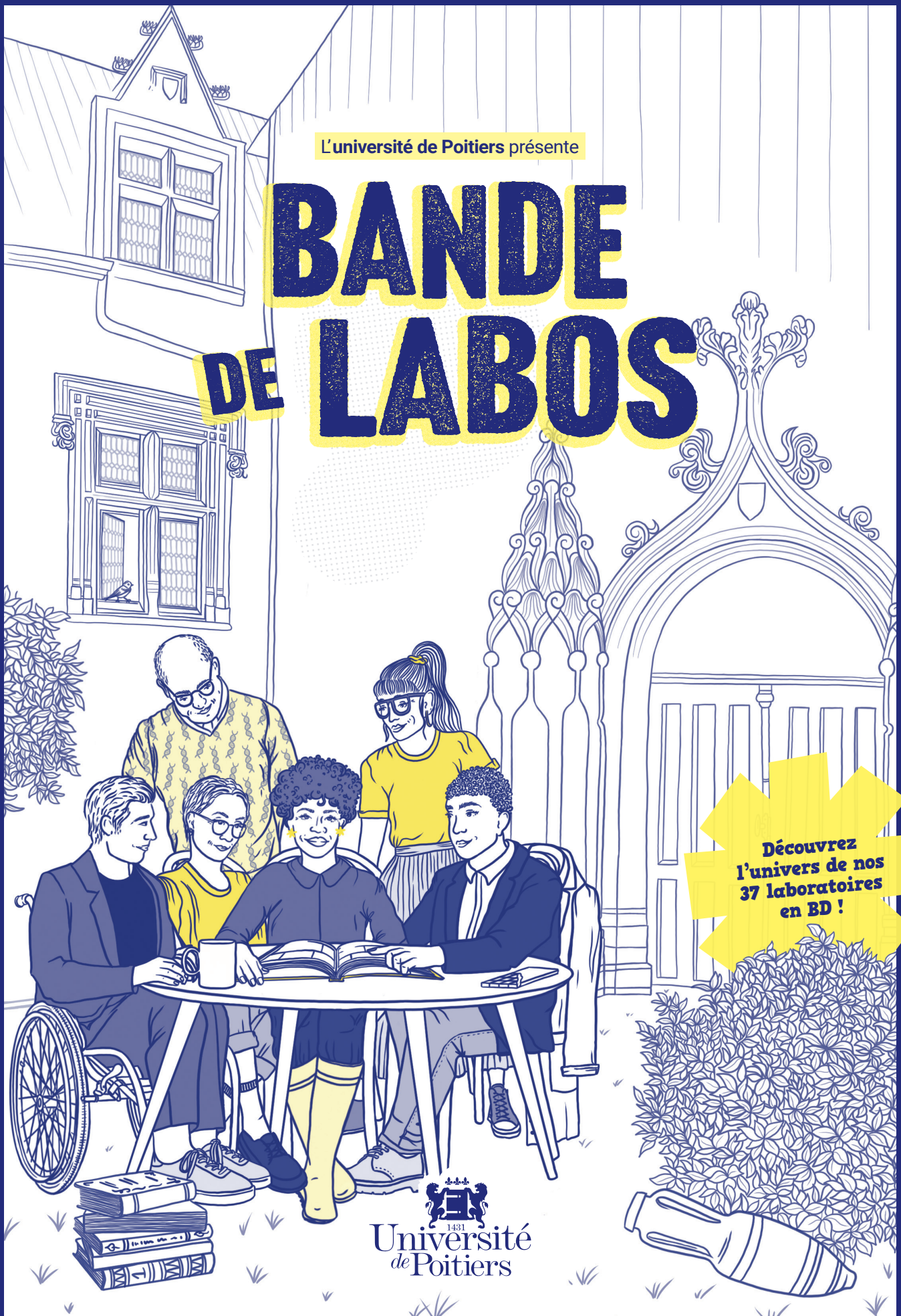
L'**université de Poitiers** présente

BANDE DE LABOS



Découvrez l'univers de nos 37 laboratoires en BD !

1431 Université de Poitiers

Dans la bulle du laboratoire

TECHNÉ

L'ÉDUCATION ET LA FORMATION FACE À LA TRANSITION NUMÉRIQUE

Notre équipe est passionnée par les enjeux de la transition numérique de l'éducation et de la formation.

Le projet scientifique de Techné s'inscrit dans une problématique d'ordre sociétal : celle de la transformation des dispositifs de formation et d'éducation à l'**ère du numérique**. Il ne vous a pas échappé que les équipements se multiplient ; l'offre de ressources numériques foisonne ; les techniques émergentes, comme celles de l'intelligence artificielle ou de la réalité virtuelle immersive, deviennent très performantes. Qu'en font les différents **acteurs de l'éducation et de la formation**, comment et pourquoi ? Comment expliquer les usages mais aussi les « non-usages » de technologies prometteuses et disponibles ?

Voilà posée la problématique centrale des recherches réalisées à Techné : celle de l'appropriation des techniques numériques dans l'éducation. Nos travaux scrutent le phénomène à toutes les échelles, depuis les activités d'apprentissage elles-mêmes, au niveau des individus, jusqu'aux politiques nationales de formation.

Les méthodologies que nous mettons en œuvre s'appuient aussi bien sur les techniques des sciences humaines et sociales (questionnaires, entretiens, observations sur le terrain…) que sur celles des sciences et techniques de l'information et de la communication (collecte et analyse automatisées de données relatives à l'activité des utilisateurs). Pour ce faire, notre travail se déroule dans les lieux où s'utilisent concrètement les techniques numériques, ainsi qu'en laboratoire. Grâce à un plateau technique dédié, nous y organisons en effet des expérimentations dans des conditions optimales.

La contribution scientifique de notre équipe est de deux ordres. Elle est bien sûr académique, avec la création de nouvelles connaissances qui font l'objet de publications et de communications scientifiques. Mais elle prend aussi la forme de contributions opérationnelles à différents types de projets, portés par la puissance publique, par des associations ou par des entreprises. Notre devise : chercher pour agir !

Technologies numériques pour l'éducation

Né le : 1er janvier 2012
Taille : 20 personnes
Lieu de résidence : campus de Poitiers
Tutelle : université de Poitiers

TECHNÉ

Carte d'identité n° UR 20297

Portrait imaginaire

Si le laboratoire forgeait un objet, ce serait…

L'Anneau unique

Si les sciences de l'information et de la communication sont les plus représentées à Techné, trois autres disciplines y contribuent : l'informatique, les sciences de l'éducation et de la formation et la sociologie.

Si le laboratoire travaillait sur un bateau, il serait…

La vigie

Comme la transition numérique de la société, celle de l'éducation est sans horizon. Personne ne sait ce que seront les techniques numériques de demain, ni le rôle qu'elles joueront dans l'éducation et la formation. Comment arbitrer entre les promesses de technologies émergentes et les enjeux pédagogiques, culturels, éthiques et environnementaux de leur mise en œuvre ? C'est face à ces incertitudes et aux défis d'une éducation inclusive et équitable que se situe l'engagement scientifique de Techné.

95 %
Part des **adolescents français** disposant à titre personnel d'une tablette ou d'un ordinateur en 2023.

94 millions
Nombre d'**enseignants en activité** dans le monde en 2019 selon l'UNESCO.

1 milliard
Barre franchie en 2021 par le **chiffre d'affaires annuel**, en euros, des entreprises françaises du numérique pour l'éducation.

En France, la viticulture fait actuellement face à plusieurs défis...

Entre le changement climatique, le passage au bio et le manque de main-d'œuvre formée, la vigne n'est pas à son rendement optimal.

Oui, nous en sommes bien conscients... C'est pourquoi notre fondation porte le projet VINUM, qui vise à attirer de nouveaux publics dans la filière viticole !

Membre de la fondation UNIT

Nous voulons tirer le meilleur parti de la transition numérique pour former les viticulteurs de demain.

Le premier volet consisterait à apprendre aux élèves comment conduire une vendangeuse...

La Fondation UNIT a réuni, pour le projet VINUM, une dizaine de partenaires, dont un studio de développement de jeux vidéo...

Rien de mieux que la réalité virtuelle (VR) !

STUDIO NYX

... et pour perfectionner ces méthodes de pédagogie hybrides, elle a fait appel au laboratoire TECHNÉ.

C'est nous !

Nous sommes une équipe de 20 personnes soudée et passionnée.

Doctorants

Ingénieurs de recherche

Enseignants-chercheurs

TECHNÉ est le seul laboratoire de recherche en France qui s'est spécialisé dans l'appropriation des techniques numériques par les acteurs de l'éducation.

Nous intervenons souvent en milieu scolaire, mais pas uniquement !

Ses recherches permettent de savoir plus précisément ce que les utilisateurs font et ne font pas des ressources numériques qui leur sont proposées et, surtout, de comprendre comment et pourquoi ils le font.

Interface

VR

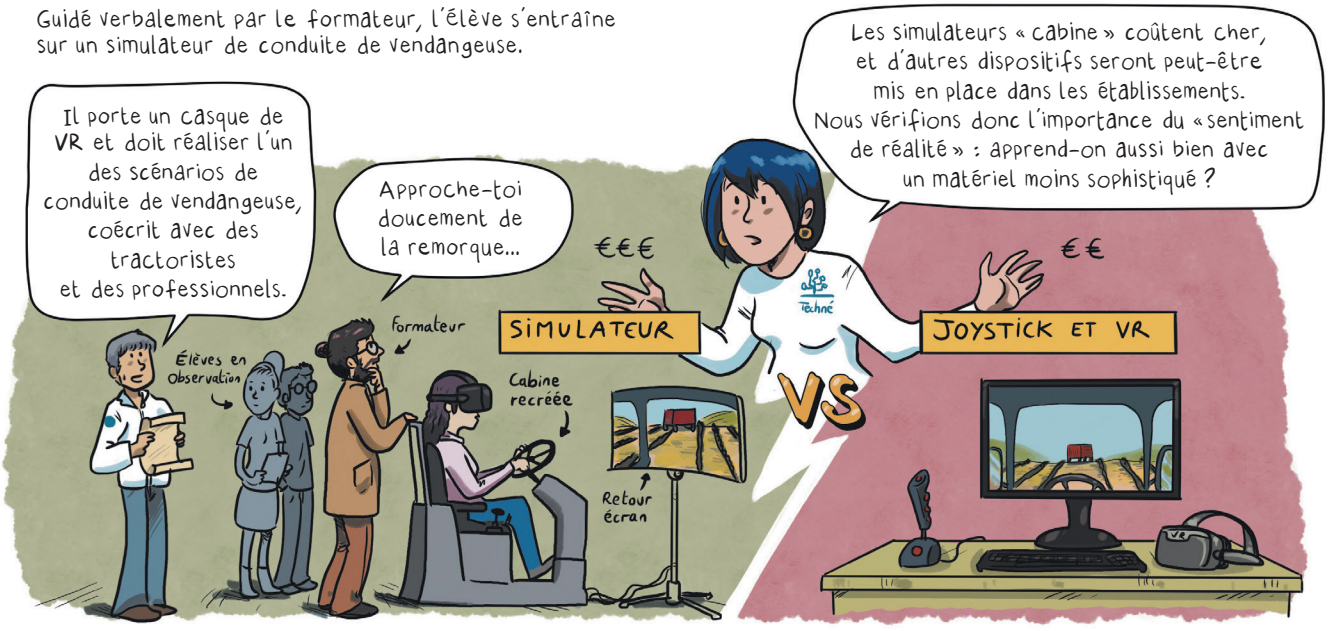
WIKI

Notre travail est à la croisée des sciences humaines et sociales et de l'informatique.

Suivez-nous, on va vous montrer !

LYCÉE AGRICOLE

Guidé verbalement par le formateur, l'élève s'entraîne sur un simulateur de conduite de vendangeuse.



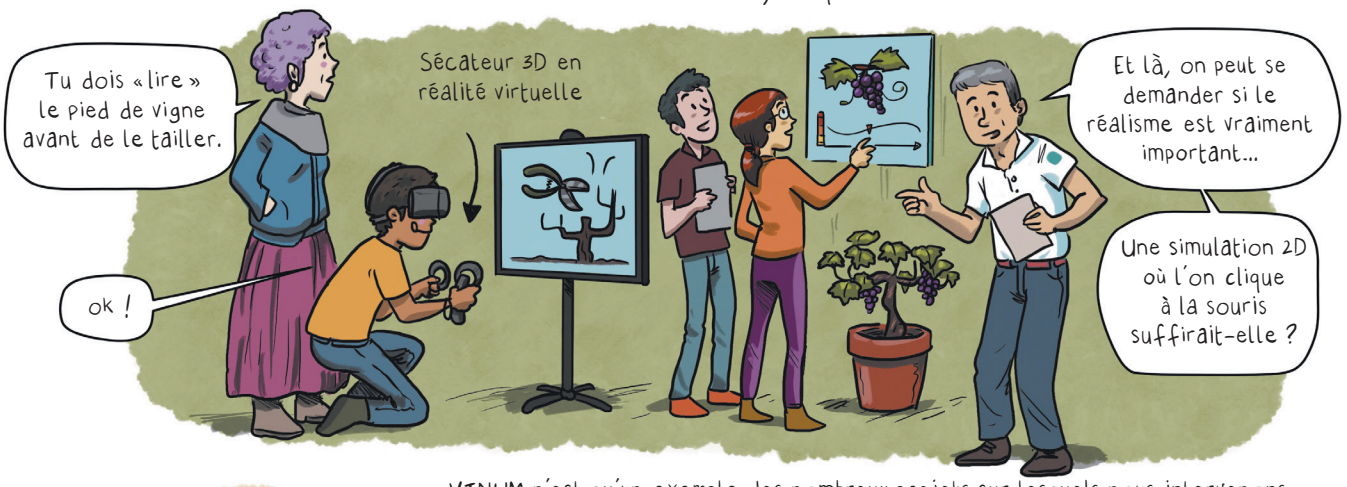
Il nous faut aussi discriminer si les difficultés rencontrées par l'élève sont propres au simulateur ou à la technicité du cas rencontré... par exemple, aller d'un champ à l'autre en passant par une voie publique.

Nous analysons qualitativement et quantitativement l'activité des élèves et des formateurs.

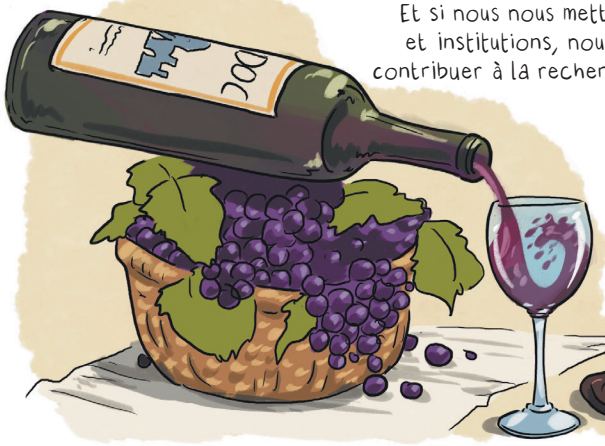
À partir de l'analyse de ces données, nous tentons de mieux comprendre les usages du simulateur et de les modéliser. Nous contribuons ainsi à améliorer le simulateur et à guider les formateurs.

Le projet **VINUM** abordera également la question de la taille de la vigne : près de 80 % des vignes françaises ne sont pas taillées de façon optimisée !

L'intérêt d'une simulation serait de visualiser les conséquences de son geste grâce à un modèle dynamique de la croissance de la plante.

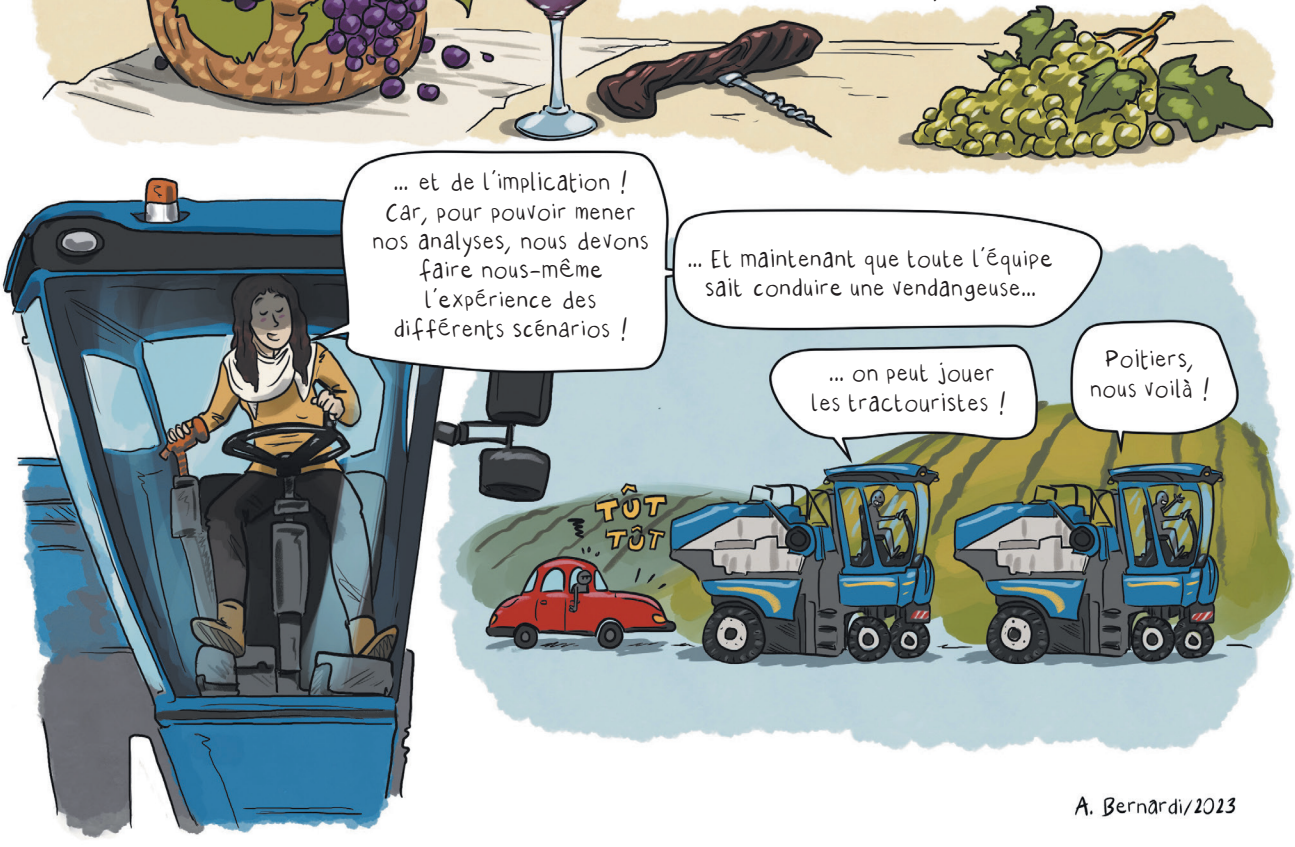


VINUM n'est qu'un exemple des nombreux projets sur lesquels nous intervenons. Et si nous nous mettons ainsi au service de différents partenaires, entreprises et institutions, nous avons également une autre mission, tout aussi cruciale : contribuer à la recherche fondamentale en produisant de nouvelles connaissances.



Nous explorons ainsi différentes dimensions des processus d'apprentissage en lien avec les nouvelles technologies. Nos progrès théoriques font l'objet de publications et de communications scientifiques.

Comme la maturation du vin, ce travail demande du temps...



A. Bernardi/2023

Pour explorer nos 37 laboratoires en bande dessinée,
scanner le QR-code !

À L'INITIATIVE DE :

DANS LE CADRE DE :

EN PARTENARIAT AVEC :

Couverture et gardes
Juliane Goustard

Charte graphique, maquette et principe de couverture
Studio Piccolina

Scénarisation et illustration
Maxime Jeune, Naïs Coq, Giorgia Marras, Jim Jourdane, Céline Penot, Tristoon, Nicolas Gazeau, Olivier Crépin, Camille Van Belle, Anne Bernardi
avec la collaboration scientifique des laboratoires de l'université de Poitiers

Coordination de projet
Grace Akrong, service Sciences et société,
Direction de la recherche et de l'innovation de l'université de Poitiers

Édition
Nathalie Brousse

Relecture
Sandrine Harbonnier

© 2024, Université de Poitiers

ISBN : 978-2-37076-162-0

Toute vente et modification de la nomenclature et/ou du texte et des illustrations contenus dans le présent ouvrage, et qui sont la propriété de l'Editeur, sont strictement interdites.