



**HAL**  
open science

## Editorial

Cécile Godé

► **To cite this version:**

Cécile Godé. Editorial. Projectics / Proyética / Projectique, 2024, 3 (39), pp.5-7.  
10.3917/proj.039.0005 . hal-04754635

**HAL Id: hal-04754635**

**<https://hal.science/hal-04754635v1>**

Submitted on 22 Nov 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# ÉDITORIAL

Cécile Godé

Université Aix-Marseille, CERGAM, France

Voici plusieurs années que l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (ESR) se transforment profondément sous l'impulsion des technologies digitales. Parmi celles-ci, l'Intelligence Artificielle Générative (IAg) occupe une place devenue récemment centrale depuis le lancement, en novembre 2022, de ChatGPT 3.5. Offrant de nouveaux modes d'accès aux connaissances et à la production de contenus, les IAg ont été rapidement et largement adoptées par les étudiants. Une enquête récente réalisée dans l'ESR en sciences de gestion montre ainsi que 45 % des étudiants français y ont recours régulièrement, voire très fréquemment, lorsque seuls 7 % ne l'utilisent jamais (Goudey *et al.*, 2024, p. 21). Dans ce contexte, les professeurs doivent relever des défis d'envergure concernant l'évolution de leurs pratiques pédagogiques et processus d'apprentissage, mais également des objectifs à poursuivre en termes de compétences clés à développer chez leurs étudiants (Pascal et Godé, 2024). Le potentiel transformateur des IAg dans l'ESR n'en est encore qu'à ses débuts. Porteuses d'innovations, ces technologies promettent de déployer des solutions performantes en soutien des activités d'enseignement. Mais elles sont aussi porteuses de risques et dérives importants dont il est essentiel de prendre conscience pour mieux les combattre (Godé *et al.*, 2023).

Ce débat et bien d'autres autour des technologies et innovations pédagogiques comme vecteurs de transformation des modes d'apprentissage et des compétences ont animé la communauté de pédagogues réunie lors du 27<sup>e</sup> Colloque International Projectics 2024. Co-organisé par Universiapolis et l'Université de Lorraine, le colloque s'est tenu les 17 & 18 avril à Agadir. Près de 80 professeurs issus de plus de 10 universités internationales sont venus y présenter 50 communications scientifiques durant les ateliers parallèles. Ce colloque est une opportunité unique pour les enseignants-chercheurs que nous sommes d'échanger autour de nos pratiques pédagogiques, un versant de notre métier hélas mésestimé, certainement par manque de valorisation dans la carrière.

Ce numéro thématique de la revue *Projectique* vient prolonger les discussions autour de sept contributions qu'il est possible d'associer à deux thèmes différents.

Le premier thème, consacré aux effets transformationnels des technologies et des innovations pédagogiques sur les modes d'enseignement et d'apprentissage, regroupe quatre articles. Rédigé par **Mohamed Maine**,

**El Mehdi Kibbou et Lahcen Mifdal** et intitulé « Influence de la culture des FABLABS sur l'émergence de la créativité et l'innovation chez les étudiants en ingénierie au Maroc : Cas Fablab Universiapolis », le premier montre comment un espace dédié à l'innovation – le Fablab d'Universiapolis – en combinant technologies digitales et pratiques éducatives, stimule la créativité et l'innovation chez les étudiants en ingénierie. En encourageant l'expérimentation et la gestion de l'échec dans un contexte d'interdisciplinarité, le Fablab participe du développement de compétences techniques et créatives. Avec l'« Intégration de la réalité virtuelle dans l'enseignement technique : étude de cas du département QLIO à l'IUT Nancy-Brabois », **Yohan Solon, Andrianiaina Randrianasolo, Taha Boukhobza, Annie Dary-Mourot, Marc Trestini et Jean-Philippe Jehl** se penchent sur une technologie digitale spécifique, la Réalité Virtuelle (RV), évaluant ses effets sur l'acquisition des compétences techniques et professionnelles des étudiants par rapport aux méthodes d'apprentissage traditionnelles. Les résultats montrent que l'usage de la VR permet une meilleure immersion des étudiants dans des contextes industriels simulés, favorisant une compréhension approfondie du pilotage de l'entreprise, de la gestion des flux et des processus de production. **Renaud Allamano-Kessler et Mohamed Ouikoub** étudient la façon dont les étudiants développent des stratégies coopératives et compétitives lorsqu'ils participent à un jeu simulant la gestion d'un hypermarché, avec des décisions à prendre dans les domaines du marketing, des ressources humaines, de la finance et de la gestion des stocks. Leur article « Passage d'un standard pédagogique compétitif à une innovation pédagogique coopérative dans le cadre d'un business game » montre notamment que les étudiants obtiennent de meilleurs résultats lors des périodes de collaboration intra-groupes qu'inter-groupes. Enfin, un dernier article concerne la « Synergie entre le virtuel et l'innovation pédagogique : exploration des interactions et des opportunités ». **Youssef El Minor et Abdallah Lissigui** y analysent l'articulation des outils digitaux (par exemple, RV, plateforme d'apprentissage en ligne) et des modes pédagogiques dans une visée de transformation de l'expérience éducative. Ils mettent en évidence l'existence d'une approche individualisée et immersive de l'apprentissage, renforçant la motivation des étudiants et facilitant la compréhension des concepts théoriques. Ces quatre articles partagent l'objectif de comprendre et d'améliorer les effets des technologies digitales et des innovations pédagogiques sur le processus d'apprentissage des étudiants, en transformant à la fois les méthodes et les environnements de formation.

Les trois articles suivants s'inscrivent dans un thème davantage axé sur le rôle des dispositifs éducatifs dans le développement des compétences professionnelles et entrepreneuriales. Dans « Identifier les stratégies d'influence des entreprises pour contrer leurs obligations sociétales et environnementales : l'expérience du dépouillement de sources mixtes par des groupes d'étudiants des IAE lorrains », **Yves Moulin** traite des stratégies d'influence des entreprises dans le cadre d'une expérimentation pédagogique menée avec des étudiants. Ces derniers sont formés à analyser plusieurs affaires médiatisées de lobbying pour identifier les tactiques à l'œuvre et mieux comprendre la réalité professionnelle à laquelle ils seront demain confrontés. Le second article « Rôle des dispositifs universitaires

et para-universitaires dans l'intention entrepreneuriale et le passage à l'acte des étudiants-entrepreneurs » a été rédigé par **Evelyne Lande, Hasina Rasolonjatovo, Rudy Andrianarisoa et Harimino Rokoto**. Les auteurs analysent l'influence des dispositifs universitaires (par exemple, cours, formations, stages) et para-universitaires (par exemple, activités associatives, concours) sur le passage des étudiants malgaches à l'acte entrepreneurial. Les résultats montrent que des déterminants individuels et contextuels favorisent le développement de l'intention entrepreneuriale. Les activités para-universitaires, telles que la vie associative et les concours entrepreneuriaux, procurent l'audace nécessaire pour passer à l'acte. Enfin, **Marion Polge** propose le dernier article : « Former les dirigeants de TPE à la Transformation Numérique : un retour d'expérience ». Elle y analyse la difficulté à former les dirigeants de TPE à la transformation digitale et milite pour le développement de programmes visant à surmonter ces déficits en compétences digitales. L'auteure présente ensuite un dispositif MOOC en deux volets : acculturation et perfectionnement. Ces quatre articles montrent que les dispositifs éducatifs, aussi divers soient-ils, jouent un rôle clé dans la préparation des étudiants aux réalités du marché du travail et dans l'acquisition des compétences entrepreneuriales en contexte de digitalisation.

## RÉFÉRENCES

- Pascal, A., & Godé, C. (2024). Les compétences transversales à l'heure de l'Intelligence Artificielle, in Zerbib, R. et Martinache, G. (coord.), *Formation : comment relever le défi des compétences transversales ?* Éditions EMS, 233-240.
- Godé, C., Lebraty J.F., & Bidan, M. (2023). ChatGPT, étudiants et enseignants-chercheurs : sont-ils vraiment félicés pour l'autre ?, *Management & Data Science*, Vol. 7, N° 2.
- Goudey, A., Loupiac, P., & Quinio, B. (2024). Regards croisés sur les IA Génératives dans l'Enseignement Supérieur en Gestion : panorama des pratiques et perspectives, *rapport FNEGE Volet N° 1*.

**Cécile Godé** est Professeur agrégé des universités en sciences de gestion et du management à Aix-Marseille Université, et directrice de recherche au CERGAM. Inscrites en management des systèmes d'information et des organisations, ses recherches portent sur la coordination, la décision et l'apprentissage collectif en contexte extrême, et explorent le rôle joué par les technologies émergentes en support de ces processus. Elle publie régulièrement ses travaux dans des revues scientifiques, dont *Organization Studies*, *Group & Organization Management*, *Technological Forecasting and Social Change*, *Scandinavian Journal of Management* ou encore *Systèmes d'Information et Management*. Cécile Godé est également l'auteur de quatre ouvrages, dont trois ont été labélisés par la FNEGE. Elle dirige et participe à de nombreux contrats de recherche, notamment au profit des Ministères français des Armées et de l'Intérieur.

