

Séminaire EPITECH/EXPERICE Éducation informelle et apprentissages du numérique 12 avril 2022

Le laboratoire MNSHS d'EPITECH et le laboratoire EXPERICE de l'Université Paris Sorbonne Paris Nord organisent le 12 avril 2022 un deuxième séminaire commun consacré à l'éducation informelle et aux apprentissages du numérique.

Voici le programme de la séance :

8h30 : Accueil des participant·e·s.

9h : Présentation du séminaire

9h15 : Gilles BROUGERE (EXPERICE) : « Peut-on parler d'éducation informelle ? »

10h : Pause

10h15 : Antoine LARRIBEAU (EXPERICE) : « « Apprendre le développement informatique dans une école « sans professeurs » : une autoformation sans conditions ? »

11h : Nefeli PAPARISTEIDI (EPITECH) : « La pédagogie active en informatique : l'exemple d'EPITECH » (côté étudiant·e·s)

11h45 : Claudia MIGLIACIO-LEDUC (EPITECH) : « Conception des dispositifs et pratiques pédagogiques à EPITECH »

12h30 : Pause déjeuner

14h : Noémie ROQUES (EXPERICE) : « Des spectacles de l'intime à la performance de son loisir : les productions minuscules »

14h45 : Gabrielle LAVENIR (TAG) : « Les jeux vidéo pour seniors, un laboratoire de l'inclusion numérique ? Apprentissages technologiques tumultueux au grand âge »

15h30 : Pause

15h45 : Marie PUREN (EPITECH) : « Comment enseigner les humanités numériques ? L'informatique au sein de l'enseignement des sciences humaines et sociales »

16h30 : Echanges et mots de conclusion

17h : Fin de la journée

La séance aura lieu **en présentiel sur le campus d'EPITECH au Kremlin-Bicêtre** mais une **diffusion en ligne** est également prévue. Pour vous inscrire au séminaire, merci de bien vouloir **nous contacter par mail à l'adresse suivante**, en précisant si vous comptez y assister **en présentiel ou à distance** : recherche@epitech.eu.

L'inscription est obligatoire.

**EPITECH - 18 Rue Pasteur, 94270 Le Kremlin-Bicêtre,
Bâtiment Paritalie, 2^{ème} étage, salle de droite.**

Résumés des présentations :

Gilles BROUGERE (EXPERICE) : « Peut-on parler d'éducation informelle ? »

La notion d'éducation informelle relève de l'oxymore ou de la contradiction même si elle a été utilisée, en particulier au moment de l'apparition de la notion à laquelle a été substituée très vite celle d'apprentissage informel. S'il s'agit d'une situation d'apprentissage dans laquelle on ne trouve pas de dispositif éducatif, c'est-à-dire aucun faire apprendre structuré.

Cependant au-delà de cette contradiction il s'agit de voir en quoi cette notion peut nous aider à penser certaines situations éducatives. Nous définirons l'éducation informelle comme une situation éducative construite à certains égards mais qui n'utilise que des modalités que l'on trouve dans les situations d'apprentissage informel.

Cela nous conduira à présenter ces situations et leur diversité, à évoquer les modalités d'apprentissage mises en évidence par différents auteurs et quelques recherches. Dans un deuxième temps nous évoquerons des situations que l'on peut considérer comme relevant d'une éducation informelle, entre autres dans le cadre de l'éducation de rue ou du préscolaire. Enfin nous inscrirons l'éducation informelle dans une logique de formalisation et de déformalisation des situations éducatives.

Antoine LARRIBEAU (EXPERICE) : « Apprendre le développement informatique dans une école « sans professeurs » : une autoformation sans conditions ? »

Cette communication cherche à interroger la genèse du goût pour l'informatique, les conditions sociales de l'engagement dans des formations en développement informatique, ainsi que les modalités d'appropriations différenciées de modèles pédagogiques largement relié à une mise à distance de l'enseignement scolaire « traditionnel ». Ce travail repose sur un matériau constitué lors d'une thèse en cours et s'appuie sur des entretiens menés entre 2019 et 2022 auprès de jeunes lycéens autodidactes de l'informatique, d'étudiant-es de différentes formations en informatique (écoles et IUT). Ces entretiens portent en particulier sur les trajectoires individuelles familiales, scolaires, les goûts, pratiques et représentations relatives aux sciences et l'informatique, ainsi que sur les contextes de choix, d'intégration et les perspectives et ambitions professionnelles d'évolution au sein de différentes formations informatiques.

L'étude de composantes de la filière scientifique et technique qu'est la « matrice disciplinaire » de l'informatique (Millet, 2003) permet en effet d'interroger à nouveau frais certaines questions en sociologie de l'éducation, en particulier celle de l'autoformation et l'autodidaxie (Fossé-Poliak, 1992) et les apprentissages informels (Brougere, 2007). En examinant les parcours ainsi que les trajectoires familiales et scolaires des élèves en informatique, ce travail propose d'examiner différentes formes d'engagement et d'apprentissage dans la pratique de la programmation, avant et pendant la formation suivie. L'accent sera mis sur les trajectoires des étudiant-es de « L'École 404 », un établissement faisant régulièrement la promotion d'une pédagogie « par projets » en apprentissage collectif. Il s'agit en effet d'une école d'informatique « sans professeurs » revendiquant un mode d'apprentissage entre pairs où les élèves se notent entre eux via une plateforme et individualisent leurs objectifs. Au croisement des socialisations familiales, culturelles et scolaires, on montrera comment les individus abordent cette rupture pédagogique entre le lycée et l'École 404, et plus particulièrement comme celle-ci vise à transformer leur rapport au temps et au travail.

La présentation de ces résultats servira de point d'appui afin d'esquisser des pistes pour comprendre l'actualisation des processus de socialisation et les différentes formes d'appropriation pédagogiques dans ce cadre particulier. On proposera ainsi de faire des ponts avec plusieurs travaux s'intéressant aux profils d'élève et conditions de réussite dans des formations scientifiques ou commerciales (Darmon, 2015 ; Blanchard, Orange et Pierrel, 2016).

Nefeli PAPARISTEIDI (EPITECH) : « La pédagogie active en informatique : l'exemple d'EPITECH »

Peu de projets de recherche en sciences de l'éducation abordent la question de la pédagogie active dans des structures d'enseignement supérieur. Dans ce texte nous souhaitons étudier l'expérience d'apprentissage de ceux qui participent à EPITECH, une école d'informatique fonctionnant en pédagogie active. Nous étudierons en particulier deux aspects : la pédagogie par projets et la piscine, en nous focalisant sur la réception de ces dispositifs par les étudiants. Les éléments présentés montrent l'intérêt et les limites de cette orientation en termes d'acquisition des compétences techniques, mais également d'intégration à la vie étudiante et de développement de compétences et d'attitudes comme l'entraide, l'autonomie ou le comportement professionnel. Les résultats de cette étude donneront des pistes pour la reconceptualisation de la nature des systèmes éducatifs affectés par la pédagogie active.

Claudia MIGLIACCIO-LEDUC (EPITECH) : « Conception des dispositifs et pratiques pédagogiques à EPITECH »

Ce partage d'expérience a pour objet de présenter la chaîne opérationnelle de la création de contenus à destination des étudiants, dans le cadre de la pédagogie active : du repérage d'une problématique à traiter, jusqu'aux étapes pédagogiques conclusives, nous explorerons le cycle de vie d'un projet, du point de vue du créateur de situations d'apprentissage. Comment transformer un constat de déficit pédagogique en problématique à adresser ? Comment construire un contexte pédagogique susceptible

d'amener les étudiants aux compétences visées ? Quelles sont les questions auxquelles nous soumettons nos propositions, pour garantir le respect de nos principes ? Comment le projet vit-il auprès des étudiants et comment notre pratique a évolué au fil du temps pour mieux servir les apprenants ? Un temps sera consacré à l'activité d'explicitation des acquis par les étudiants, qui nous semble centrale dans la construction de sens à l'issue de situations d'apprentissage complexes.

Noémie ROQUES (EXPERICE) : « Des spectacles de l'intime à la performance de son loisir : les productions minuscules »

Malgré l'usage quotidien du smartphone, notamment par les jeunes gens les plus âgés de mon panel, la production d'un contenu médiatique ne va pas de soi, qu'il soit destiné à un cercle familial ou amical très restreint ou bien qu'il soit pensé pour une diffusion dans des cercles très élargis, voire dans une optique professionnelle. Il est l'objet d'un apprentissage relevant de diverses formes (frayage, essai-erreur, consommation de contenu médiatique en ligne ou encore sous la forme de tutoriel vidéo spécifique). Cette communication propose d'entrer par les productions minuscules des jeunes (6-18 ans) rencontrés lors de ma thèse en territoire rural. Le terme production minuscule renvoie ici au concept des « savoirs minuscules » de Dominique Pasquier (2002). Ces productions sont qualifiées de minuscules, premièrement parce qu'elles se caractérisent par une brièveté d'existence (contenu Snapchat) ou par une durée courte (contenu Instagram, Tiktok), et deuxièmement parce qu'elles témoignent d'une maîtrise de normes précises, de détails incorporés, appropriés et surtout discutés. Troisièmement, car ces productions ne sont pas prises au sérieux par les adultes (enseignants et parents) ou seulement sous un angle péjoratif. Bien qu'il soit répandu, ce type de production est très souvent sous-déclaré par les enquêtés. S'intéresser à ses formes d'apprentissage permet d'aborder la production de contenus médiatiques comme un fait quotidien, plutôt que comme une activité exceptionnelle ou située temporellement (comme par exemple la création de vidéos YouTube). A travers plusieurs cas que je considérerai comme idéaltypique, je tâcherai de montrer les processus didactiques et sociaux amenant à la production de contenus.

Gabrielle LAVENIR (TAG) : « Les jeux vidéo pour seniors, un laboratoire de l'inclusion numérique ? Apprentissages technologiques tumultueux au grand âge »

L'inclusion numérique est devenue, au même titre que l'autonomie ou le bien-vieillir, une notion très présente dans les politiques publiques du vieillissement au cours de la dernière décennie. Une enquête associant observations d'ateliers de jeu vidéo réservés aux personnes de plus de soixante ans et entretiens avec des joueur-ses âgé-es explore ce qui se joue dans la mobilisation des jeux vidéo pour l'inclusion numérique des aîné-es. Un certain discours associant jeux vidéo et bien-vieillir se déploie, tout en rencontrant des résistances sur le terrain et des décalages entre les différents acteurs impliqués dans le projet d'ateliers. De plus, l'apprentissage du numérique au grand âge dans ce contexte porte des défis et des possibilités spécifiques. On relève par exemple l'importance de la technobiographie des joueur-ses âgé-es, la place du bricolage dans l'appropriation des objets techniques, ou bien l'horizontalité des relations entre « élèves » et « formateur-rices » dans les ateliers.

Marie PUREN (EPITECH) : « Comment enseigner les humanités numériques ? L'informatique au sein de l'enseignement des sciences humaines et sociales »

Selon les auteurs du [Manifeste des Digital Humanities](#) (2010), les humanités numériques « désignent une transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des sciences humaines et sociales ». Autrement dit, il s'agit d'utiliser les méthodes offertes par l'informatique pour répondre à des questions posées par les SHS, et pour exploiter des données et corpus produits par ces disciplines. Les humanités numériques intéressent donc tous les champs des sciences humaines et sociales. Enseigner les humanités numériques, cela veut dire être capable de s'adresser à des étudiant.e.s issu.e.s de disciplines diverses, avec des intérêts différents et des niveaux variés - le seul dénominateur commun étant ici l'usage de l'informatique.

C'est donc à un exercice périlleux auquel l'enseignant.e doit se prêter. Nous avons ainsi identifié plusieurs questions qui s'imposent à tout.e participant.e des humanités numériques lorsqu'il.elle se retrouve devant des étudiant.e.s :

1. Comment éveiller l'intérêt pour ces méthodes chez des non-spécialistes ?
2. Comment montrer les limites des humanités numériques, sans susciter un rejet complet de ces méthodes ?
3. Comment enseigner l'informatique à des étudiant.e.s qui n'ont pas d'appétence particulière pour la discipline ?

Cette intervention est d'abord conçue comme un retour d'expérience. Mais elle est aussi conçue comme une interrogation : il s'agit en effet de remettre en question nos pratiques, afin de les améliorer grâce aux retours que l'auditoire sera susceptible de nous faire.

Après avoir dressé un panorama rapide des humanités numériques, nous présenterons un certain nombre de cas concrets issus de notre expérience, et nous montrerons comment nous avons, à chaque fois, abordé l'exercice. Nous nous demanderons également si la pédagogie active peut être une manière de faciliter la découverte des humanités numériques, en utilisant notamment les supports de formation et d'auto-formation - de plus en plus nombreux - disponibles en ligne.