

# LES RENCONTRES DU RIUESS - EDITION 21

## Numérique & EDD : les assos françaises

**Cédric GOSSART**

Université Paris-Saclay, Univ Evry, IMT-BS, LITEM  
91025, Evry-Courcouronnes, France

& **INESS Idea Lab**

[cedric.gossart@imt-bs.eu](mailto:cedric.gossart@imt-bs.eu)



Laboratoire en Innovation, Technologies, Economie et Management



<https://iness.wp.imt.fr>



Institut pour la recherche

**RIUESS**

Réseau Inter-universitaire de l'Économie Sociale et Solidaire

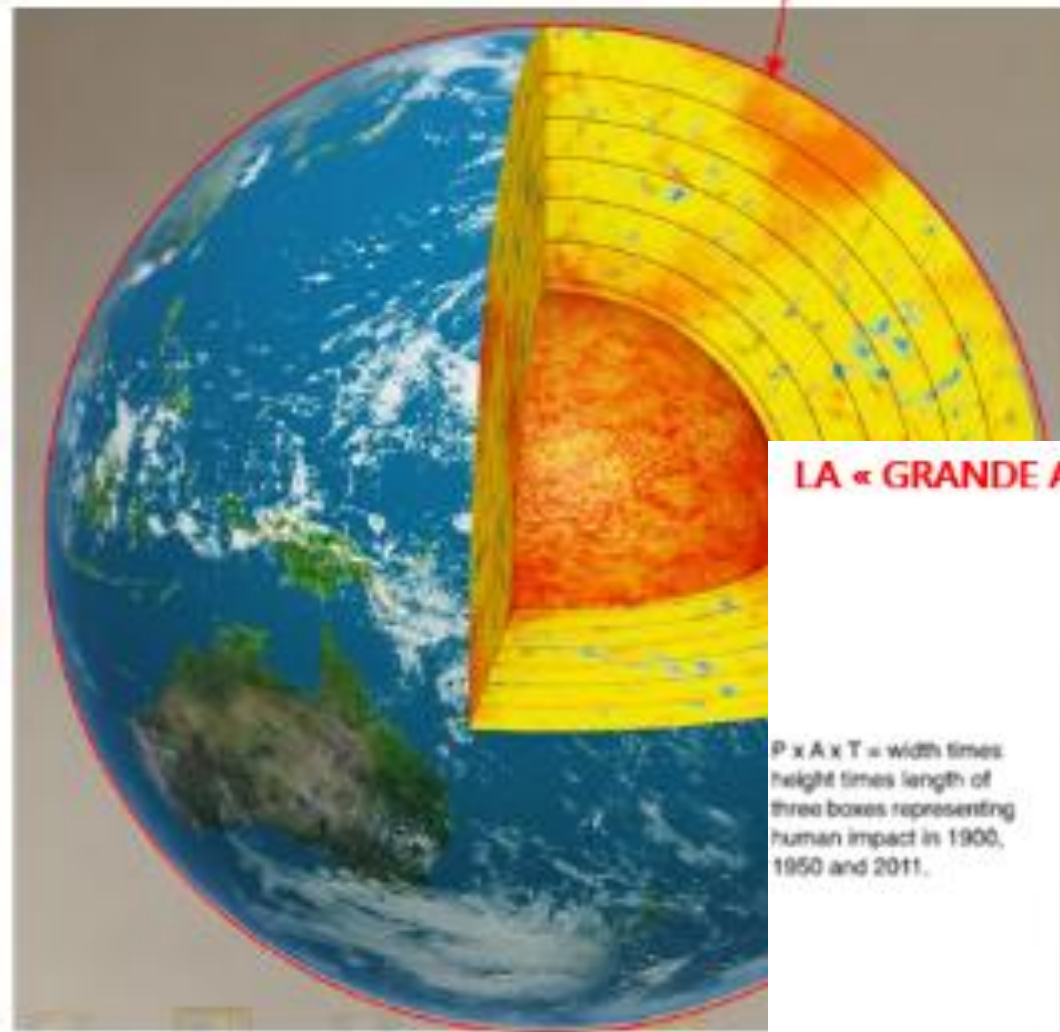




- 1 **Introduction : Les enjeux**
- 2 **L'EEDD**
- 3 **Pratiques sociales & apprentissages**
- 4 **Le projet PRANED**
- 5 **Résultats**
- 6 **Conclusion**

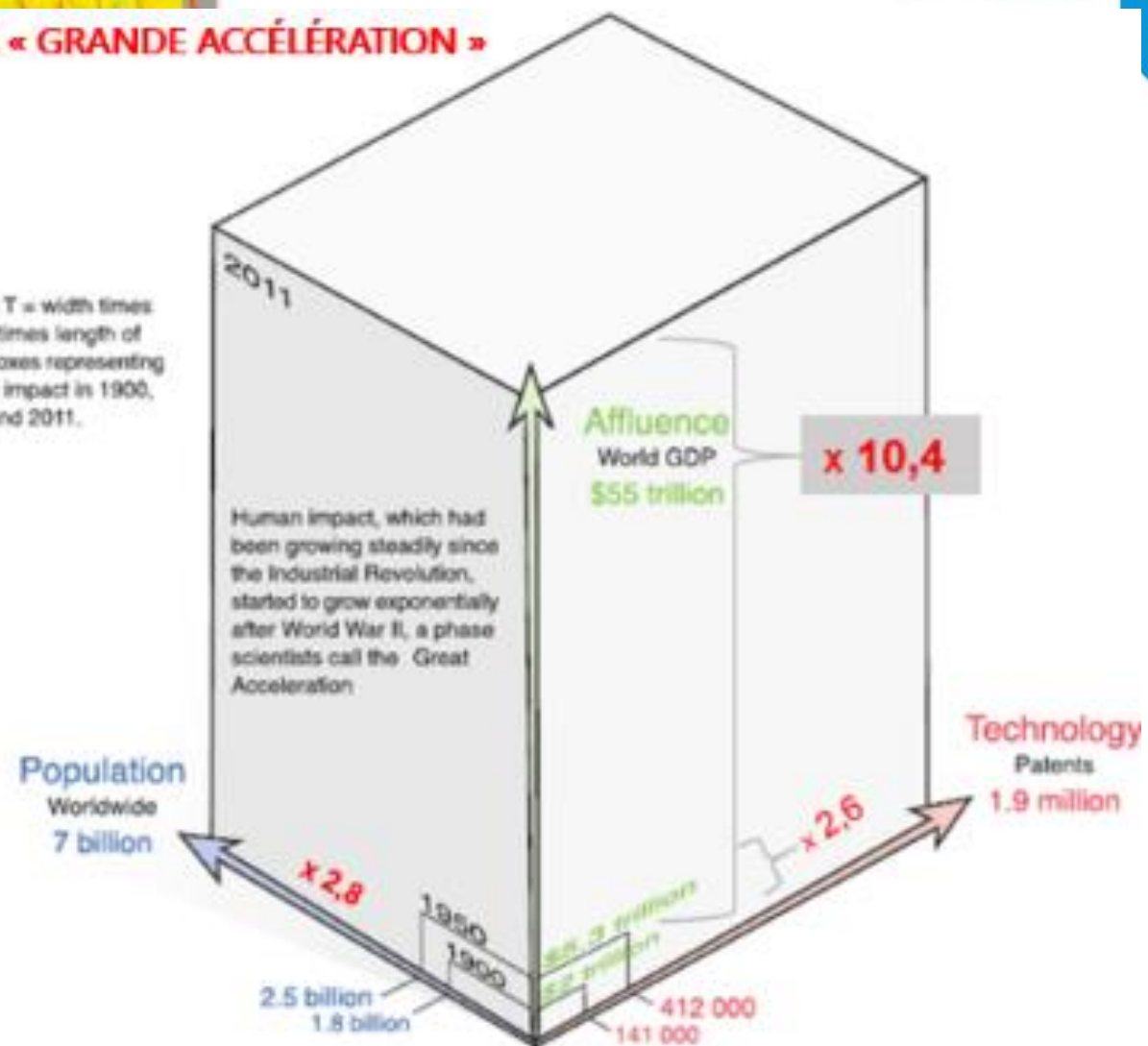
# Les grands enjeux

1

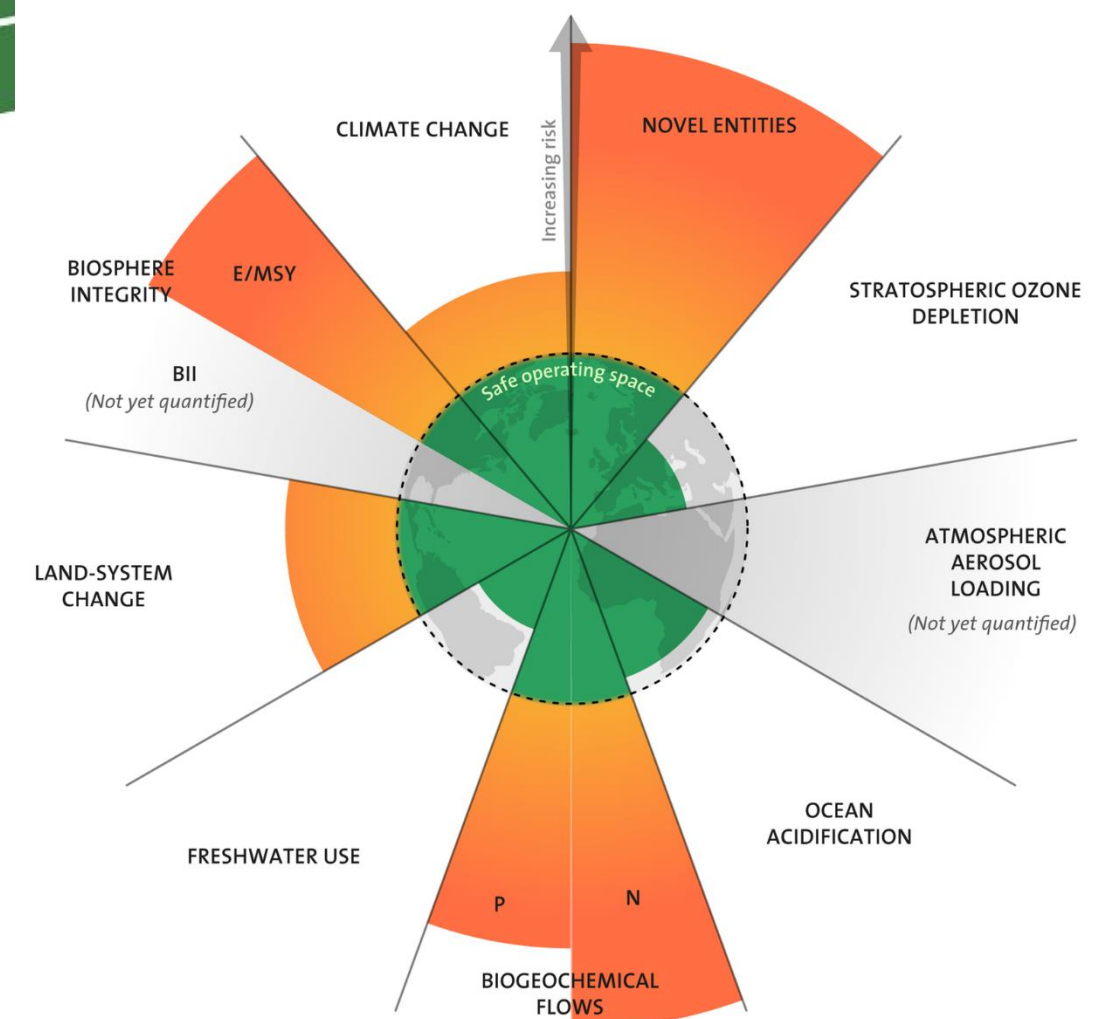


## LA « GRANDE ACCÉLÉRATION »

P x A x T = width times height times length of three boxes representing human impact in 1900, 1950 and 2011.



Limites planétaires



# EED & numérique

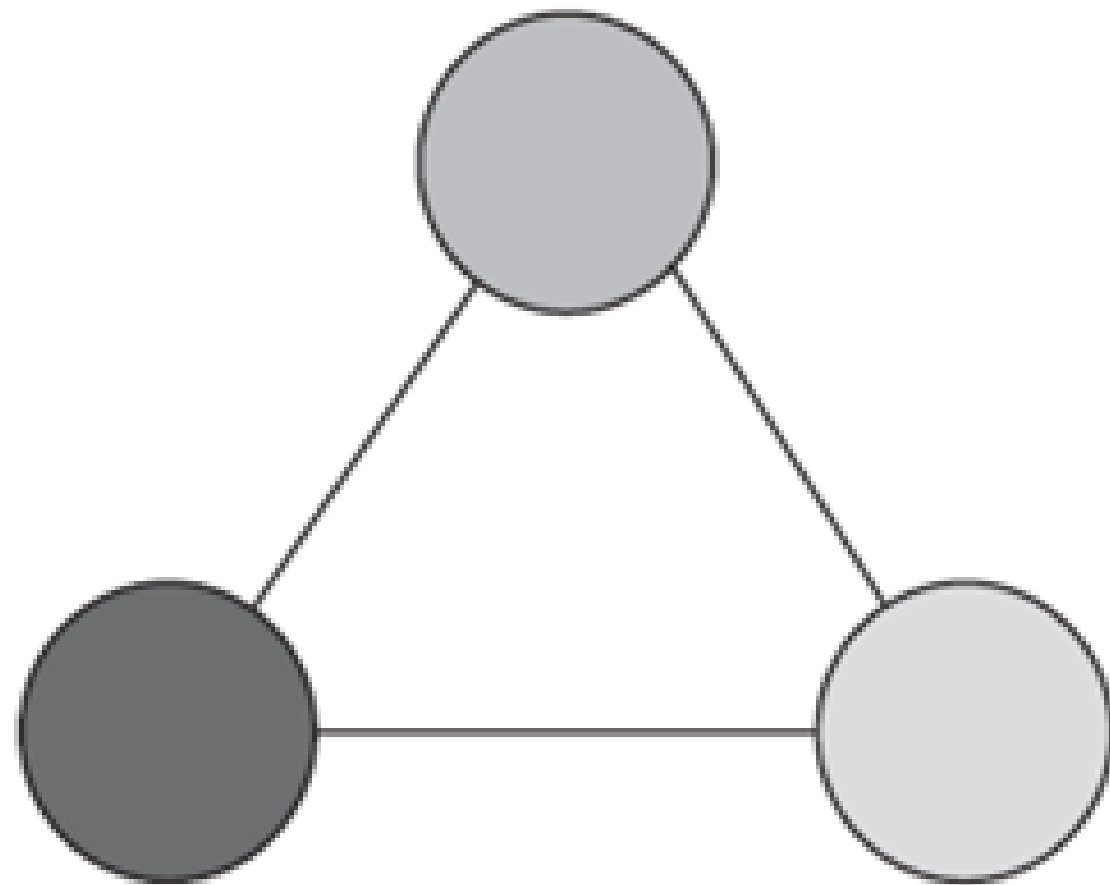


- « Education à l'Environnement » : 1970s
- EEDD : 2004 ; EDD : 2007 ; rôle ONG (CFEE, ...)
- Revue (*ERE*), congrès, rencontres, recherches, ...
- EDD & changements de comportement ? (VBN, ...)
- Nouvelles compétences (petits gestes ? types d'apprentissage ?)
- Rôles du numérique ? (coupure ? empowerment ? ...)
- Comment analyser ?

# Les pratiques sociales

Les trois éléments d'une pratique sociale

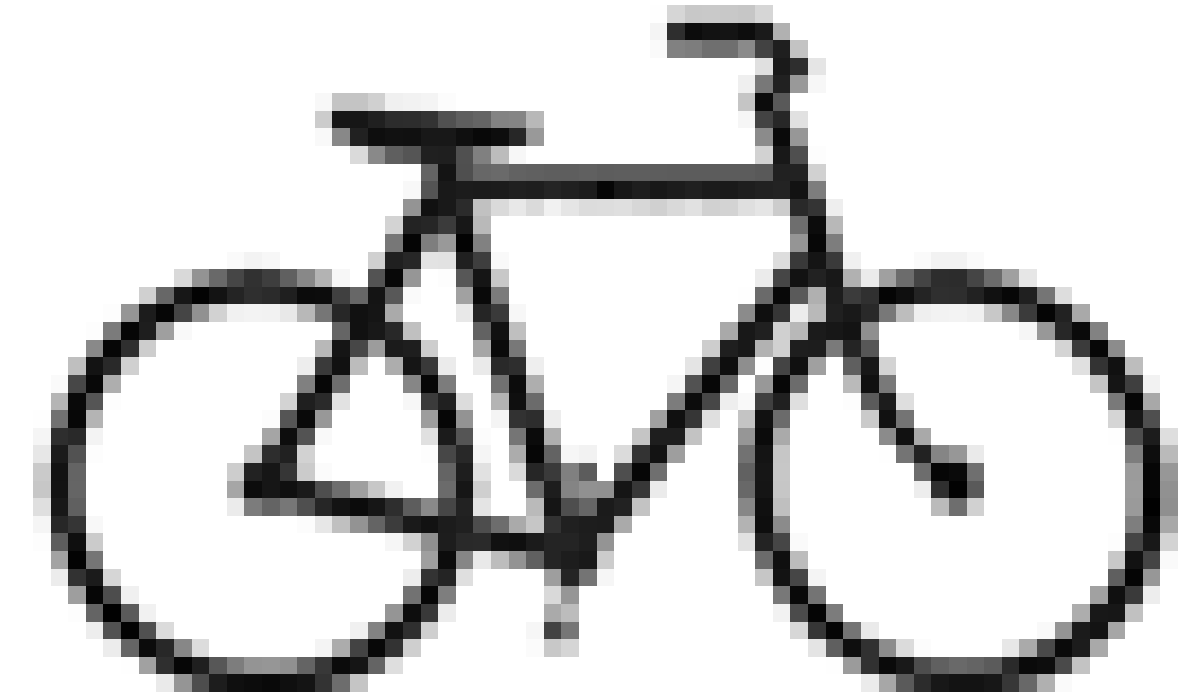
Compétence



→ Sens

Matériel

Exemple :  
la pratique du vélo



# Modes d'apprentissage

- **1<sup>er</sup> ordre** Simple transmission à des acteurs hétérogènes (individus, organisations, ...) d'**informations** et de **connaissances** sur les grands défis de l'humanité.
- **2<sup>nd</sup> ordre (ASO)** Grilles de compréhension du monde, nos valeurs, voire notre identité même.

**Exemple  
ODD 15**

**Exemple  
ODD 13**

# Une étude exploratoire

Association	NOM Prénom	Poste occupé	Date de l'entretien
1	Anonyme	Directrice	27/11/2020
2	Anonyme	Coordinatrice du réseau	27/11/2020
3	Anonyme	Vice-président	08/12/2020
4	Anonyme	Chargée de programme	16/12/2020
5	Anonyme	Directeur	26/11/2020
6	Anonyme	Membre de l'équipe du webmaster	25/08/2020
7	Anonyme	Responsable communication	10/08/2020
8	Anonyme	Coordinatrice du réseau des groupes locaux	23/09/2020
9	Anonyme	Directeur de l'Engagement citoyen	31/07/2020
10	Anonyme	Responsable de campagne	02/07/2020
11	Anonyme	Responsable communication	13/07/2020
12	Anonyme	Membre actif de l'association	09/07/2020
13	Anonyme	Déléguée générale	16/07/2020

## Questions de recherche :

- 1. Pratiques digitales quotidiennes & d'EEDD**
- 2. Pertinence des pratiques sociales pour analyser les pratiques numériques d'une organisation**
- 3. Dimension symbolique et mode d'apprentissage**

# Les résultats

## Les outils numériques de gestion quotidienne des assos d'EEDD

### Fréquence d'utilisation des technologies numériques par l'association par outil

Outils permettant de ...	Aucun usage (0)	Très peu fréquent (1)	Peu fréquent (2)	Fréquent (3)	Très fréquent (4)
Animer votre réseau	-	-	1	1	11
<b>Gagner en visibilité sur le web</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>12</b>
Travailler de manière collaborative	-	-	1	1	11
Financer votre projet	2	3	2	3	3
Gérer vos ressources humaines et financières	1	-	-	1	10
Sécuriser votre association et suivre les réglementations	-	4	1	4	3
Piloter votre stratégie numérique	2	1	2	4	4

Communication externe

Organisation interne

Animation et collaboration

Recherche de ressources

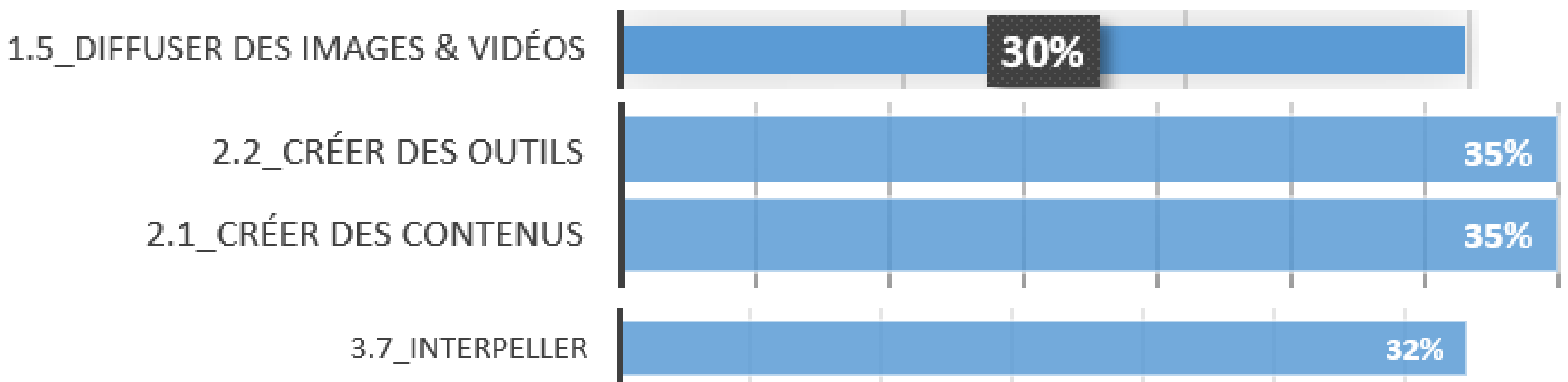
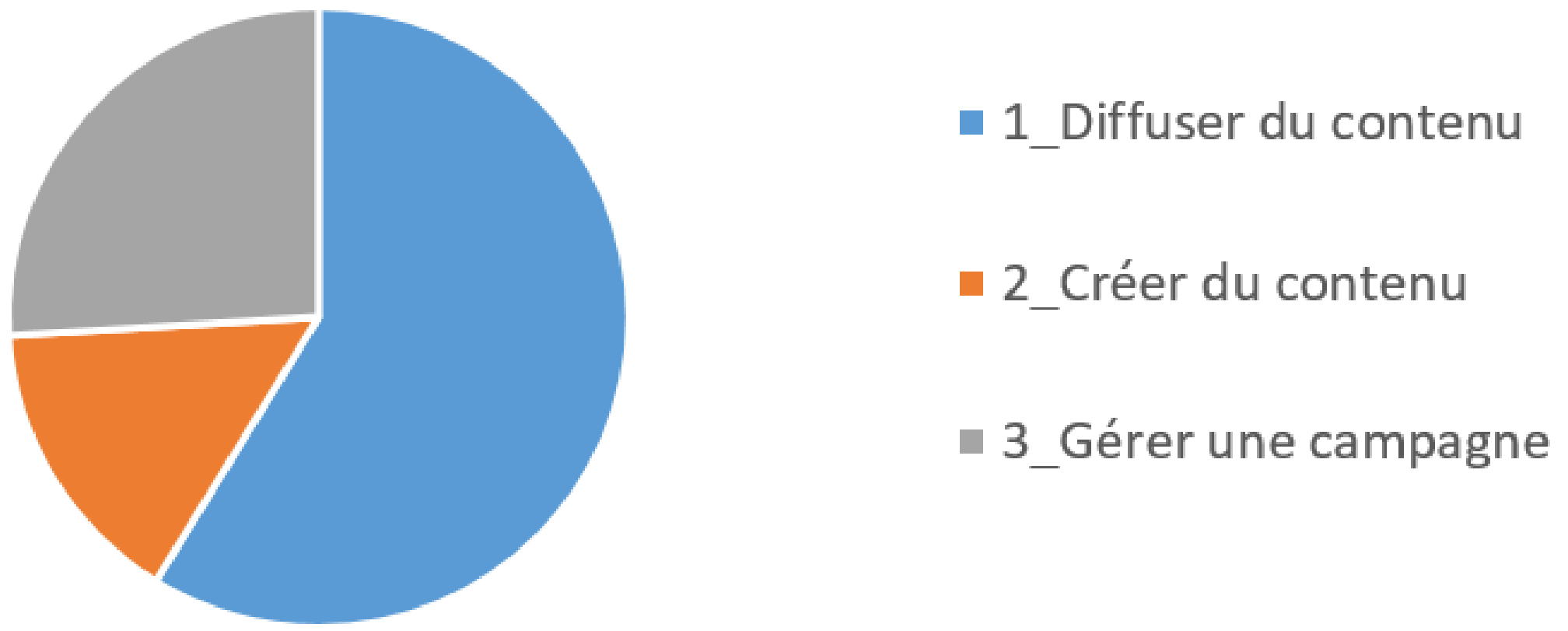
**NB :** (1) = moins d'une fois par mois ; (2) = au-moins une fois par mois ;  
(3) = une fois par semaine ; (4) = plusieurs fois par semaine.



# Les résultats

## Les pratiques numériques en matière d'EEDD

Poids relatif des trois grandes catégories de pratiques



## Codage des pratiques NVivo

131 pratiques ; 3 catégories

L'élément 'sens' permet de faire le lien avec l'ASO

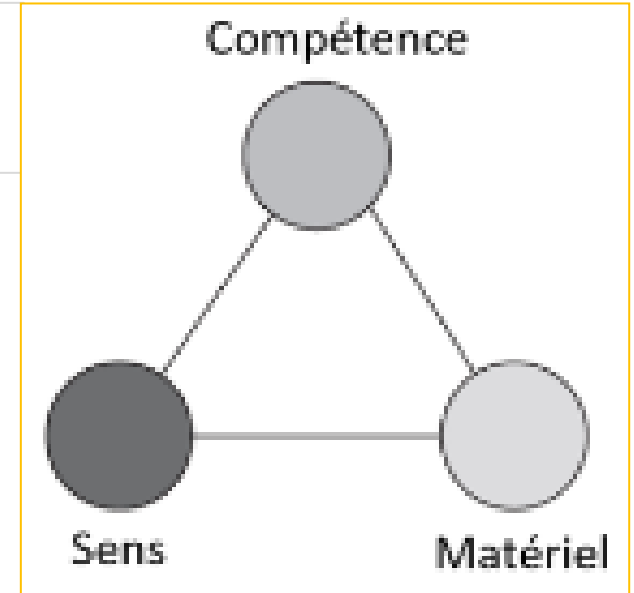
17 pratiques susceptibles de mobiliser de l'ASO ; e.g. mobilisation des acteurs = changement de représentation de notre rôle dans le monde (GIEC)

	ÉLÉMENTS D'UNE PRATIQUE	LE MATÉRIEL	LES COMPÉTENCES	LE SENS
Associations	Pratiques (Pn)			
1	Activité 1A : Interpeller les politiques			
9 SOL/18 50%	P1 : Interpeller via les RS	Plateforme Twitter	En interne (les salariés savent utiliser Twitter) : importance d'avoir une intuition politique pour savoir sur quoi, quand et à qui communiquer	Interpeller les politiques, qui réagissent quand on les remet en question sur les RS
	P2 : Mobiliser via les pétitions en ligne	Plateforme ad hoc en interne	Compétences internes	Rechercher le soutien d'un plus grand nombre de citoyens pour légitimer la campagne, en plus des signatures papier (837 000)
	P4 : Interpeller les politiques par l'envoi de méls	Plateforme d'interpellation du Prés. République, envoi méls par citoyens au PR (2 3000)	en interne (plateforme ad hoc)	Les citoyens mobilisés font écho à l'appel à action en interpellant leurs élus, ici le premier d'entre eux
	Activité 1B : Interpeller les politiques			
	P1 : Mobiliser via les pétitions en ligne	Plateforme ad hoc en interne : Framaform pour une action d'acteurs externes en soutien	Compétences internes : externes pour la plateforme opensource (signatures électroniques)	Interpeller les politiques européens
	P2 : Ecrire des articles en ligne	Textes sur le site de l'association et dans la presse	Compétences d'écriture en interne	Interpeller les citoyens européens
	P3 : Utiliser l'image pour sensibiliser	Photos numériques : diffusion site association, facilement relayables en ligne ; Vidéo conf. presse acteurs externes soutenant la campagne	Compétences internes : externes pour l'action en soutien d'acteurs externes	Afficher le soutien de députés européens : pour l'action en soutien d'acteurs externes : mobiliser une profession (chefs cuisiniers) et la grande distribution
	P5 : Interpeller les acteurs européens via une plateforme numérique	Plateforme ad hoc	Très complexe => développée par prestataire (pas d'outil libre dispo), qui a formé les salariés de l'association	Les citoyens peuvent interpeller les politiques
P8 : Interpeller les politiques via une émission de télévision diffusée en ligne	Matériel numérique de l'émission	Compétence de l'émission Cash Investigation	Interpeller une députée européenne en public pour la mettre devant le fait accompli et rendre son soutien public	
P10 : Utiliser la radio comme caisse de résonance	France Inter : relais via les outils numériques de l'association	Compétences d'une chroniqueuse radio : internes pour les relais	Toucher le plus grand nombre de citoyens français + interpeller un député européen français qui a dû s'expliquer sur Twitter	
2	Activité 1C : Former les éducateurs EEDD			
2 SOL/10 20%	P1 : Construire guide pédagogique en ligne	Outils bureautique standards, visuels attrayants	Internes, au siège	Aider les animateurs dans leurs actions d'EEDD
	P2 : Formation en ligne aux RS	Plateforme externe de visio	Internes, au siège	Aider les associations membres à mieux communiquer
3	Activité 1B : Interpellation des politiques			
2 SOL/10 20%	P1 : Interpeller les maires via le numérique	Plateforme sur le site web de l'asso	Internes (les bénévoles sont recrutés avec ces compétences)	Avant les élections les maires qui s'engagent pour la TES sont mis en avant et les citoyens peuvent leur écrire
	P5 : e-pétition	Conçue en interne	Internes & experts bénévoles	Mobiliser les citoyens, les sensibiliser par une action simple en ligne, et les encourager à faire plus
5	Activité 1A : Ecolabel			
1 SOL/16 : 6%	P4 : Produire des fiches de bonnes pratiques	Outils de bureautique	Internes	Aider et encourager les candidats au label
6	Activité 1A : Mobilisation citoyenne pour le climat			
1 SOL/15 : 7%	P6 : Images en ligne	Adobe	En interne	Susciter des émotions
8	Activité 1B : Défi autour des déchets			
1 SOL/8 : 13%	P2 : Images	Outil print	Internes	Susciter des émotions
9	Activité 1B : Mobilisation citoyenne climat			
1 SOL/9 : 11%	P6 : Images en ligne	Adobe	En interne	Susciter des émotions

Pratiques numériques d'EEDD et types d'apprentissages.

# Exemple 1

1.5\_DIFFUSER DES IMAGES & VIDÉOS



## ASO


Changement de représentation :  
chaque reportage pousse à l'action  
& la réflexivité.

### Green en blue jean

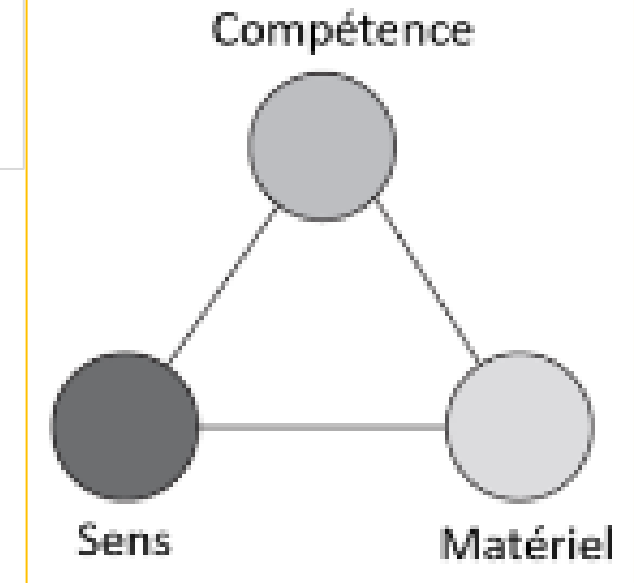
 **Prix spécial climat** **19-25 ans filière journalisme**

**Reportage réalisé par Alix Edwiges et Pénélope Gillet**

L'industrie textile est responsable de près de 10% des émissions de dioxyde de carbone mondiales. Gaz à effet de serre à l'origine du réchauffement climatique. En France, près de 700 tonnes de textiles arrivent sur le marché chaque année, dont près de 90 millions de jeans. Un vêtement extrêmement polluant puisque sa conception nécessite 1kg de coton et 11 000 litres d'eau. Production de coton, teinture, couture... Les étapes de sa production sont si dispersées, qu'un seul jean peut parcourir jusqu'à 65 000km, soit une fois et demi le tour de la terre. Rencontre avec des acteurs inspirants qui incarnent des solutions pour repenser sa manière d'acheter son jean.



Voir la vidéo



- Création d'outils numériques libres pour l'EEDD

- **Jeux sérieux** <https://www.action-solution.org/>



- **Documentaire**

- Livret pédagogique

- Fiches de bonnes pratiques

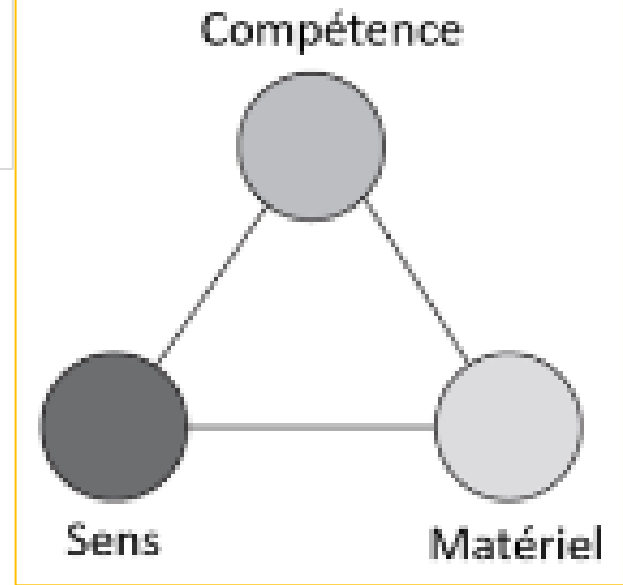
- ...

**ASO**

Changement de représentation : ce jeu sérieux pousse à l'action & la réflexivité.

images/vidéos : fort pouvoir de suggestion => capacité plus large à provoquer des émotions ?





# #ONESTPRÊT



## L'AFFAIRE DU SIÈCLE

### CONTEXTE

A partir de Juillet 2018, nous avons collaboré avec FONG "Notre Affaire à Tous" afin de construire la campagne de mobilisation "On est prêt à agir pour le climat" autour d'un levier d'action politique inédit à leur initiative : l'Affaire du Siècle.

La campagne a été construite de sorte à ce que ce soit le Grand Défi Final, le 31e et dernier jour de la campagne. A l'automne 2018, Notre Affaire à Tous est rejointe par trois autres ONGs afin de consolider et porter juridiquement le recours contre l'Etat pour inaction climatique au tribunal administratif de Paris : La Fondation Nicolas Hulot, Greenpeace et Oxfam.



ASO  
Changement de représentation : la pétition pousse à l'action & la réflexivité.

- QR 1.** **Pratiques numériques quotidiennes** : bonne maturité numérique malgré un manque de moyens, utilisation de solutions libres.  
**Pratiques numériques d'EEDD** : 131 identifiées.
- QR 2.** **Le concept de pratiques sociales** est pertinent, il faudrait mener des analyses plus approfondies sur des campagnes d'EEDD.
- QR 3.** 17 pratiques susceptibles de générer un **apprentissage de second ordre (ASO)** mis en évidence par l'élément 'sens' des pratiques.

**Les acteurs de l'EEDD peuvent équilibrer leurs usages numériques pour générer des apprentissages variés.**

**Tous les acteurs de l'ESS peuvent bénéficier de ces résultats !**

# CONTACTS

**Cédric GOSSART**

Université Paris-Saclay, Univ Evry, IMT-BS, LITEM  
91025, Evry-Courcouronnes, France  
& **INESS Idea Lab**

[cedric.gossart@imt-bs.eu](mailto:cedric.gossart@imt-bs.eu)

<https://iness.wp.imt.fr>

