Environnement numérique.

Notion du glossaire relatif à la recherche INEDUC.

Par INEDUC

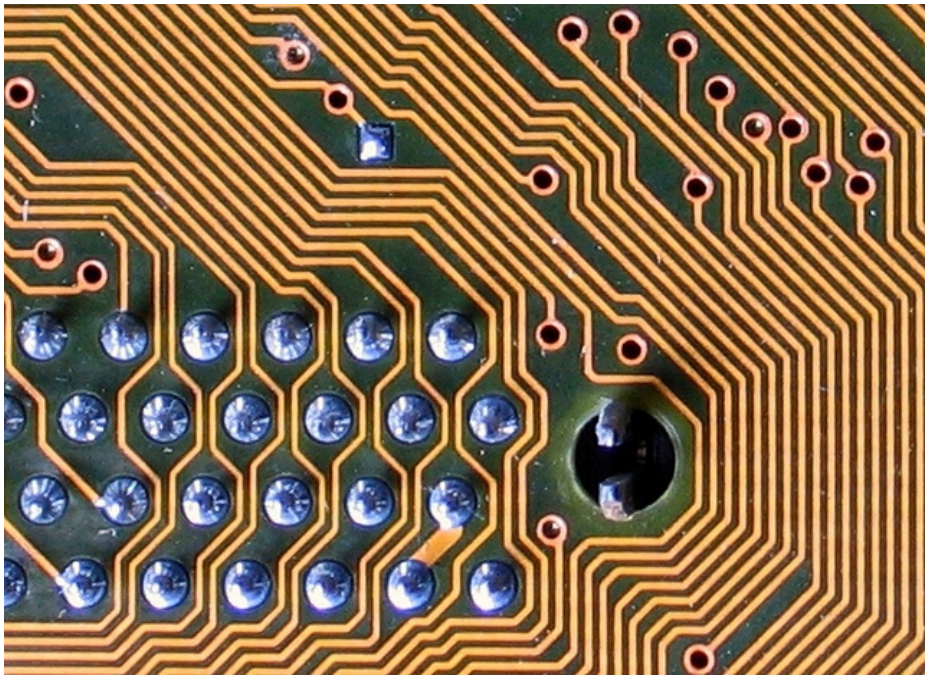


Illustration : Karl-Ludwig Poggemann, « Labyrinthine Circuit Board Lines », 20.04.2008, Flickr (licence Creative Commons).

De janvier 2012 à octobre 2015, l'Unité Mixte de Recherche CNRS 6590 « Espaces et Sociétés » (ESO), le Centre d'Études et de Recherches sur les Qualifications (CEREQ) accompagné de la Plateforme Universitaire des Données de Caen (PUDC), le Groupement d'Intérêt Scientifique Môle Armoricain de Recherche sur la SOciété de l'Information et les Usages d'INternet (M@rsouin), le Centre de Recherche sur l'Éducation les Apprentissages et la Didactique (CREAD) et le Pôle Régional de Recherche et d'Étude pour la Formation et l'Action Sociale (PREFAS) – en tant que prestataire – ont été partenaires d'un programme, financé par l'Agence Nationale de la Recherche, sur les inégalités éducatives et la construction des parcours des 11-15 ans dans leurs espaces de vie (acronyme INEDUC)[1]. Une telle combinaison de partenaires, en grande partie inédite, posait l'enjeu d'une véritable collaboration

scientifique, afin d'éviter la fragmentation des analyses selon les thématiques, les disciplines, les sites institutionnels, voire selon chacun des chercheurs concernés, ou alors l'imposition d'un *leadership* non négocié. L'état de l'art préalable à la soumission du projet a ainsi été complété par un glossaire dans lequel chacun pouvait retrouver son fil directeur à chaque moment de l'immersion dans le travail de terrain.

Le glossaire relatif à la recherche INEDUC a vu le jour après une année de travail collectif[2]. Les notions et les concepts qui suivent ont été définis : Adolescent, Contexte, Éducation, Empowerment, Environnement numérique, Inégalités, Institutions scolaires, Justice spatiale, Loisirs, Mobilité/Déplacement, Orientation, Parcours, Politiques scolaires / Politiques éducatives, Pratique, Projet (d'orientation), Ressources, Réussite (scolaire/éducative), Socialisation, Stratégies familiales d'éducation, Temps libre, Usage.

Une fois le programme « Inégalités éducatives et la construction des parcours des 11-15 ans dans leurs espaces de vie » terminé (en 2015), une partie de l'équipe[3] a décidé de réactualiser cinq définitions (Empowerment[4], Inégalités [5], Loisirs[6], Mobilité[7] et Usage[8]) et de réinterroger la pertinence de cet outil « glossaire » dans le dispositif méthodologique de la recherche.

Définition :

L'environnement numérique est un espace structuré par des instruments technologiques divers, permettant aux usagers d'accéder à des ressources et à des services numériques présents sur les machines (ordinateurs, tablettes, smartphones) ou en ligne.

Le premier élément d'un environnement numérique est très souvent l'ordinateur, auquel on associe différents périphériques plus ou moins spécialisés (imprimante, scanner, disques de stockage, appareil photo numérique, web cam, robots, lunettes 3D, etc.). L'environnement numérique éducatif regroupe des dispositifs socio-techniques tels que l'espace numérique de travail, le bureau virtuel, la plateforme d'apprentissage en ligne ou encore des espaces web qui permettent aux personnes (élèves, enseignants, étudiants, personnel, parents) d'accéder aux ressources et aux outils mis à disposition par une institution ou un

établissement. Des contenus peuvent y être déposés sous forme de textes, d'images, de sons ou de vidéos qui permettent, par exemple, à un enseignant de compléter les cours effectués en présentiel.

Certains environnements numériques regroupent différents outils qui permettent de diversifier les usages, comme la messagerie électronique, l'agenda en ligne, la visioconférence, l'outil de gestion d'emploi du temps ou le stockage de données. Certains intègrent aussi des fonctionnalités cherchant à diffuser des informations (actualités, calendriers, petites annonces) à destination de publics ciblés.

L'accès à ces environnements numériques s'effectue généralement grâce à un ordinateur, une tablette tactile ou un smartphone, relié à internet par un identifiant et un mot de passe. L'objectif de ces espaces est, pour les utilisateurs, de s'informer, de consulter des ressources, de communiquer ou encore de développer le travail collaboratif.

Résumé

De janvier 2012 à octobre 2015, l'Unité Mixte de Recherche CNRS 6590 « Espaces et Sociétés » (ESO), le Centre d'Études et de Recherches sur les Qualifications (CEREQ) accompagné de la Plateforme Universitaire des Données de Caen (PUDC), le Groupement d'Intérêt Scientifique Môle Armoricain de Recherche sur la SOciété de l'Information et les Usages d'INternet (M@rsouin), le ...

Notes

[1] Olivier David a piloté ce programme

[2] Ont participé à ce collectif Magali Hardouin, en tant queresponsable de la tâche du glossaire, Gérard Boudesseul, Patrice Caro, Isabelle Danic, Olivier David, Christophe Guibert, Lionel Guillemot, Régis Keerle, Mickaël Le Mentec, Agnès Grimault-Leprince, Pierre Merle, Céline Piquée, Pascal Plantard, Louisa

Plouchart-Even, Rémi Rouault, Marc Rouzeau, Eugénie Terrier et Céline Vivent.

[3]Magali Hardouin en tant que coordinatrice, Gérard Boudesseul, Isabelle Danic, Olivier David, Barbara Fontar, Christophe Guibert, Lionel Guillemot, Régis Keerle, Mickaël LeMentec, Pascal Plantard, Louisa Plouchart-Even et Jean-François Thémines.

[4] La définition « Empowerment » a été retravaillée par Mickael Le Mentec.

[5] La définition « Inégalités » a été retravaillée par Gérard Boudesseul, Isabelle Danic,Régis Keerle et Louisa Plouchart.

[6] La définition « Loisirs » a été retravaillée par Barbara Fontar et Christophe Guibert.

[7] La définition « Mobilité » a été retravaillée par Christophe Guibert et Lionel Guillemot.

[8] La définition « Usage » a été retravaillée par Barbara Fontar et Pascal Plantard.