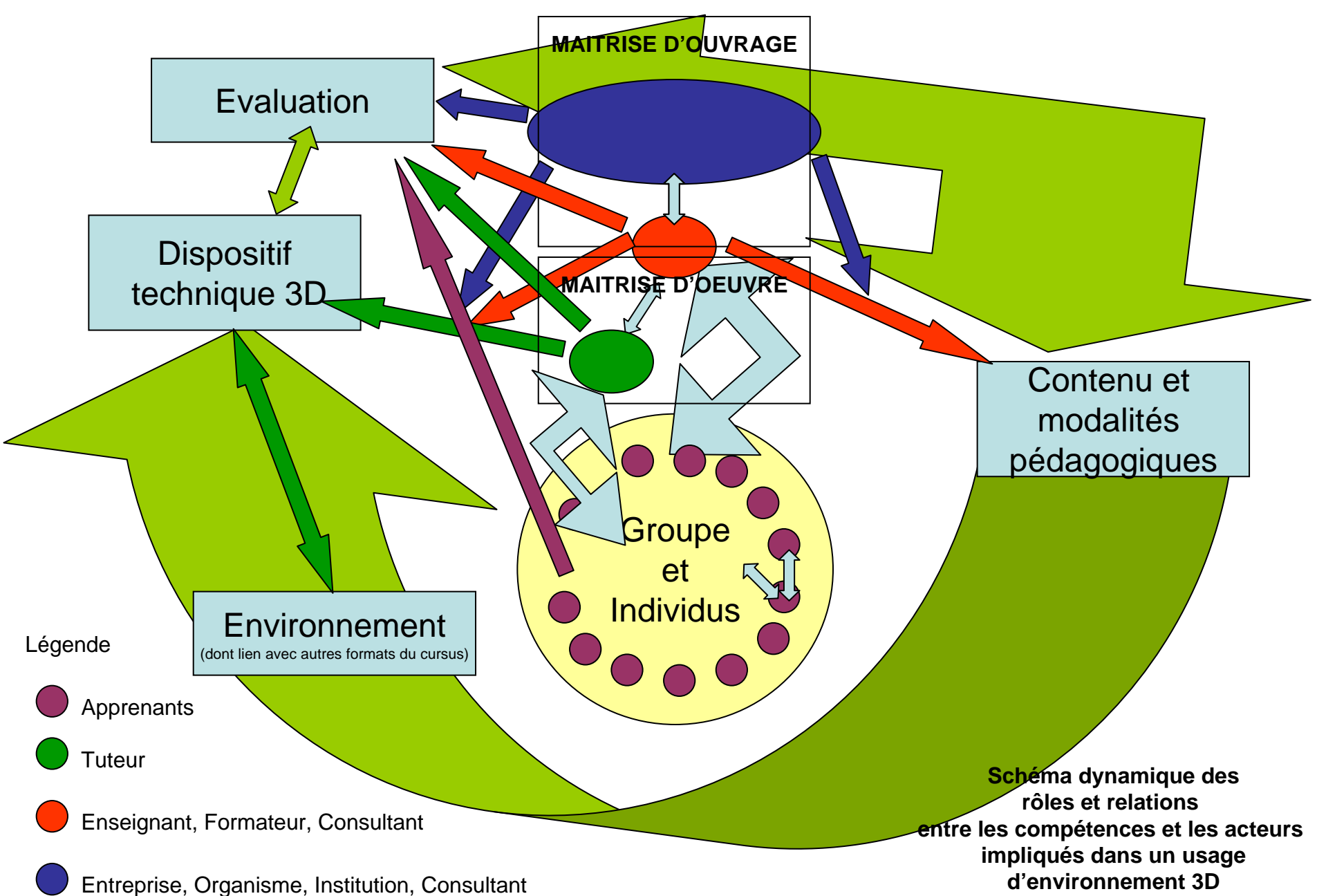
Hypothèses construites à l'appui de nos observations et expérimentations :

Si tant est que l'on admet pouvoir reverser l'intégralité du chapitre qui précède dans cette configuration, les fonctions respectives déjà situées restent cependant **à harmoniser entre elles ou à hybrider avec les ressources complémentaires existantes.**

Ainsi et par transposition, dans un dispositif de e-learning ou de blended learning, **l'acteur assurant la fonction tutorale pourra compléter ses compétences par celles décrites dans le chapitre précédent**, soit en se formant en amont, soit en les déléguant temporairement au tuteur spécifique 3D dans un processus de transfert de compétences au cours d'une session grandeur nature.

Ou bien encore, cette fonction peut rester dissociée de la sienne propre.

Dans tous les cas il s'agira de s'assurer de la solution la mieux à même de réduire tout obstacle de nature technique, de garantir une appropriation aisée de l'utilisation de l'interface aux enseignants, formateurs, intervenants et apprenants, afin qu'ils en maîtrisent, exploitent et développent toutes les possibilités.



Conclusion

- Cette présentation vient en complément de ma publication précédente :

[La formation en espace 3D, des conditions offertes comparables à celles réunies dans un format présentiel de formation](http://vousavezditvirtuel.wordpress.com/causeries-3d/)

consultable sur le site <http://vousavezditvirtuel.wordpress.com/causeries-3d/>

et n'a d'autre ambition que de contribuer à d'excellents travaux menés par ailleurs en France et à l'étranger, en vue de **structurer le champ des métiers de la formation à distance, tout en offrant aux adopteurs de solutions 3D, quelques éclairages sur leur mode d'emploi spécifique.**

Au-delà des exigences pédagogiques étudiées ici, un prochain document viendra préciser pour ces derniers les autres aspects de l'adoption liés aux différentes possibilités de solutions d'acquisition ou d'accès.

A l'évidence, la fonction d'accompagnement des acteurs utilisateurs ne peut s'inscrire dès aujourd'hui dans une représentation figée, en ce que celle-ci doit avant tout **absorber la variable introduite par le caractère novateur de l'usage.**

Il est à supposer que l'amplitude de cette fonction diminuera avec le temps, à mesure que la pratique se popularisera.

Outre le partage des tâches rendu nécessaire par les aspects techniques inhérents à l'outil ou à leur bonne appropriation, et à l'exemple des pionniers pluri-compétents et multitâches que sont les nombreux enseignants d'universités américaines ou d'Europe du Nord qui ont ouvert la voie aux expérimentations, il est cependant intéressant de noter que ceux-ci reconnaissent combien, même en tant que « geek », **il est quelque peu « funambulesque » de vouloir tout assurer par soi même !**

Cette fonction tutorale semble donc indubitablement posée, mais comme pour tout nouveau –ou toute évolution de– métier, elle se précisera sans doute **à postériori des expérimentations et évaluations successives, pourvu qu'elles soient mutualisées.**

Surtout, elle renvoie à une exigence de **qualité du cahiers des charges** précisant minutieusement les attendus d'un projet de formation ou de séance, car c'est la première des garanties pour que l'on ne torde pas un projet pédagogique afin de le faire entrer dans l'outil, mais bien **que l'on torde l'outil ou l'améliore si nécessaire pour permettre la réalisation du projet.**