
Comprendre les activités de conception dans l'utilisation des outils numériques. Etat de la littérature

Yann Vallet*¹, Pascal Terrien², Patrice Laisney³, and Jean-François Ranucci¹

¹Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix Marseille Université : EA4671 – France

²Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix Marseille Université – France

³Apprentissage Didactique Evaluation Formation (ADEF) – Aix-Marseille Université - AMU – France

Résumé

Cette thèse porte sur la compréhension des activités de conception dans l'utilisation des outils numériques et développe la question de recherche suivante :
En quoi l'utilisation des outils numériques, tels que la réalité virtuelle, modifie les processus de compréhension et de conceptions pédagogiques chez les formateurs ?

Cette question de recherche défend deux hypothèses :

- L'utilisation de l'outil numérique modifie les conceptions du formateur sur son objet d'enseignement.
- Cette modification de conception est due aux contraintes liées à l'utilisation de l'outil numérique et au retour des élèves sur les modalités d'acquisition des connaissances.

Cette recherche se structure en trois axes. Tout d'abord, elle s'intéresse aux outils numériques utilisés dans le cadre de la formation, tels que la réalité virtuelle ou la plateforme LMS (Learning Management System). La représentation des artefacts au regard des sciences de l'éducation ainsi que de l'épistémologie des pratiques professionnelles (dans les phases de conception et d'utilisation) est utilisée. Par la suite sont explorés les processus de compréhension et de conception par rapport à un sujet. Enfin, ce travail s'intéresse au rôle du formateur et à son rapport aux artefacts numériques, notamment sur la façon dont il les instrumente et les instrumentalise.

Cette thèse est encadrée par une collaboration entre AMPIRIC (avec l'ANRT), le laboratoire ADEF, et l'entreprise INTERFORA IFAIP.

Cette expérimentation s'appuie sur une méthodologie de recherche participative (Gadille, Celik & Cappellini, 2019) ainsi que sur une approche clinique (Clot & Leplat, 2005 ; Bondel, 2007). Cette thèse est intégrée dans une démarche d'amélioration continue.

La première phase comprend une collecte de données de l'entreprise, ainsi que des entretiens (semi-structurés, enquêtes, entretiens individuels et croisés).

*Intervenant

La seconde phase correspond à l'observation des méthodes utilisées par les formateurs pour concevoir les modules en collaboration (ou non) avec l'équipe de recherche et développement. Cette seconde phase est complétée par l'observation de l'appropriation des dispositifs en situation d'apprentissage, mais également de la manière dont les formateurs s'adaptent après les retours des apprenants. Enfin, des post-entretiens individuels et collectifs seront réalisés, afin d'analyser l'ensemble des données recueillies, mais également de réfléchir aux perspectives de travail qui pourront être menés par la suite.

Cette recherche s'inscrit dans le cadre théorique des sciences de l'éducation, notamment sur les questions du geste créatif lié à l'activité formative. Ce cadre est complété par un apport pluridisciplinaire mêlant les sciences de l'information et de la communication, les sciences du numérique mais également les neurosciences et la psychologie.

Mots-Clés: artefact, numérique, réalité virtuelle, formateur, instrumentalisation