

le CROWD-LEARNING en classe virtuelle



LIVRE BLANC



# LE CROWD-LEARNING en classe virtuelle

La place de la classe virtuelle dans le crowd-learning

Les modalités possibles

Les activités pédagogiques et les outils du crowd-learning en classe virtuelle

Les conseils de mise-en-œuvre

Les précautions techniques d'usage

Les bénéfices du crowd-learning en classe virtuelle dans un dispositif pédagogique

# la place de la classe virtuelle dans le **CROWD-LEARNING**

## Le crowd-learning

L'apprentissage par la foule ou apprendre à la foule, voilà déjà deux notions qui démontrent que la traduction du concept n'est pas aussi évidente qu'il n'y paraît. Et en même temps derrière cet anglicisme ce ne sont pas forcément de très nouveaux concepts qui se cachent, mais une remise au goût du jour de pratiques anciennes revisitées à la lumière de la puissance du digital.

Le crowd learning est en fait la capacité à embarquer de grands groupes en formation ce qui suppose une forte instrumentation et, en même temps, de s'appuyer sur la taille du groupe pour bénéficier de sa puissance contributive à la production de contenu mais aussi à la vie du dispositif lui-même.

Les MOOC sont l'expression actuelle et tendance de ce concept.

Le crowd learning c'est apprendre des autres et avec les autres via le numérique et les activités informelles et formelles. Le défi est alors d'accompagner un grand nombre d'apprenants dans la reconnaissance et la gestion de leurs apprentissages (prendre conscience que les apprentissages se font, même par sérendipité, au travers d'activités spontanées, en contexte informel) et de renforcer la capacité de chacun à contribuer de manière significative à l'apprentissage de ses pairs.

## Le crowd-learning en classe virtuelle

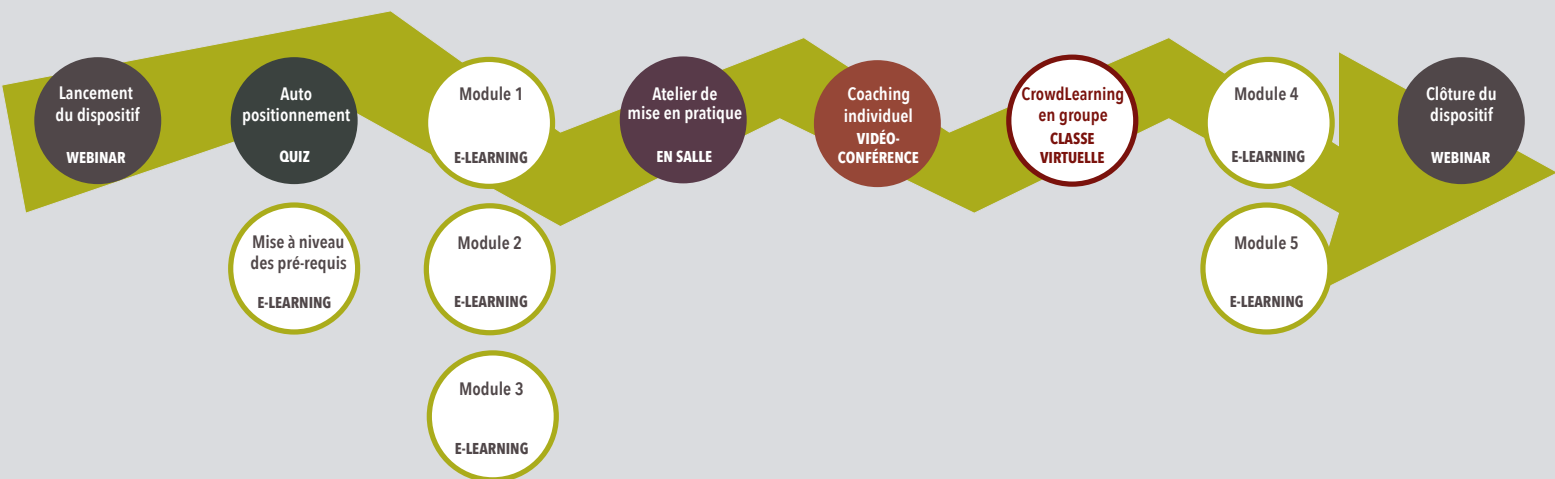
Dans des dispositifs de formation en grand nombre l'une des grandes difficultés est d'injecter de la communication "mammifère", celle qui est là pour renforcer le lien, redonner du sens, mettre en perspective, renforcer la dimension communautaire et le sentiment d'appartenance à une communauté apprenante. Celle qui encourage, stimule, motive, accompagne et guide au-delà de notifications automatiques.

Les MOOC sont très majoritairement asynchrones et s'ils utilisent les fonctions sociales et la relation entre pairs, les échanges principalement asynchrones peuvent s'avérer frustrants et "désincarnés".

C'est pourquoi la classe virtuelle peut ici s'imposer comme un riche moment de collaboration, d'échanges et de travail à vocation pédagogique in vivo. S'il est difficilement envisageable de ne retenir cette modalité comme exclusive dans un dispositif, elle pourra – à un moment, ou plusieurs, du dispositif de formation complet – servir de véritable catalyseur, de mise en perspective des apprentissages et redonner son sens à la médiation et aux interactions humaines. Mais il faut pour cela savoir l'organiser, la scénariser et l'animer pour qu'elle puisse apporter toute la dynamique attendue.



# LA SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE





# les modalités possibles

L'usage de la classe virtuelle pour les grands groupes peut revêtir différentes modalités correspondant aux objectifs que vous vous fixez. Nous en citerons ici une demie-douzaine qui nous semblent représentatives de l'apport de cette approche. Et ce, sans idée de hiérarchisation.

## La co-construction des savoirs

Utiliser la puissance du groupe pour enrichir la matière sur laquelle les apprenants concentrent leur démarche pédagogique est un levier fantastique. Dans le cas de l'asynchrone, les forums, les wiki sont des outils qui permettent d'animer cette production dans la durée. Ici il va falloir concentrer ce travail sur des points clés essentiels en se reposant sur une activité pédagogique bien délimitée.

## Social-learning

"On apprend toujours seul mais jamais sans les autres" cette citation désormais célèbre de Philippe Carré prend tout son sens avec l'apport des réseaux sociaux et de la mise en relation accélérée, facilitée et structurée qu'ils permettent. L'usage des réseaux sociaux et de leur cohorte de technologies combinées renforce en effet notre capacité d'échange et de coopération à distance. La classe virtuelle est le support d'excellence pour la partie synchrone de ces échanges. La mise en perspective des savoirs collectifs qu'elle permet et l'organisation des interactions en temps réel traduisent la richesse de la collaboration.

## Travail collaboratif

Etre actif, participer, produire, autant d'approches que la formation en salle s'emploie à développer pour faire que ces moments de regroupements physiques soient les plus porteurs et les plus dynamiques afin de renforcer l'efficacité de la formation. Etude de cas, simulation, mise en situation font la richesse de ces approches pédagogiques participatives. La classe virtuelle en grand groupe permet de retrouver cette dynamique du travail d'équipe, du partage et de la production de solutions en regard d'objectifs pédagogiques clairement énoncés. Travailler ensemble en temps réel, mais à distance c'est un des bénéfices apportés par les solutions de classe virtuelle et leurs outils.

## Echange de pratiques

Exemplarité, apprentissage par l'erreur, échanges d'expériences autant de leviers pédagogiques que la classe virtuelle permet de mettre en avant. Donner la parole à un individu face au groupe, lui permettre de partager son expérience en vidéo, en audio ou par un simple document, cristalliser les bonnes expériences et les transmettre instantanément à tout le groupe est d'une grande richesse.

## Résolution de problèmes

Les techniques et outils de résolution de problème peuvent trouver ici une forte déclinaison : brainstorming - QQOCCP - diagramme de pareto (20/80), matrice de décision - analyse de la valeur - diagramme en arbre, autant d'outils qui peuvent être mis en œuvre en synchrone distant dans le cadre d'études de cas pédagogiques réelles ou fictives. La puissance du groupe joue ainsi à plein.

## Validation et corrections par les pairs

Afin de valider la progression pédagogique d'un groupe, son avancée, sa dynamique, rien ne vaut la possibilité d'associer des membres du groupe sinon tous à ce travail de consolidations des apprentissages. Vous transformez les apprenants en "enseignants capables" d'évaluer la production des autres. Il faut donc dans un premier temps s'approprier cette production (donc avoir la capacité à entrer dans le contenu), puis celle de l'analyser, puis celle de la juger au regard de ses propres appréciations. Une démarche riche et implicite qui suppose à la fois une distance forte (avoir la capacité à prendre du recul pour évaluer le travail d'autrui) et une posture totalement active gage de mémorisation et d'ancrage.

# Les activités pédagogiques et les outils du **CROWD-LEARNING** en classe virtuelle

## Les activités pédagogiques

Ce type de dispositif, s'il doit être piloté de mains de maître en termes de timing et de scénarisation peut s'appuyer sur une large palette d'activités pédagogiques dont nous citerons les principales à nos yeux :

- ⊙ exposé
- ⊙ travail individuel - démonstration apprenant
- ⊙ démonstration formateur - travail collaboratif
- ⊙ étude de cas
- ⊙ travail en sous-groupe
- ⊙ évaluation
- ⊙ challenge simulation
- ⊙ mise en situation
- ⊙ sondage
- ⊙ quiz
- ⊙ découverte exploration
- ⊙ restitution en sous-groupes
- ⊙ restitution en grands groupes
- ⊙ ...



## Les outils de la classe virtuelle qui permettent ce travail (usages et limites)

Nous avons choisi de nous concentrer ici sur les 6 outils qui nous paraissent les plus pertinents pour bénéficier de l'apprentissage en grand groupe.

### LE TABLEAU BLANC PARTAGÉ

Le tableau blanc est une page par défaut vide et que l'on peut remplir avec des textes, dessins et tableaux par exemple. Il peut être préparé en avance ou très simplement se mettre en place instantanément si le besoin d'expression du groupe se fait sentir. Il présente de nombreux intérêts : très simple à manipuler tant par les animateurs que les participants, il permet de faciliter les séquences de co-production, de suivre de façon anonyme ou nommée les contributions de chacun (qui participe ou non), de tracer et conserver les productions du groupe (il s'enregistre en tant que fichier que l'on peut partager et diffuser par la suite).

Dans une utilisation de groupe, il convient toutefois de bien expliquer le mode opératoire et demander de façon synchronisée à tous les contributeurs d'agir de façon à contourner l'écueil que l'on peut avoir en salle, le/les premier/s qui agissent influencent les autres. On demandera par exemple aux responsables hiérarchiques de ne pas s'exprimer en premier afin de ne pas influencer ou brider la production du groupe)

### LE WEB-SAFARI

Recueillir des informations, vérifier la véracité d'une information, proposer des sources d'information à un groupe, voilà l'intérêt d'utiliser une fonctionnalité telle que le web-safari. L'utilisation est souvent organisée par l'animateur, lequel peut à son tour demander à un participant de l'utiliser.

Les pages web visitées sont alors visibles par tous. Il convient toutefois de comprendre que les ressources audio ou vidéo ne le seront pas forcément, selon la solution de classe virtuelle que vous utilisez. L'usage du web safari permet de faire découvrir des ressources pédagogiques additionnelles "libres" et d'enrichir ainsi le dispositif pédagogique de toute la puissance de l'information du net.

### LE PARTAGE D'APPLICATION

Un des aspects les plus efficaces d'une classe virtuelle est qu'elle peut vous permettre de partager n'importe quelle application utilisée sur votre ordinateur . Les autres participants voient en temps réel ce qui est manipulé et peuvent, avec l'accord de l'animateur, manipuler également. Dans un usage pédagogique il faut accepter l'idée que même avec les meilleures qualités de connexion, les manipulations ne sont visibles qu'après une fraction de seconde, délai que l'animateur doit savoir apprécier et appréhender afin de caler sa vitesse d'exécution sur ce petit décalage.

*Exemples : brainstorming sur l'ergonomie d'une maquette dans le cadre d'une formation au design d'interface, formation aux bons usages d'un applicatif, partage d'un google form pour produire un document en temps réel, ou répondre à une enquête/diagnostic ...*

### LE SONDAGE EN TEMPS RÉEL

Tout processus de formation, implique la recherche d'un feed-back ou d'une évaluation. Sans voir les participants (si les fonctionnalités de la web cam ou de l'audio ne sont pas activées), le meilleur feed-back est donc l'envoi d'un questionnaire (que l'on appelle aussi sondage) comprenant quelques questions (ne pas en préparer plus de 10 par save) de type QCM, QCU ou texte libre par exemple. Outre l'information immédiate pour l'animateur (données qu'il peut enregistrer par ailleurs), les résultats peuvent être anonymes ou nominatifs. Cela ouvre de nombreuses possibilités pour valider des points vus, des connaissances, des pré-requis, voire identifier rapidement des participants (tour de table via sondage). Il est en revanche fondamental de préparer le sondage avant la session, le temps qu'il faut prendre à sa formalisation est difficilement compatible avec une animation en temps réel de qualité.



## LE CHAT

Qui ne connaît pas les messageries instantanées ou chat ? Elles sont utilisées au quotidien et sont présentes depuis toujours dans les classes virtuelles. Dans le crowd-learning le chat va nous permettre principalement deux choses.

**1. Organiser le questionnement :** dans le cadre de grands groupes donner la possibilité de poser une question orale est difficile et est consommateur de temps. Par l'écrit l'animateur va visualiser toutes les questions posées et faire le tri de celles auxquelles il va répondre en live parce que pertinentes par rapport à la progression pédagogique de tous. Il répondra au reste des questions reste par écrit après la session évidemment.

**2. Annihiler les timidités :** poser une question par écrit et a fortiori en "privé" à l'animateur (qui est donc le seul à voir la question) va permettre d'obtenir la participation de personnes qui ne l'auraient pas fait en présentiel.

Dans le cas de grands groupes (au delà de 30/40 personnes), l'animateur peut avoir du mal à gérer son contenu et toutes les questions qui lui sont posées. Aussi il faut intégrer la présence d'un second animateur (que l'on peut appelé co-animateur ou panéliste) pour filtrer et gérer le questionnement.

## LEVER LA MAIN

Comme en salle, les outils de classe virtuelle intègrent un outil "lever la main" pour attirer l'attention de l'animateur, pour lui signaler une difficulté technique ou de compréhension, ou pour prendre la parole.

ORGANISER  
LE QUESTIONNEMENT



# Les conseils de mise-en-œuvre

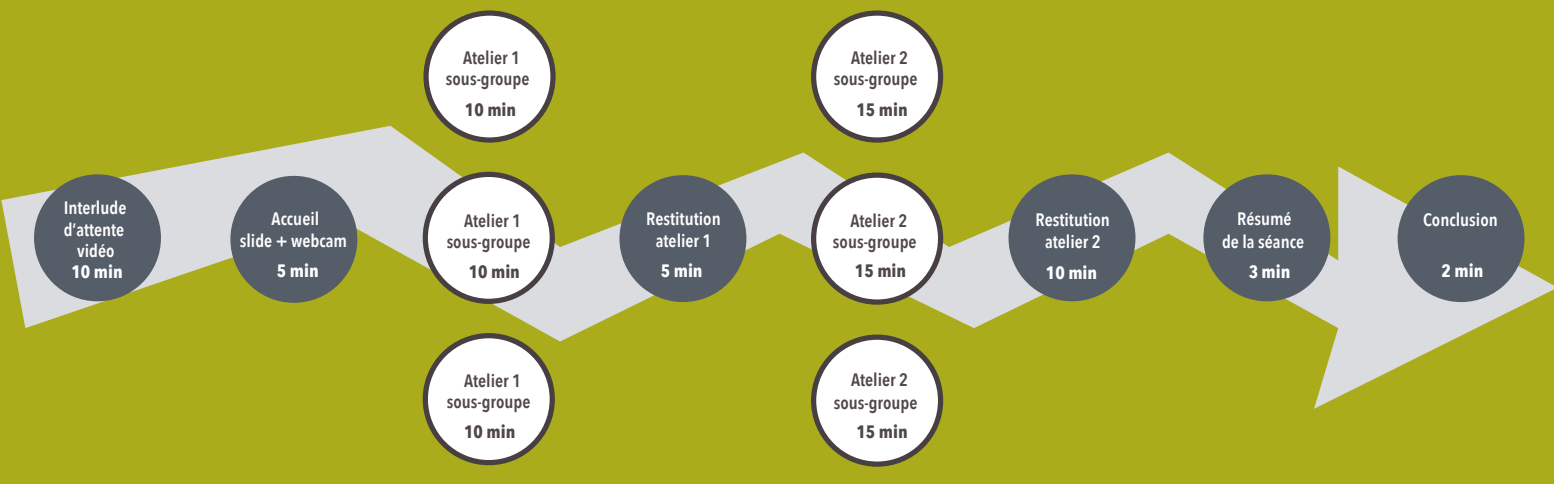
La préparation d'une session de crowd-learning en classe virtuelle est exigeante.

La classe virtuelle s'appuie très majoritairement sur des supports visuels, mis à disposition par le système sous une forme ou une autre. Une fois le scénario de déroulement de la session (en séquences), l'ordre de ses interventions et l'articulation des différents moments de chaque séquence arrêtés, le formateur doit définir, fabriquer (ou récupérer) le matériel pédagogique correspondant.

Il doit procéder à une vérification technique du dispositif : télécharger des données et accomplir la programmation minimale requise pour que la classe soit accessible à tous les inscrits. Lors de la première session, le premier moment sera, assez logiquement, un rappel des règles de fonctionnement et des modes opératoires de la classe, afin que chaque apprenant sache, avant que la session ne commence, comment poser une question, se servir de son micro (si le système prévoit une transmission par la voix), ou encore prendre la parole, par oral avec le « chat » ou l'outil de visio-conférence..

Organisation, rigueur technique, préparation, instrumentation, scénarisation, pilotage serré des participations sont autant de mots clés pour assurer l'animation pour des grands groupes.

## LA SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE



La conception d'une séance de crowd-learning en classe virtuelle vise à définir le contenu d'une session synchrone, soit environ 45 minutes d'enseignement et d'apprentissage 5 minutes de mise au point technique et pédagogique ou de prise de contact, puis 40 minutes d'interactivité utile).

### **LA DÉFINITION DES OBJECTIFS**

Comme pour toute formation, le point clé de la conception d'une séance de crowd-learning en classe virtuelle est la définition des objectifs de formation associés à la classe virtuelle. Le moyen classe virtuelle a été choisi en fonction de ses caractéristiques propres, afin de rendre le meilleur service au groupe, mais aussi à chaque formé. Comme le travail collaboratif est au cœur du dispositif, les contenus seront imaginés selon des modalités pratiques et techniques d'interaction sensiblement différentes. Dans tous les cas, la stratégie pédagogique retenue dictera une configuration et une organisation précises, en général des séquences d'information sur des sujets donnés entrecoupées ou non de questions-réponses.

### **LE TIMING IDÉAL D'UNE SESSION DE CROWD LEARNING EN CLASSE VIRTUELLE**

Le concepteur de la classe virtuelle (le formateur s'il est aussi concepteur) s'efforcera d'alterner mini-séquences d'exposition et de transmission d'informations (qui ne devront pas dépasser 10/15 minutes) et mini-séquences interactives (questions, quizz, validation des connaissances, etc.), de sorte que le groupe soit sans cesse relancé et actif.

D'où l'intérêt de définir des séquences courtes et rythmées, car le risque de décrochage existe et la capacité de concentration est probablement plus brève que dans une configuration de face à face.

L'interaction avec le groupe doit être le moteur de la session. Dans une séance d'une heure minutes, on comptera environ 5 à 7 séquences calées sur ce principe.

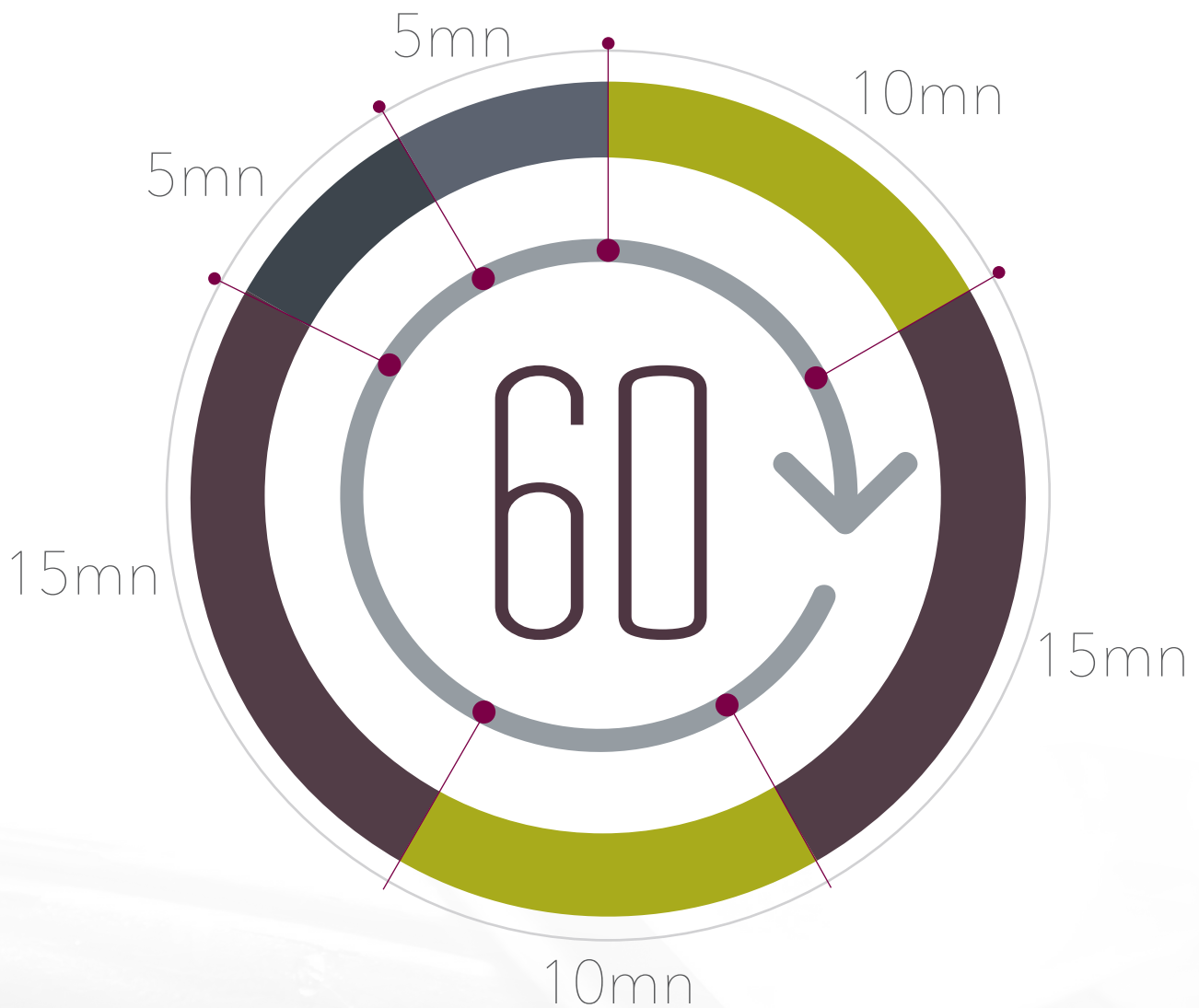
Le timing va dépendre du contenu à présenter (brainstorming ? apprentissage applicatif ? validation des acquis, construction de savoirs partagés ?...), du public que l'on va avoir (collaborateurs de la même entreprise, habitués ou non à l'usage de ces solutions de classe virtuelle,...).

De ce fait un timing type n'existe pas. Toutefois la notion de rythme et de variation est essentielle : il faut alterner énormément les phases actives et passives des participants quelles que soient les thématiques.

Mais de façon générale, il faut alterner les phases de la façon suivante sur une heure :







THÉORIE/ÉCOUTE

PHASE PARTICIPATIVE

QUESTIONNEMENT

RÉSUMÉ/VALIDATION

Si on peut penser qu'une séance d'une heure est la bonne dose (maximum une heure trente), il est par contre impératif de respecter au mieux la plage horaire sur laquelle on s'est engagé : on démarre à l'heure et surtout on finit à l'heure. On ne peut se permettre de laisser filer le temps et de déborder.



## Les précautions techniques d'usage :

Le crowd learning en classe virtuelle mobilise un ensemble de techniques et d'outils pédagogiques.

Ils se doivent d'être testés en amont, bien que le risque de dysfonctionnement existe malgré tout. Cela fait partie du jeu.

Tout le travail de l'animateur est donc de fiabiliser, en amont, au maximum le dispositif de son côté car il ne peut avoir une certitude quant à l'équipement de ses participants.

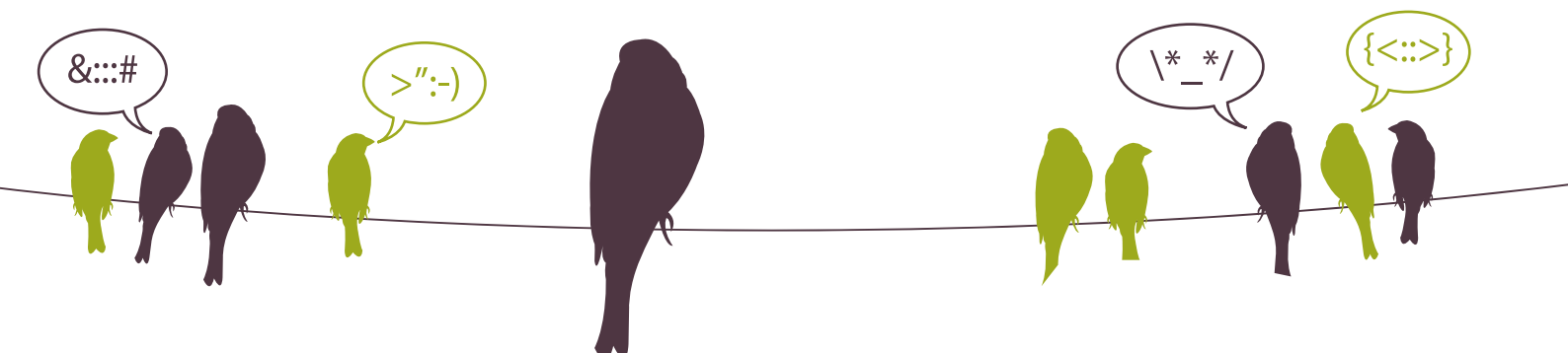
Cela passe par les points suivants :

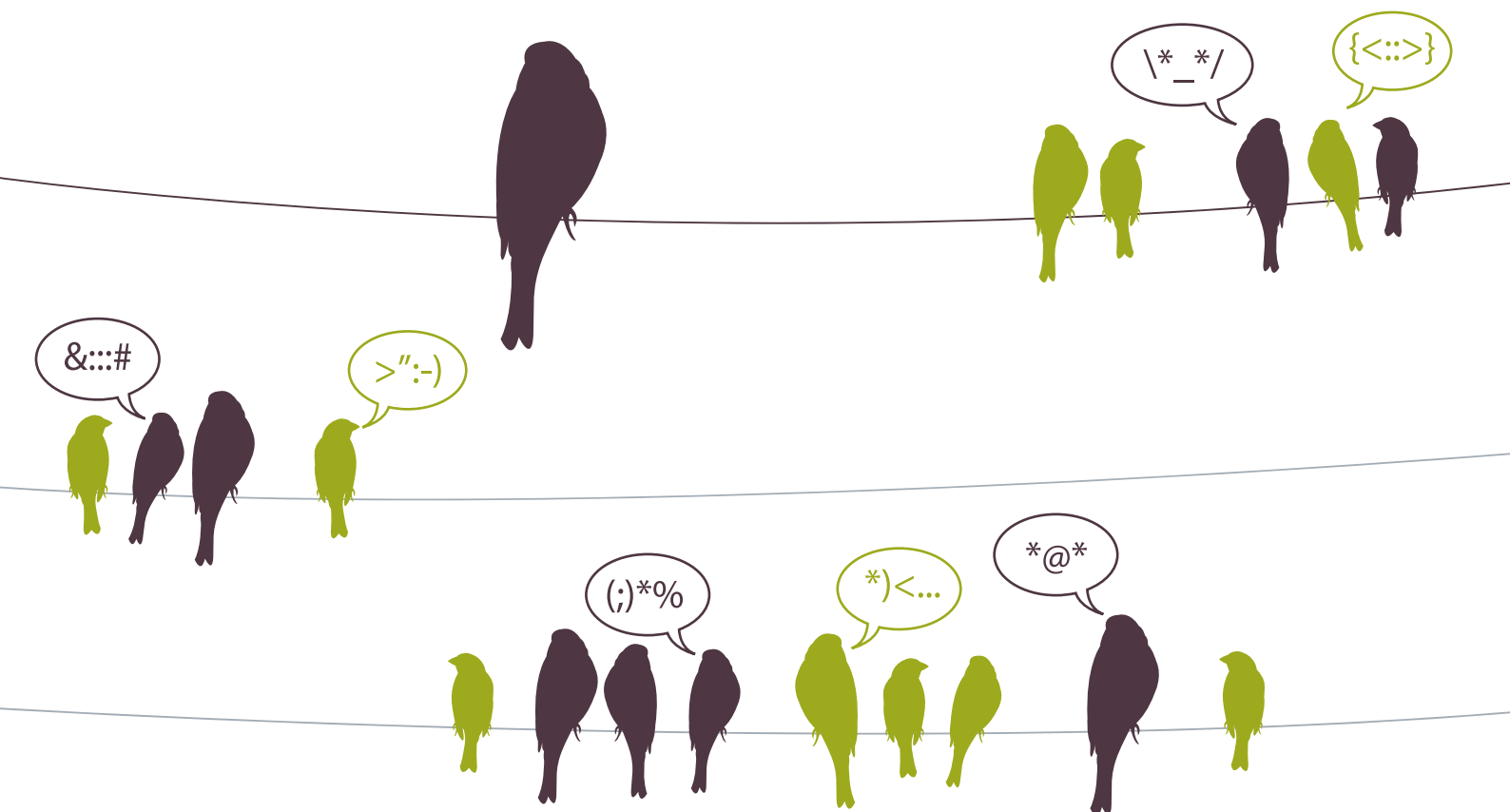
- ⊙ **PC de secours (le même, préparé, prêt à l'emploi et connecté) qui servira en back-up si besoin et d'écran de contrôle si tout va bien. Un écran de contrôle permet de voir ce que les participants voient ce qui aide le formateur en cas de doute.**
- ⊙ **2 connexions internet différentes (différents opérateurs si possible) par exemple une connexion via cable opérateur A, une seconde en wifi opérateur B. Une connexion 3g/4g peut également être intéressante si votre zone est bien couverte.**
- ⊙ **Pour la partie audio, avoir une connexion via casque/micro sur PC (avec un casque bien testé) et un téléphone avec casque en secours.**
- ⊙ **Avoir tous ses fichiers à utiliser sur une clé USB en plus d'être sur son pc, et disposer également en version papier du script de votre session (pas très écologique mais utile...).**

On parle de PC mais bien évidemment on peut utiliser un MAC. L'utilisation d'une tablette ou d'un smartphone est possible mais elle limite l'usage de certaines fonctionnalités et appauvrit ainsi les interactions.

A l'instar de toute présentation ou formation, il faut répéter à blanc et dans les conditions les plus proches de la réalité (ne sollicitez pas juste une personne si vous devez avoir un groupe de 100 participants).

Dans son story-board, l'animateur doit penser efficacité des messages, efficacité de la formation, toutefois il doit avoir des plans B si d'aventure cela ne se passait pas comme prévu. Par exemples : envoyer par mail en urgence un fichier qui ne se lance pas bien, enlever un exercice participatif et le remplacer par un questionnaire... l'expérience de l'animateur va lui permettre de mieux anticiper, prévoir et gérer ces incidents. Il ne sera jamais à l'abri d'un impondérable, cela fait partie des contraintes propres à la classe virtuelle et aux aléas du direct. Son travail c'est de prévenir le risque au maximum et que les aléas impactent les participants au minimum. Fort heureusement ces risques sont aujourd'hui très limités tant les solutions sont rodées.





## Animer et donner la parole

### L'ANIMATION

Le formateur abordera le plus souvent le second volet de sa mission, l'animation, par une activité de transmission d'informations et d'échange, modèle pédagogique qui lui sera familier s'il a été formateur en face à face. L'animation consiste en effet à gérer le niveau d'interactivité préalablement pensé et rendu possible par les outils utilisés.

Dans le cas du crowd learning, comme nous l'avons vu en introduction, la classe virtuelle est insérée dans un processus de formation comprenant des phases asynchrones, l'activité de classe virtuelle pourra donc être centrée sur la prise de décision et l'action dans un projet collaboratif et moins dans la "transmission".

Par ailleurs, si le scénario prévoit une interaction très sophistiquée et/ou si le nombre d'apprenants est élevé, on peut suggérer que la co-animation est une meilleure solution que l'animation.

En situation de co-animation, le formateur est l'animateur principal, il gère l'animation globale de la classe, tandis qu'un assistant (ou plusieurs selon la taille du groupe) analyse les sollicitations du groupe en cours de séance. Outre le fait qu'elle facilite la vie du formateur, la co-animation permet aussi d'éviter les décrochages de stagiaires qui ne recevraient pas assez vite de réponses à leurs questions.

Dans tous les cas, le formateur de classe virtuelle doit bien maîtriser le contenu de sa formation, afin que la manipulation du dispositif ne retarde pas la mobilisation intellectuelle de ses savoirs.



## **DONNER LA PAROLE, OUI MAIS À QUELLE DOSE ?**

Donner la parole va répondre au double objectif :

- ⊙ **Ajouter de l'interaction et solliciter les remarques/questions des uns et des autres, et donc dynamiser la formation**
- ⊙ **Gérer le timing de la session (qui se doit d'être extrêmement minutieux voir plus haut)**

Dans le souci du respect du timing (story board), les phases de questionnement doivent être prévues. Les questions ouvertes permettent un échange plus fourni, plus long entre les participants, contrairement aux questions fermées qui laissent de fait moins de place au débat. Le choix d'un type de question va permettre à l'animateur de piloter son timing plus efficacement. Si je suis un peu en avance je pourrai poser une question telle que "quelles sont les 3 principales qualités qu'un formateur doit avoir ?", si je suis en retard je vais plutôt dire "parmi les qualités suivantes, lesquelles sont les 3 principales qu'un formateur doit avoir ?". En cas de retard encore plus important, la question est à faire par écrit. Cela suppose là encore d'avoir anticipé et prévu ces différents scénarios.

### **Les compétences du formateur de crowd-learning en classe virtuelle**

Par certains aspects, le formateur d'une classe virtuelle est sans doute plus proche du formateur traditionnel que du tuteur asynchrone. Son profil est néanmoins lié au modèle d'apprentissage mis en œuvre. Si l'on est dans un modèle de type transmission, on peut imaginer un profil assez proche de celui du formateur traditionnel. Si l'on est dans des modèles qui prennent en compte des théories constructivistes d'apprentissage, la fonction du formateur de classe virtuelle sera plutôt une fonction d'animateur et de facilitateur des apprentissages. Par comparaison, on peut assimiler la différence entre les profils possibles à celle qui sépare la pédagogie active de la pédagogie traditionnelle.

Parmi les qualités que doit posséder ce formateur/animateur

- ⊙ **Organisé**
- ⊙ **Précis**
- ⊙ **Time keeper**
- ⊙ **À l'écoute**
- ⊙ **Multi-tâches**
- ⊙ **Garant du scénario**
- ⊙ **À l'aise techniquement**
- ⊙ **Capable de piloter les autres intervenants (animateurs de sous-groupes, co-animateurs...)**

# Les bénéfices du **CROWD-LEARNING** en classe virtuelle dans un dispositif pédagogique

## Renforce la communauté d'apprentissage

Bien souvent la difficulté de faire vivre une communauté d'apprentissage tient dans un calendrier trop étendu qui provoque une moindre implication de la majorité des acteurs. Créer des moments de regroupements et d'échanges en classe virtuelle permet de recristalliser les membres autour d'un "instant" qui fonctionne comme un pic : unité de temps et d'espace, unité d'activité pédagogique, taille du groupe, volume de participation, tout cela contribue à donner vie à la communauté et redonne un "boost" à chacun.

## Remet du liant entre les participants

Se retrouver en ligne – si cela n'a pas forcément la même saveur que se retrouver physiquement – est déjà une étape.

## Rythme le dispositif

Ces points de "regroupement" fonctionnent comme des rendez-vous. Ils ont bien sûr leur propre vocation "pédagogique" par les objectifs d'acquisition ou de transmission qui leurs sont conférés. Mais leur impact est aussi psychologique.

## Renforce le sentiment d'appartenance

Le chemin vers la connaissance peut être plus ou moins long et escarpé. Comprendre et voir que nous ne sommes pas seuls à faire ce cheminement, partager ouvertement ses difficultés, ses questionnements, mais aussi ses progrès permet de se découvrir membre d'un processus global et d'une communauté à laquelle on va pouvoir s'identifier. La classe virtuelle va permettre de renforcer ce sentiment d'appartenance : voir les gens, leurs photos, entendre leurs voix, partager des exercices collaboratifs en grands groupes ou sous groupes, autant d'opportunités de renforcer l'adhésion et donc la motivation à continuer sa route.

## Permet à tous de s'exprimer

Timide ou effacé ici tout le monde peut s'exprimer. La distance permet à chacun de prendre part avec le stress de la mise en échec face au groupe en moins. Emotion contenue, participation accrue !

## Sentir la "force" du groupe

Lorsque l'on est dans un dispositif pédagogique traditionnel il est rare que nous ayons la perception de la "masse", du "nombre" de personnes qui comme nous suit le même cursus. Les séances de classe virtuelle permettent de voir s'exprimer clairement cette puissance du nombre et relance la dynamique d'apprentissage.

le CROWD-LEARNING en classe virtuelle



## LIVRE BLANC



LearnPerfect

<http://www.learnperfect.fr>

LearnPerfect est un opérateur de référence dans le domaine du Digital Learning et le concepteur Français de la Visioformation (formation par classe virtuelle).

Les équipes LearnPerfect accompagnent nos clients autour des prestations suivantes :

- ⦿ un catalogue de plus de 500 modules de formation animés par classe virtuelle sur les compétences transversales et métier (bureautique, langues étrangères, internet, multimédia, gestion de projet,...)
- ⦿ des missions de consulting, de formation et d'appui pour faciliter le déploiement et l'usage des classes virtuelles dans les entreprises (benchmark solutions, process déploiement, re engineering de l'offre, formation des formateurs,...)
- ⦿ une offre globale de formation en Blended learning en partenariat avec Skillsoft (leader mondial en digital learning) pour lequel LearnPerfect est le partenaire Français.

Précurseur dans l'usage des technologies appliquées à la réussite des projet clients, la visioformation offre un excellent ROI pédagogique en garantissant l'interactivité (la force du synchrone) , la souplesse (unité de temps à l'heure) & cela sans nécessité le regroupement physique des apprenants.

Aujourd'hui plus de 350 grands clients utilisent nos services en France & à l'international dont (Adecco, le CNRS, Nestlé, SEB, Kering, BPCE, Crédit Agricole, BASF,...)



<http://il-di.com>

IL&DI - International Learning and Development Institute

Cabinet indépendant spécialisé en conseil et stratégie auprès des organismes et des professionnels de la formation. Veille, études et conseil en re-engineering de la formation.

Créé et piloté par Philippe Lacroix et Philippe Gil. Managers d'activités de formation tant présentielle que distancielles et blended depuis 25 ans dans l'environnement de la formation professionnelle notamment à la Cegos et chez Demos. Auteurs chez Dunod de « e-formation et re-engineering de la formation professionnelle », et « Les nouveaux métiers de la formation ».

Créateurs de eLearning Agency, de Formastore, ils ont accompagné de nombreuses entreprises de formation innovantes dans leur développement sur le marché de la formation professionnelle.