
La carte heuristique : un outil pour des recherches sur les usages du numérique en éducation

Stéphanie Netto*¹, Anamelea De Campos Pinto², Isabelle Dumez-Feroc*², and Fabienne Lancellata*²

¹TECHNE (TECHnologies Numériques pour l'Éducation) – Université de Poitiers : EA6316, TECHN – France

²Technologies Numériques pour l'éducation (TECHNÉ - EA 6316) – Université de Poitiers : EA6316 – France

Résumé

Cette communication s'appuie sur un projet de recherche 2014-2017 mené dans un établissement français d'enseignement secondaire qui a pour vocation, depuis sa création dans les années 80, d'être un lieu d'expérimentations des innovations pédagogiques associées à la télématique et à l'informatique. La genèse de ce projet était de mettre en perspective les usages du numérique des enseignant-e-s avec ceux des lycéen-ne-s, afin d'apporter une contribution sur l'élaboration de nouvelles connaissances en lien avec l'appropriation des techniques numériques par les acteurs des institutions éducatives.

Nous avons choisi, dans ce colloque, de traiter uniquement la phase 3 de cette recherche, sous l'axe méthodologique, alors que nous avons été amenées à constituer différents types de corpus de données qualitatives. Avant de justifier ce choix, nous présentons succinctement chacun d'entre eux vue que les données collectées dans la phase 3 sont imbriquées avec les précédentes : (a) Phase 1 (2014-2015) : vidéos d'observations directes dites " participantes " réalisées dans deux classes du lycée ; (b) Phase 2 (2015-2016) : observations de quatre cours, avec conduite d'entretiens auprès des enseignants et des élèves. Pour l'intérêt de cette communication, il est nécessaire de préciser que ces entretiens ont permis de recueillir les discours des enseignant-e-s observés en classe, des données personnelles, des représentations et des ressentis sur leurs pratiques enseignantes, ainsi que leurs usages d'outils numériques. Dans la phase 3, nous avons étendu la recherche à l'ensemble des personnels enseignants de l'établissement avec la conception d'une carte heuristique que l'on a utilisée dans le cadre d'un entretien individuel. Ce protocole de recherche, de type inductif, a été répliqué auprès de 33 enseignant-e-s du lycée.

Parmi l'ensemble de ces instruments de collecte de données (listées *supra*), nous avons donc opté pour mettre en relief dans cette communication la " carte heuristique ", tout en précisant qu'elle a été, pour nous, un outil inédit dans la conduite de ces entretiens semi-directifs individuels. En bref, elle a été choisie pour aider à faire verbaliser et à structurer la pensée de l'interviewé-e, mais aussi pour générer d'autres formes d'interaction entre lui et la chercheuse. Cette démarche a permis d'exploiter les données obtenues dans les phases 1 et 2 pour mettre en exergue trois intervalles distinctes lorsqu'un-e enseignant-e conçoit son ingénierie pédagogique : avant ses cours, pendant ses cours, après ses cours. Chacun de ces

*Intervenant

moments a été rattaché à son environnement technopédagogique. Cet outil a donc été un support, de type " fil conducteur ", pour rappeler à l'interviewé-e cette trame (*cf.* représentation visuelle en dialogue avec sa mémoire). La carte heuristique constitue également une " solution " créative, souple et originale pour mener des entretiens dans un délai court auprès d'un échantillon le plus étendu possible. Le critère de " souplesse " réside, ici, dans la manière dont chaque chercheur a pu s'approprier cette carte dans le contexte de relation empathique qui a été créé avec chaque enseignant-e. Et, elle a laissé davantage de liberté à la personne interviewée parce que chaque enseignant-e a déterminé ce qu'elle a voulu exprimer à propos de ses usages du numérique en éducation.

Dans cette communication, nous allons chercher à définir cette technique dans une perspective conceptuelle parmi l'ensemble des termes que l'on trouve habituellement dans la littérature scientifique (*i.e.* carte conceptuelle, carte notionnelle, carte mentale, carte sémantique, *mind mapping*, *mindmap*, idéateur, topogramme, conceptogramme, graphe argumentatif), tout en passant par les travaux de l'auteur princeps Buzan (1996). En revisitant ce domaine, on observe que " la *carte* n'est pas seulement un *support*, c'est aussi un *média* qui relève du registre des *écrans* [...] [qui] *appartient au monde des signes* " (Robert P. & Souchier E., 2008, p. 26). Nous avons opté pour l'adjectif " heuristique " parce que la carte heuristique, aux dires de Régnard (2010), permet d' " organiser de façon logique et signifiante des informations [...] [aussi bien que de] réfléchir à la cohérence d'informations données " (§11 et §15). Précisons ici, que l'auteure traite dans son article d'applications pédagogiques en classe, alors que pour nous ses propos sont compris dans un angle méthodologique de collecte et de traitement de données. Ce sera donc aussi l'occasion de présenter les résultats principaux de la phase 3.

Mots-Clés: carte heuristique, méthodologie qualitative, pratiques enseignantes, numérique éducatif