

L'innovation, son impact sur iconomix

Parler d'innovation, c'est un bien grand mot. Qu'est-ce qui est vraiment innovant? Le premier iPhone a bouleversé bien plus que la téléphonie, le premier conteneur de fret a chamboulé le commerce mondial, le premier centre commercial a marqué les débuts d'une nouvelle ère de la consommation privée, etc.

Dans le domaine de la formation, l'innovation est perçue comme telle lorsqu'elle réussit à faire passer l'enseignement et l'apprentissage de contenus traditionnels avec de nouvelles idées et de nouvelles méthodes. En d'autres termes, lorsqu'elle contribue à modifier le comportement des enseignants et des élèves. A condition toutefois que l'innovation soit pratique et simple d'utilisation – comme un iPhone justement.

Pour qu'un nouveau module atteigne la maturité requise, d'importants investissements sont nécessaires.

Pour iconomix, les innovations ne consistent pas uniquement à tester de nouvelles choses – il s'agit là d'exploration –, mais aussi à optimiser ce qui existe. Une grande partie de nos ressources sont essentiellement consacrées à l'amélioration continue des modules existants, du site Internet, des offres de formation continue ainsi que des processus sous-jacents. Parallèlement, nous avons en permanence toute une série de nouvelles idées sous la main.



Manuel Wälti est responsable d'iconomix depuis 2007 et, depuis 2010, sous-directeur de la Coordination de la recherche et de l'Education économique auprès de la BNS.

Il ne faut alors pas sous-estimer le travail impliqué par tout nouveau développement: pour qu'un nouveau module, une nouvelle fonctionnalité Internet ou un nouveau format de cours atteigne la maturité requise, des investissements énormes sont nécessaires. En général, après un premier lancement, plusieurs mises à jour ou essais sont nécessaires jusqu'à ce qu'un nouveau produit soit prêt à l'emploi. Et pour garantir la qualité, un nombre incalculable de tests et de feedbacks s'impose entre-temps. Sans tenir compte des cas où nous abandonnons une idée suite à des retours négatifs...

Et parfois, il faut simplement être patient. Car la nouveauté ne connaît pas toujours un succès immédiat. En outre, nous ne savons jamais exactement quelles sont les idées d'aujourd'hui qui seront les grands succès de demain. En dépit de notre longue expérience, nous ne comprenons jamais parfaitement les besoins et les attentes – surtout à l'ère de la numérisation – et n'avons donc pas d'autres choix que de tester une chose ou l'autre et d'essayer encore.

Nous faisons beaucoup de tests pour mieux comprendre les besoins et arriver à répondre aux attentes.

Heureusement, iconomix peut s'offrir ce luxe: nous n'avons pas besoin de proposer un programme de cours complet et pouvons nous concentrer sur des offres complémentaires. Nous profitons pleinement de cette marge de manœuvre. Ceci d'autant plus qu'iconomix dispose aujourd'hui d'un socle solide de modules éprouvés, d'un site Internet stable et de formats efficaces en matière de formation continue. Nous pouvons donc nous permettre de jouer parfois aux apprentis sorciers.

Grâce à la collaboration d'enseignants curieux et ouverts d'esprit, nous recevons des retours précieux et profitons aussi de leurs expériences pratiques. Une collaboration s'est également établie avec les universités et les hautes écoles. Les partenaires de pro-

duction jouent un rôle tout aussi important: les maisons d'édition expérimentées, les développeurs d'applications, les éditeurs de jeux et les concepteurs.

Avec le temps, tout un écosystème s'est mis en place, lequel est imprégné d'une culture qui accepte les changements, voire les recherches, échecs compris. Non seulement nous tolérons les erreurs, mais nous les espérons, car elles nous font avancer.

Nous voyons les erreurs d'un bon œil, car elles nous font avancer.

Lorsque nous parlons de nouveaux développements, nous les nommons «prototypes», «versions bêta» ou «pilotes». Ainsi nous signalons: «Attention, je ne suis pas un produit définitif, je peux comporter des erreurs, je suis encore en développement. Essayez-moi et racontez votre expérience à iconomix. Vous contribuerez ainsi au futur d'iconomix et, par conséquent, à l'innovation dans le domaine de la formation.»

Certains enseignants estiment peut-être que l'école ne devrait pas servir de laboratoire pour des projets en développement. Utiliser les élèves comme cobayes ne serait pas une bonne chose, telle est l'une des opinions largement répandues. Pourtant, nous proposons de temps en temps des versions bêta. Nous nous adressons alors aux enseignants avides de nouveautés. Quant à celui qui préfère ne pas prendre de risques, il lui suffit d'attendre qu'un nouveau module ou une nouvelle fonctionnalité Internet soit à maturité et soit largement diffusés avant de commencer à les utiliser dans son travail. Cela nous réjouit tout autant.

Exemples d'«innovations» de ces derniers mois présentées dans ce catalogue:

- «Mes salles de classe», p. 11
- Canal vidéo en lien avec des thèmes économiques, p. 12
- Les sets d'exercices disponibles en format PDF, p. 19