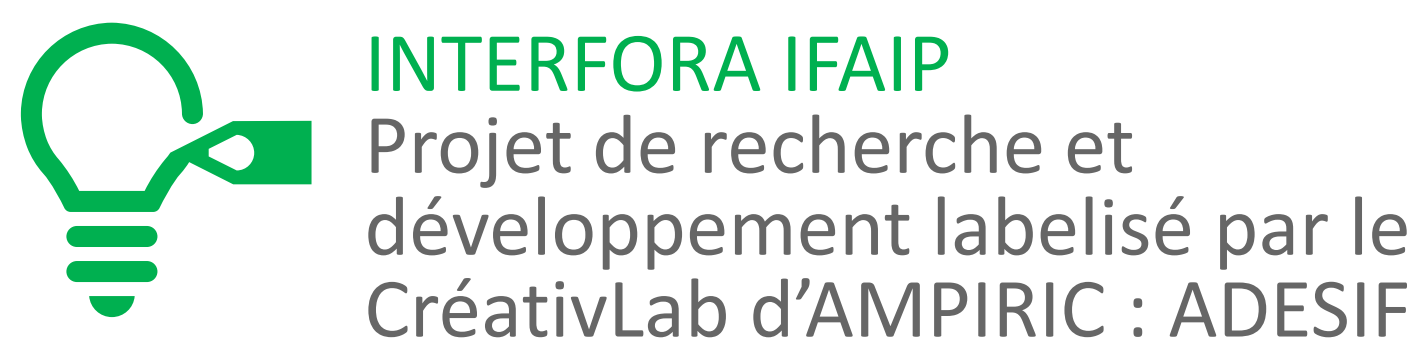


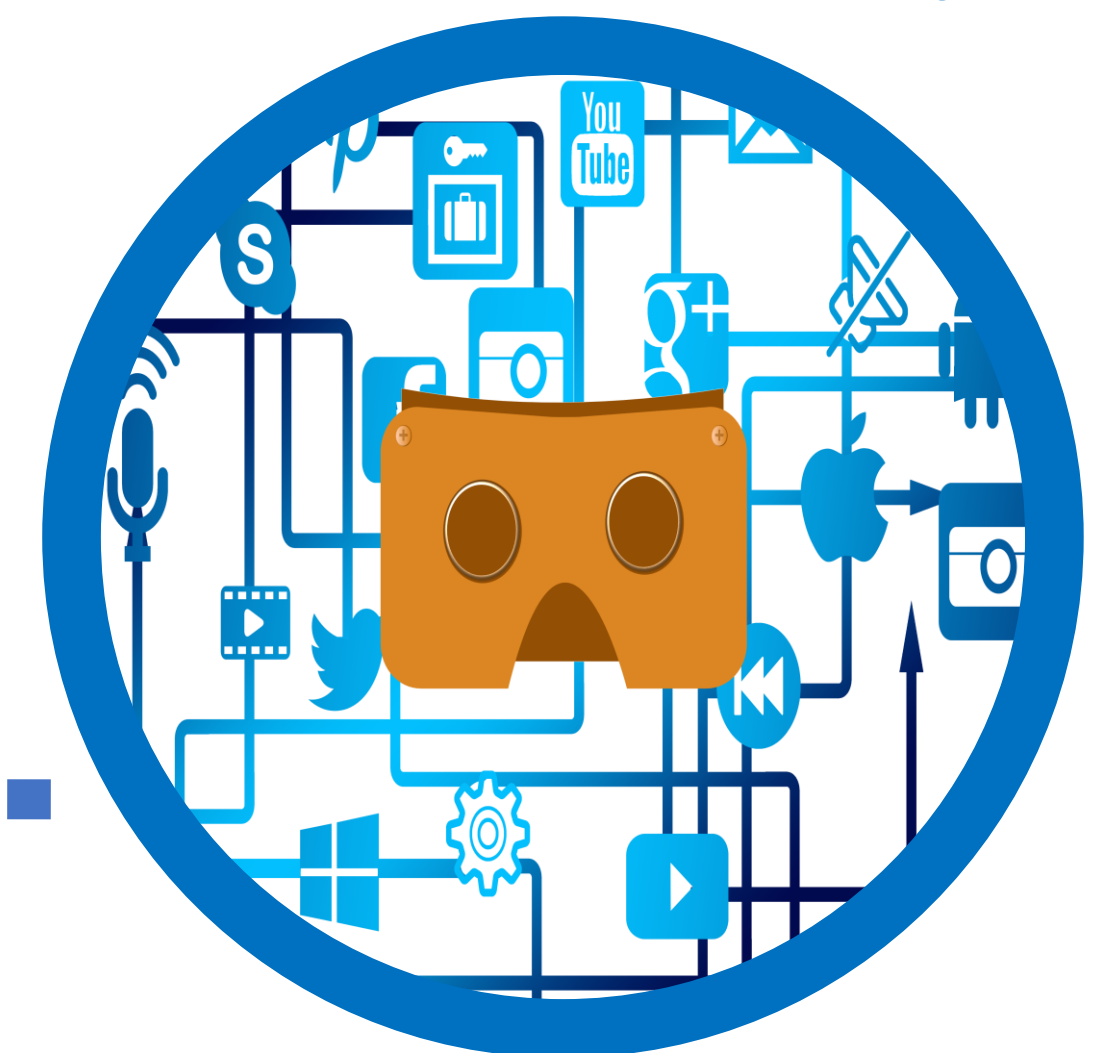
Comprendre les activités de conception dans l'utilisation des outils numériques.

Thèse en bourse CIFRE sur l'évolution des pratiques enseignantes par l'apport d'outils numériques en formation

Contexte



Artefacts numériques et casque VR



Etat de la littérature

L'outil numérique

Les outils numériques sont des dispositifs matériels ou immatériels innovants qui transforment les interactions entre le savoir, l'Homme et la machine.

Le formateur doit s'adapter et collaborer avec des collègues et des experts afin d'anticiper les difficultés de transmission des connaissances et l'intégration de nouveaux outils en formation :

- Ce n'est pas l'outil numérique en lui-même qui détermine l'efficacité d'un cours, mais la pertinence et la cohérence de son utilisation dans le contenu pédagogique.
- Enseigner avec le numérique demande un effort supplémentaire et différent qui peut nécessiter une collaboration avec des experts en numérique.

(Alby, 2007; Fayon, 2010; o'Reilly, 2009; Cisel & Bruillard, 2013; Gilliot et al., 2013)

Les artefacts numériques prennent place dans l'enseignement et la formation par le biais d'un web qui s'est développé d'un partage statique à un partage collaboratif de plus en plus élaboré. Une réflexion émerge sur les savoirs et savoirs faire du formateur et de la façon dont il se saisit des artefacts numériques afin de les employer dans des situations d'apprentissages.

Ces situations d'apprentissages impliquent la considération du savoir technologique pour une conception avec le numérique. Un savoir à part entière dans lequel un formateur doit développer ses compétences.

(Koehler et al., 2013, 2013; Pamuk et al., 2015; Schmidt et al., 2009; Shin et al., 2009).

L'enseignement se déroule dans un contexte complexe et dynamique. Chaque artefact a des capacités et des contraintes qui lui sont propre. Ces particularités confrontent le formateur à son sentiment d'efficacité, influencé par ses croyances sur ses compétences dans l'utilisation des artefacts numériques.

Cette recherche se concentre sur la réalité virtuelle pour ses dimensions et enjeux complexe. Dans les traités de la réalité virtuelle, Fuchs définit que l'emploi d'une réalité virtuelle par un formateur nécessite de prendre conscience des éléments informatiques, de l'interface homme-machine, d'un monde virtuel, d'interactions en temps réel, le tout en immersion.

(Arnaldi e.a., 2003; Davidson, 2007 Fuchs et al., 2006; Garrot, Psillaki & Rocchia, 2009; Fuchs, Moreau, & Berthoz, 2006)

Conception pédagogique

Feedback des apprenants

Instrumenté et instrumentalisé

Instrumentalisation des artefacts



Question de recherche et hypothèses

En quoi l'utilisation d'outils numériques, tels que la réalité virtuelle, modifie le rapport aux savoirs et savoir-faire des formateurs ?

Hypothèse : L'utilisation de l'outil numérique modifie le rapport au savoir et savoir-faire des formateurs. Cette modification de conception est due aux contraintes liées à l'utilisation de l'outil numérique, au passage de l'artefact à instrument numérique et aux retours des élèves sur les modalités d'acquisition des connaissances.

Méthodologie

Recherche participative et approche clinique (Blondel, 2007; Clot & Leplat, 2005; Gadille et al., 2019.).

Population et tâches :

5 Formateurs internes :

-> suivi de la conception de séquences pédagogiques suivant les différents outils d'INTERFORA IFAIP.

15 Formateurs externes :

-> suivi des enseignements avec un contenu imposé par la réglementation et l'outil imposé par INTERFORA IFAIP.

Docteurant : Yann VALLET

Direction de thèse : Pascal TERRIEN, Patrice LAISNEY, Jean-François RANUCCI

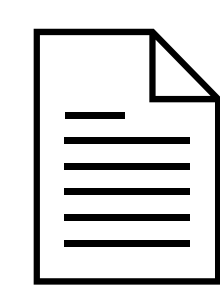
Bourse CIFRE avec l'entreprise : INTERFORA IFAIP – Stéphane BONZI



Trace écrite



Entretien



Enquête



Observation



Réunion

Pré observation

Pré-entretiens sur les activités d'enseignement avec ou sans le numérique.

Observation

Modalités de conception des modules en collaboration (ou non) avec l'équipe de recherche et développement.

Post observation

Analyse des données recueillies avant et pendant l'expérimentation.