

Le futur de l'apprentissage et de la formation

Scan environnemental

Résumé

Les salariés de l'avenir risquent de ne plus pouvoir compter simplement sur l'éducation acquise dans les établissements d'enseignement actuels pour les mener au bout de leur carrière. Ils vont devoir s'adapter plus rapidement à une économie en constante évolution et pourraient devoir faire appel aux processus d'apprentissage juste-à-temps et sur demande pour se maintenir à jour. Des progrès technologiques rapides transformeront les emplois, modifieront la demande en matière de compétences et créeront de nouvelles professions. Cet article explore quelques-uns des changements qui influent sur l'apprentissage et la formation du point de vue des employés et des employeurs, et se penche sur les nouvelles technologies. Comme agents de changement tant sur le marché du travail que dans les secteurs de l'apprentissage et de la formation. Les innovations dans le domaine de l'éducation primaire, secondaire, postsecondaire ou professionnelle sont considérées comme des réalisations d'avant-garde qui pourraient un jour être appliquées et adoptées à une plus large échelle. L'objectif du présent document est d'examiner de nouveaux modèles d'apprentissage et de formation possibles, afin d'aider à élaborer des politiques orientées vers l'avenir.

Un paysage en évolution

Les besoins des étudiants et des employeurs changent. Les emplois sont divisés selon leurs tâches essentielles du fait de l'arrivée de technologies comme la téléprésence et du recours grandissant à des procédés comme la sous-traitance. Les sites Web de travail à la pige fournissent aux employeurs et aux entrepreneurs une plateforme permettant d'entrer en contact et de négocier des microcontrats ou des tâches partout dans le monde. Il peut s'agir de tâches rémunérées 5 cents chacune et ne nécessitant que quelques moments de travail non spécialisé, ou de contrats très spécialisés réalisés par des professionnels indépendants. Les organisations réaménagent les postes afin de tirer profit de l'intelligence artificielle, de la robotique et de l'externalisation des travaux vers une main-d'œuvre moins coûteuse. Il est courant pour les services des RH qui souhaitent gagner du temps de classer les postulants dans des cases génériques ou de se fonder sur les diplômes pour restreindre les bassins de candidats. Les diplômes, [autrefois](#) synonymes de qualifications, risquent de perdre de la valeur dans le cadre du processus d'embauche. L'intelligence artificielle apportera rapidité, précision et constance au processus d'embauche, en passant en revue des milliers de candidats à moindre coût et en offrant de nouveaux moyens de quantifier les compétences, l'expérience, la réputation et autres facteurs. À l'avenir, la démonstration de sa compétence pourrait devenir une activité connectée, alors que la formation en cours d'emploi et les pratiques de RH seront fusionnées sur des [plateformes d'emploi en ligne](#) (p. ex., Workday).



Government
of Canada

Policy Horizons
Canada

Gouvernement
du Canada

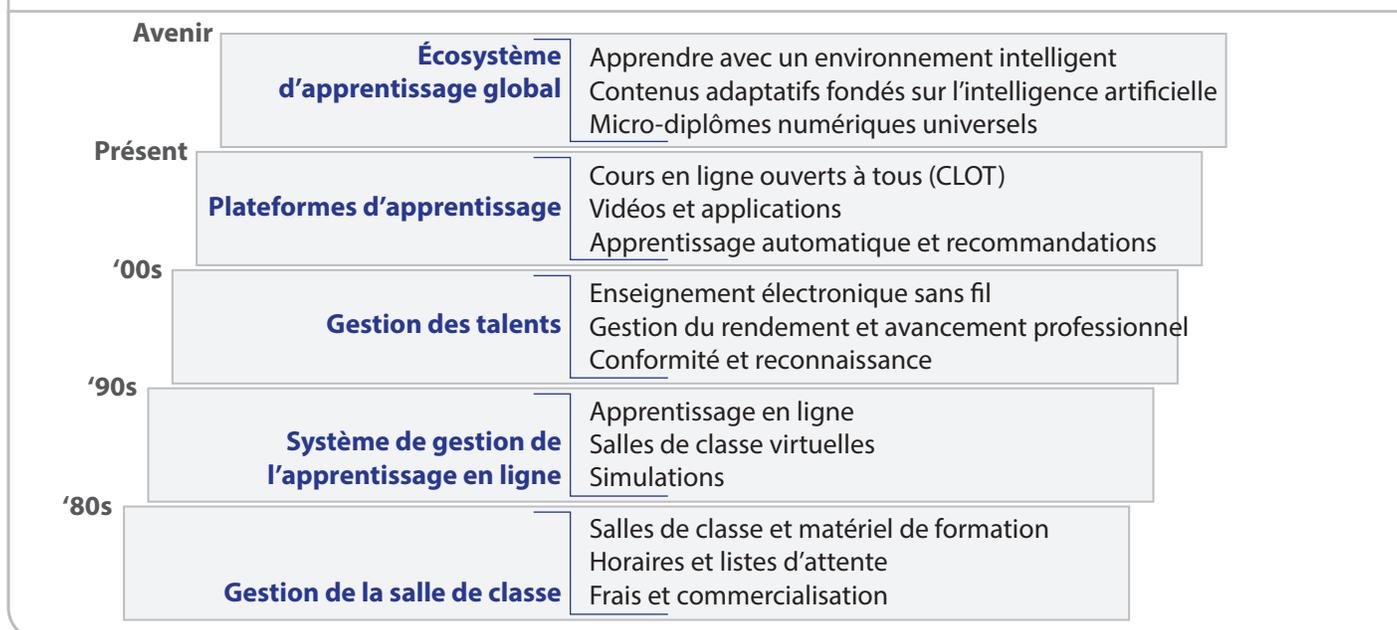
Horizons de politiques
Canada

Canada 1

Au cours des 15 prochaines années, notre façon d'apprendre pourrait être complètement transformée, ce qui amènera la création d'une société en perpétuelle formation. Les changements dans l'apprentissage sont étroitement liés au développement rapide de la technologie, à l'accessibilité de l'information, aux changements sociaux et à une curiosité croissante.

Les systèmes de gestion de l'apprentissage (SGA) ont connu des changements profonds depuis leur création. Parallèlement à ces plateformes d'apprentissage en évolution, le domaine des ressources humaines s'est numérisé et automatisé. Workday Learning, un nouveau SGA de Workday, offre aux organisations une plateforme de formation des employés intégrée à la suite unifiée de Workday, qui comprend des applications de gestion financière et des ressources humaines.

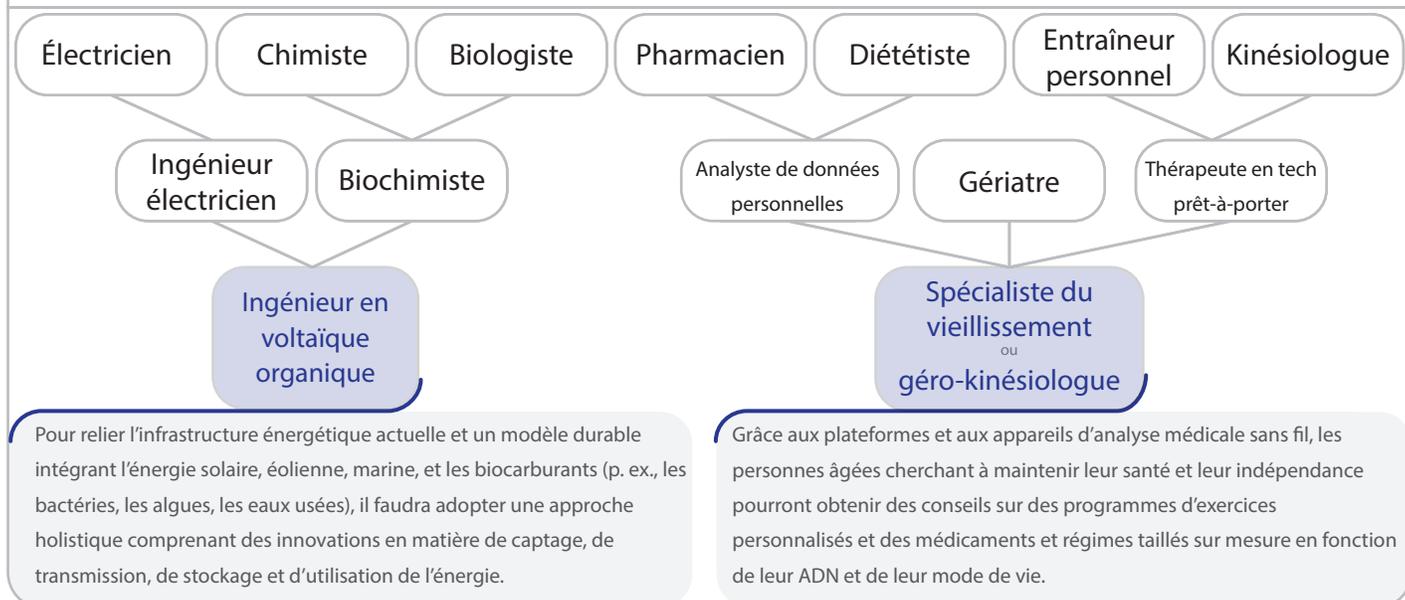
Systemes de gestion de l'apprentissage : passé, présent et avenir



Source : Forbes – Workday Introduces Learning: A Fresh Approach To The LMS Market
www.forbes.com/sites/joshbersin/2015/09/30/workday-introduces-learning-a-fresh-approach-to-the-market/#5ec3aa005426

Les professionnels ont toujours eu besoin de collaborer, mais à mesure que de nouvelles technologies sont introduites dans les différents secteurs, les carrières multidisciplinaires pourraient créer de nouvelles possibilités d'emploi. Les carrières dans les secteurs transformés ou entièrement nouveaux nécessiteront des parcours d'apprentissage tout aussi modernisés.

Emplois de l'avenir : professions multidisciplinaires possiblement en émergence



Source : Carrières de 2030 de CST Esprits inspirés careers2030.cst.org

Le contenu des apprentissages évolue De nouvelles compétences pour une nouvelle économie

La robotique intégrant l'intelligence artificielle constitue un complément polyvalent et rentable de la main-d'œuvre. À mesure que les postes actuels disparaissent, vers quoi leurs occupants vont-ils se diriger?

L'économie en rapide évolution portée par les nouvelles technologies (p. ex., la biologie synthétique, les nanotechnologies, la neuroscience) exigera des compétences entièrement nouvelles. Tout comme les tâches manuelles répétitives sont remplacées par la robotique, les tâches cognitives répétitives seront remplacées par l'intelligence artificielle. La main-d'œuvre supplantée devra se reconverter ou réévaluer sa façon de participer à la nouvelle économie.

Abolir les frontières entre les disciplines

- L'accent mis sur la science, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques (les STIM) évolue vers les STIAM (incluant les arts), lesquels comprendront aussi, au bout du compte, l'entrepreneuriat et la conception (STIAMEC). En plus de ces domaines, la créativité, l'expertise, les relations et les compétences en communication continueront de différencier les personnes de l'intelligence artificielle.
- Alors que ces compétences peuvent être essentielles pour les professionnels à salaire élevé, dans nombre de postes moins bien payés, le nouveau modèle d'apprentissage pourrait privilégier la collaboration et le travail d'équipe entre humain et machine.

Apprendre à déployer et à utiliser les nouvelles technologies

- Les entreprises qui connaissent du succès chercheront à former leur personnel afin de favoriser l'adoption et le déploiement rapides des innovations disponibles en matière d'automatisation. L'infonuagique a transformé le cycle de déploiement des innovations, en permettant le déploiement presque instantané des nouveaux logiciels d'intelligence artificielle [partout dans le monde](#).
- Alors que l'économie dans son ensemble effectue la transition, les occasions qui se présenteront dans chaque métier et à tous les échelons seront saisies par les gens prêts à apprendre et à explorer les applications pratiques des nouvelles technologies.

L'intelligence artificielle chez les cols blancs

ROSS le technicien juridique

Quill le rédacteur robotisé
Betterment le service d'investissement automatisé

Watson le conseiller médical en matière d'oncologie

2014

L'industrie du jeu vidéo canadienne a embauché 3900 nouveaux employés (ETP), une hausse de 24 % par rapport à l'année précédente.

Le Canada employait proportionnellement le plus grand nombre de travailleurs dans le domaine de l'économie créative*, avec 12,9 % de la main d'œuvre.

*Selon le rapport de Nesta mesurant l'emploi dans l'économie créative aux États-Unis, au Canada et au Royaume-Uni

L'économie créative canadienne en croissance

[Nordicity, Canada's Video Game Industry in 2015, 2015](#)

[Nesta, Creative Economy Employment in the US, Canada and the UK, 2016](#)

En quoi consistera l'apprentissage de l'avenir? De nouvelles compétences pour une nouvelle économie

Chacun devra miser sur ses forces

Alors que des établissements de renom (p. ex., [Harvard](#), [le Royal College of Art](#), le [MIT](#)) commencent à offrir des programmes axés sur la [réflexion conceptuelle](#), l'accent mis sur les STIM évolue vers des [STIM centrés sur l'apprenant](#) ou [vers les STIAM](#). Des initiatives comme la [National Week of Making](#), aux États-Unis, et l'enseignement de la programmation [dès l'âge de cinq ans](#) au Royaume-Uni sont des exemples d'une nouvelle approche visant à éliminer les frontières entre les différents domaines d'apprentissage. Une mentalité interdisciplinaire pourrait être la compétence la plus recherchée par les employeurs.



[Le système d'éducation finlandais](#) a transformé ses cursus scolaires pour les organiser par thèmes. Les cours portant sur une seule matière ont été supprimés, et les élèves suivent des parcours d'apprentissage plus flexibles. Pour se préparer ou s'adapter à l'économie du XXI^e siècle, les travailleurs pourraient devoir revoir leurs idées préconçues quant aux compétences requises dans certains postes ou secteurs.

Apprendre à déployer et à utiliser les nouvelles technologies

Les superordinateurs de poche (téléphones intelligents) sont presque omniprésents ([4 \\$ en Inde](#), [10-35 \\$ aux États-Unis](#) ou gratuit avec la plupart des forfaits). Les services d'intelligence artificielle en infonuagique reliés aux téléphones intelligents pourraient devenir les outils habituels dans les milieux de travail ne pouvant offrir à leurs employés une technologie à jour. Même si les politiques de type « [apportez votre équipement personnel de communication](#) » peinent à équilibrer les gains d'efficacité et la sécurité, certains employés astucieux se servent d'outils facilement accessibles grâce à l'infonuagique pour surpasser leurs collègues.

Les technologies de l'information et des communications facilitent la collaboration et la construction de réseaux professionnels personnels. Pour réussir au XXI^e siècle, il faudra savoir collaborer sur les réseaux sociaux et professionnels afin de transcender les frontières géographiques grâce à la [traduction automatique](#). La maîtrise de la collaboration au moyen de l'intelligence artificielle pourrait devenir la prochaine compétence offrant un avantage compétitif sur le marché du travail. Les « [centaures](#) », des équipes humain-intelligence artificielle qui jouent aux échecs avancés, et la puissance de la réflexion collective permise par [l'intelligence en essaim](#) constituent deux exemples de collaborations de prochaine génération. Les deux sont disponibles sur le même appareil intelligent. Les nouvelles technologies permettront aussi à certaines personnes d'apprendre le [leadership](#) ou la [programmation](#) grâce à des jeux en ligne, le dessin 3D grâce à la [réalité virtuelle](#), ou le contrôle des drones par la [pensée](#). Pour réussir et ne pas se voir remplacé par des automates, il faudra savoir utiliser les appareils et les applications à notre disposition de manières complètement inédites.

Des manières d'apprendre en expansion

Découvrir l'apprentissage par immersion

Vu le passage de l'apprentissage d'un environnement analogue au numérique, l'analyse de données promet de transformer nos capacités d'apprentissage. Comment pourra-t-on apprendre plus efficacement dans un tel contexte?

Grâce aux profils de personnes riches en données sur leurs activités d'apprentissage, il est possible de créer des pratiques et des produits d'apprentissage innovants, comme l'apprentissage adaptable, l'apprentissage basé sur les compétences, les plateformes d'apprentissage social ou les logiciels fondés sur le jeu. Au cœur de l'apprentissage personnalisé et immersif se trouve une gamme de contenus personnels et numériques, ainsi que des appareils et des logiciels.

Les gens apprendront des objets et des environnements

- La réalité virtuelle et la réalité augmentée sont en cours d'élaboration dans le but d'améliorer les pratiques pédagogiques actuelles, ce qui permet d'envisager des expériences d'apprentissage hautement immersives.
- L'intelligence artificielle et l'Internet des objets visent à inclure une intelligence dans les objets de tous les jours, pour ainsi donner naissance à l'intelligence ambiante.
- À mesure que les gens feront appel à l'environnement immersif, l'accent pourrait passer de la lecture et de l'observation au jeu, à la création et à la modification de l'environnement intelligent.
- Les laboratoires ouverts, ces lieux qui hébergent le mouvement des makers, une fois dotés d'une intelligence ambiante, pourraient offrir des occasions d'apprentissage complètement nouvelles.

L'apprentissage deviendra une activité de plus en plus personnalisée, ludique et sociale

- Les programmes d'apprentissage adaptatifs peuvent anticiper les comportements d'apprentissage des individus et créer des parcours d'apprentissage personnalisés. De tels parcours permettent aux personnes de conserver leur identité personnelle lorsqu'elles naviguent entre les contextes d'apprentissage sociaux et personnalisés.
- La ludification pourrait renforcer l'aspect social de l'apprentissage en favorisant la participation. Attrayante pour tous les groupes d'âge, la ludification permet d'établir un équilibre entre la pédagogie et le jeu, de même qu'entre l'apprentissage personnel et social. Elle crée aussi une atmosphère immersive favorisant la créativité, la compétitivité et la collaboration.
- L'apprentissage social ludique sur des plateformes de collaboration générerait de nouveaux paramètres qui pourraient être utilisés pour harmoniser l'apprentissage avec les compétences recherchées par les employeurs.

Changer de chapeau ...les éducateurs découvrent de nouveaux outils pour capter leur auditoire

Knewton

Se connecter pour créer des cours gratuits selon la méthode de l'apprentissage adaptatif afin d'aider les étudiants à atteindre leurs objectifs d'apprentissage

DAQRI

Un casque homme-machine améliore le rendement au travail grâce à des fonctionnalités d'environnement intelligent fondées sur la réalité augmentée

Academy LMS

Un système de gestion des apprentissages utilisant la ludification, l'apprentissage social et la personnalisation afin d'offrir un apprentissage plus pertinent



Comment les individus et les processus pourront-ils s'adapter à ces changements? Découvrir l'apprentissage par immersion

Les gens apprendront des objets et des environnements

Les environnements intelligents (p. ex., l'Internet des objets, l'impression 3D, la réalité virtuelle et augmentée) peuvent aider les étudiants et les employés à [se connecter et à atteindre de meilleurs résultats](#), tout en améliorant [la collaboration interdisciplinaire](#). Ces environnements comprennent des outils et des fonctionnalités qui améliorent la façon de prendre des notes, de synthétiser et de comprendre (p. ex., [Air de Scanmarker, Smart](#)). Dans ces environnements, les objets de tous les jours deviennent des occasions d'apprentissage, puisqu'ils peuvent se décrire eux-mêmes et expliquer leurs origines (p. ex., [Aurasma](#)), ce qui favorise une communication efficace et la transmission des connaissances. Munis [d'appareils portables](#), les gens découvriront des interfaces intuitives et mains libres, capables de réagir à leur état mental pendant qu'ils apprennent. Associés à [l'apprentissage assisté géodépendant](#), ces environnements d'enseignement n'ont pas besoin d'être associés à des salles de classe ou des horaires particuliers, l'utilisateur pouvant y recourir n'importe quand et n'importe où.

L'apprentissage deviendra une activité de plus en plus personnalisée, ludique et sociale

Les individus produisent d'énormes volumes de données sur eux-mêmes et leurs schémas d'apprentissage. Les mégadonnées réussissent de mieux en mieux à rassembler ces renseignements et à les rendre [autoconscients](#), ce qui jette les bases d'un contenu personnalisé, même dans des environnements hautement socialisés. Grâce aux mégadonnées, [l'intelligence artificielle](#) est capable de fournir des programmes [d'apprentissage adaptatif](#) qui peuvent prévoir le comportement d'apprentissage d'un individu, créer des parcours d'apprentissage, déterminer le niveau des connaissances et faire office de conseiller d'orientation automatisé. [Les jeux et la ludification](#) peuvent être utilisés pour produire du contenu personnalisé de façon dynamique, créer des occasions significatives d'apprentissage, servir de passerelle vers les technologies et évaluer les progrès, tout en fournissant des données tout au long de l'expérience. Les jeux sociaux d'éducation et de création (p. ex., [Classcraft](#), Minecraft) peuvent soutenir l'apprentissage directement et indirectement grâce aux mécanismes du jeu, à la simulation et à la narration. Des organisations comme les [Forces armées américaines](#), [Cisco](#) et [Deloitte](#) tablent déjà sur la ludification dans leurs formations et leurs processus de recrutement.

Où pourra-t-on apprendre et socialiser?

Les lieux d'apprentissage se déplacent Un écosystème d'apprentissage numérique est en émergence

Les mondes virtuels pourraient effacer les barrières géographiques, linguistiques et culturelles. Comment l'industrie de l'apprentissage sera-t-elle transformée par la concurrence grandissante entre les établissements à l'échelle mondiale?

Un écosystème numérique de produits éducatifs offerts par différents types d'acteurs est en émergence. Alors que l'apprentissage en ligne a longtemps été un médiocre substitut aux salles de classe, les technologies des communications de prochaine génération promettent d'améliorer grandement les échanges à distance. Les salles de classe sans frontière pourraient mener à l'apprentissage à vie, grâce à la disparition des conventions concernant le temps et l'espace.

L'éventail des occasions d'apprentissage s'élargit

- [Certaines universités se regroupent](#) dans le but de mettre en commun leurs meilleurs talents et ressources, d'optimiser leurs activités et de grimper dans les classements mondiaux. Les « [super-universités](#) » pourraient offrir des campus à l'échelle planétaire qui se partageraient des professeurs vedettes grâce à la téléprésence et à des [installations modernes de classe mondiale](#). De tels campus pourraient faire croître les exigences des étudiants et rendre les autres universités non concurrentielles.
- Les cours en ligne ont été réinventés et intégrés en un ensemble de services combinés à des plateformes de réseautage professionnel (p. ex., Lynda.com, de LinkedIn) ou à des cours magistraux filmés, souvent gratuits, pouvant être écoutés sur demande et suivant un rythme correspondant à ses besoins et ses préférences. Ce nouveau modèle d'intégration harmonieuse entre les RH et la formation offre un parcours éducatif abordable et sur mesure, capable de remplacer les établissements traditionnels.

Vers des titres de compétences reconnus à l'échelle planétaire

- Le modèle d'éducation traditionnel est remis en question dans un contexte où certaines entreprises [abandonnent l'exigence d'un diplôme](#) comme pratique d'embauche. L'automatisation des RH permet maintenant des analyses élargies des titres de compétences d'un plus grand nombre de candidats. À terme, même la connaissance du lieu d'acquisition des compétences pourrait perdre de sa pertinence, réduisant la valeur des diplômes obtenus auprès d'établissements réputés.
- Les compétences et la réputation sont de plus en plus répertoriées et partagées sur différentes plateformes de médias sociaux. La reconnaissance des titres de compétences sur différentes plateformes et des agréments par divers établissements pourraient permettre une continuité de l'apprentissage entre les modèles d'apprentissage traditionnels et nouveaux.

La fin des salles de classe? ... Au-delà de FaceTime, Skype et Google Hangouts

Holoportation

Les rencontres holographiques en temps réel sont rendues possibles en partie par l'appareil de réalité mixte de Microsoft, le HoloLens.

Google Cardboard

La réalité virtuelle abordable grâce à l'utilisation de téléphones intelligents compatibles et d'un morceau de carton plié d'une valeur de 15 \$

Telepresence Robots

Permettre aux utilisateurs de se déplacer librement dans un espace de collaboration, permettant ainsi des réunions impromptues

Où les salles de classe virtuelles pourraient-elles nous mener? Un écosystème d'apprentissage numérique est en émergence

L'éventail des occasions d'apprentissage s'élargit

D'ici quinze ans, [la réalité virtuelle](#) (RV), [la réalité augmentée](#) (RA), [la technologie prêt-à-porter](#) et l'omniprésence numérique (p. ex., l'infonuagique et l'Internet des objets) seront intégrées aux salles de classe de même qu'à la vie quotidienne. Les adopteurs précoces ont commencé à se servir de robots de téléprésence pour créer des [salles de classe hybrides](#). Ces environnements intelligents sont peuplés par des étudiants sur place ou de la même région, voire de partout sur la planète. Ces technologies pourraient aussi [améliorer l'expérience](#) d'éducation en ligne. En adoptant complètement le monde virtuel et en créant des communautés dans des espaces comme [Second Life](#) ou au moyen [d'excursions virtuelles](#), les établissements actuels pourraient réaliser des économies de même que créer de nouveaux modèles d'entreprise. En donnant accès à des [robots de téléprésence](#), des [tuteurs robotisés](#) et des [interfaces cerveau-ordinateur](#) pouvant aider à combiner l'apprentissage formel et informel, les salles de classe hybrides offriront une expérience d'apprentissage complètement nouvelle. Au moment de choisir entre différentes options d'apprentissage, beaucoup de gens ne se demandent même plus s'ils suivront des cours sur place ou en ligne. Les cours et les programmes les plus recherchés sont possiblement ceux qui ont dépassé cette distinction.

Vers des titres de compétences reconnus à l'échelle planétaire

L'éducation gratuite et accessible abonde sur Internet, mais ne mène pas toujours à un emploi. Des initiatives comme le [MIT OpenCourseWare](#) et les [diplômes sans frais de scolarité](#) offerts par la University of the People réduisent le coût de l'enseignement supérieur. L'opinion qu'ont les employeurs des diplômés en ligne [s'est améliorée](#). Les [nanodiplômes](#), ces titres de compétences équivalents à un programme de cycle supérieur qui s'obtiennent en moins de six mois, pourraient émerger comme le modèle d'éducation dominant pour ceux qui tentent de s'adapter à une économie numérique en constante évolution. À des fins de perfectionnement de mi-carrière, une formation à court terme pourrait être plus facile à intégrer à des responsabilités et un horaire déjà établis. Les produits éducatifs offerts par General Assembly ainsi que les formations accessibles sur YouTube et sur des sites Web de pigistes comme [Elance](#) donnent accès à plus d'un million de cours propres à une tâche ou à un emploi précis, et permettent de tester ses compétences. D'autres technologies en émergence, comme les [mégadonnées](#) et la [chaîne de blocs](#) ouvrent de nouveaux horizons en matière de [reconnaissance professionnelle et de compétences](#). Afin de maintenir leur position, les établissements d'enseignement établis doivent examiner de nouvelles façons d'intégrer ces produits émergents à leurs programmes. Le passage à un modèle de reconnaissance professionnelle vraiment universel pourrait améliorer l'efficacité d'une économie mondialisée, en facilitant la reconnaissance des titres de compétences étrangers. Pour une société ayant besoin d'un recyclage professionnel rapide, les parcours d'apprentissage numériques multi-plateformes pourraient devenir un modèle dominant d'apprentissage et de formation. Les étudiants qui envisageront d'obtenir de la formation à partir d'un catalogue global de formations complémentaires auront peut-être une plus grande chance d'obtenir les compétences nécessaires pour réussir dans un marché hautement compétitif.

Conclusion : Un parcours d'apprentissage tout au long de la vie

La dévaluation de certaines compétences (p. ex., la mémorisation, la traduction, les opérations mathématiques de base) causée par la technologie continuera de refaçonner l'environnement d'apprentissage. On ne considérera probablement plus que l'apprentissage s'arrête à l'obtention d'un diplôme universitaire et l'on fera la promotion active de l'apprentissage tout au long de la vie. L'élaboration de profils personnels d'apprentissage qui évoluent en même temps que la personne pourrait permettre de résoudre la pénurie de compétences dont souffre le marché du travail. La collaboration, la transparence et les indicateurs sociaux pourraient se trouver au cœur de ce parcours d'apprentissage grâce à l'écosystème d'apprentissage en évolution.

Défis et possibilités stratégiques

Le Canada a la possibilité de se montrer innovant et avant-gardiste en adoptant des pratiques d'apprentissage et de formation qui aideront à préparer la main-d'œuvre en vue de l'économie de l'avenir. La compréhension des pratiques d'apprentissage et de formation actuelles (DEPUIS) et l'application de la prospective peuvent favoriser l'adoption de politiques qui nous prépareront mieux en vue des défis et des possibilités qui nous attendent (VERS).

1. Depuis : Un investissement dans l'infrastructure d'établissements postsecondaires visant à promouvoir l'innovation commerciale et à aider les Canadiens à réussir sur le marché du travail de l'avenir.

Vers : Un investissement dans une infrastructure d'établissements postsecondaires compatible avec les nouvelles technologies, plateformes et pratiques d'apprentissage.

2. Depuis : Le financement d'établissements de formation et d'enseignement menant à des titres de compétences reconnus.

Vers : Le financement de cours et de programmes menant à des titres de compétences et des modèles de reconnaissance professionnelle non reconnus, tout en explorant de nouvelles méthodes de reconnaissance, afin de tirer profit du contenu en émergence dans de nouveaux domaines ou de pratiques novatrices.

3. Depuis : Des normes et des exigences harmonisées aux fins de la reconnaissance professionnelle pouvant mener à un système de reconnaissance à l'échelle du pays.

Vers : Un apprentissage fondé sur les compétences et la reconnaissance des compétences acquises après l'obtention d'un agrément pouvant mener à la reconnaissance universelle des travailleurs qualifiés. Pour faire la promotion des titres courants et semi-universels, il faudrait revoir la reconnaissance professionnelle et des titres, mais cela pourrait amener les établissements à s'adapter ou à adopter de nouveaux modèles.

4. Depuis : Les programmes à temps plein vus comme le parcours principal d'apprentissage, de formation et de perfectionnement, et les seuls reconnus dans le cadre de certains programmes de soutien financier.

Vers : Des produits d'apprentissage et de formation à temps partiel et par modules ayant la même validité que les programmes à temps plein en ce qui concerne l'admissibilité au soutien financier. Ceux-ci pourraient comprendre les programmes de formation pour les travailleurs virtuels et à temps partiel. Ces nouveaux produits d'apprentissage laissent envisager des économies, en permettant des apprentissages ciblés dans le cadre de formations « juste à temps », potentiellement à une fraction du coût.



5. Depuis : Un intérêt renouvelé pour les cours axés sur la technologie offrant aux individus les outils pour rester utiles et compétitifs dans les secteurs connaissant une automatisation rapide grâce à l'intelligence artificielle et à la robotique de pointe.

Vers : Des programmes techniques devant peut-être être réimaginés afin de favoriser la compréhension de l'automatisation, une mentalité multidisciplinaire et un recentrage sur les principales capacités humaines. Cela pourrait entraîner l'amélioration de l'expertise dans les applications pratiques des outils et des technologies nouvellement disponibles.

6. Depuis : Aider les jeunes faisant face à des obstacles à l'emploi grâce à des méthodes classiques de jumelage employé-employeur en fonction d'une évaluation des compétences, afin d'augmenter graduellement l'emploi chez les jeunes Canadiens.

Vers : Un jumelage automatisé ou décentralisé des occasions d'emploi et des profils de compétences par le truchement des médias sociaux ou des plateformes ludiques, ce qui pourrait ouvrir de nouvelles avenues et aider les jeunes à découvrir des occasions d'emploi.

7. Depuis : Les cours virtuels pouvant menacer les plus petits établissements si les universités d'élite décident de rendre leurs contenus accessibles et abordables.

Vers : L'apprentissage et la formation virtuels pouvant offrir aux plus petits établissements l'occasion de redéfinir leur mission et leurs relations avec leurs partenaires locaux et régionaux, tout en aidant leurs étudiants à tirer le maximum des produits d'apprentissage en ligne globalement accessibles.



Government
of Canada

Policy Horizons
Canada

Gouvernement
du Canada

Horizons de politiques
Canada

Canada 11

