
Le Développement des compétences numériques chez des étudiants d'informatique en Algérie

Hind Chaouli*¹

¹Théodile-CIREL – Centre Interuniversitaire de Recherche en Education de Lille - ULR 4354, Centre Interuniversitaire de Recherche en Education de Lille - ULR 4354 : EA1764 – France

Résumé

L'omniprésence de la technologie dans la vie des générations actuelles crée un rapport particulier et intense entre celle-ci et les jeunes. Cette affirmation implique clairement un savoir-faire et un savoir-être à travers les différents environnements technologiques, comme l'explique (Balleys, 2017) en parlant de la téléphonie mobile. La recherche sur les technologies appliquées à l'éducation, notamment dans l'enseignement supérieur montre que la majorité des étudiants n'utilisent pas les technologies mises à leur disposition par les institutions académiques d'une manière efficace dans leur apprentissage (Roushan et al., 2016 cité dans (Sánchez-Caballé et al., 2020). La pandémie de la COVID-19 n'a fait que confirmer les difficultés rencontrées lors de l'adoption des dispositifs technologiques dans la sphère académique (Toquero, 2020, cité dans Heidari et al., 2021). C'est ainsi que de nombreux auteurs préconisent la nécessité de se pencher sur les compétences numériques des étudiants afin de développer l'enseignement supérieur qui évolue de plus en plus vers des modèles numériques (Sillat et al., 2021). Dans ce travail, nous nous intéressons au développement des compétences numériques chez les étudiants en utilisant les technologies interactives en dehors de la sphère académique.

Les études sur le concept de compétences numériques montrent qu'il n'y a pas de consensus ni sur la terminologie, ni sur la définition, ni sur les différents composants de ce concept (Spante et al., 2018; Sánchez-Caballé et al., 2020 ; Sillat et al., 2021). Quant au niveau de la maîtrise des compétences numériques dans l'enseignement supérieur, tant chez les enseignants que chez les étudiants, il est considéré moyen, voire bas (Zhao et al., 2021), pour certains il est même considéré inadéquat aux besoins académiques (Sánchez-Caballé et al., 2020). Plusieurs travaux ont montré l'existence de différents facteurs socioculturels qui influent sur le niveau et la qualité des compétences numériques, des facteurs socio-économiques, des barrières linguistiques, des politiques éducatives déséquilibrées et des problèmes liés à l'accès des étudiants aux appareils mobiles et à l'internet (Van Deursen et van Dijk, 2014 ;Sánchez-Caballé et al., 2020),. Bien que le rapport soit établi entre ces facteurs socioculturels et le niveau de maîtrise des technologies numériques (Calvani et al., 2008), (Collin et Karsenti, 2013), nous ne retrouvons pas des explications scientifiques tangibles sur la dynamique et le mécanisme de fonctionnement de ce rapport. C'est dans cette perspective que s'inscrit notre travail de recherche, nous visons à explorer comment les dimensions socioculturelles de l'étudiant peuvent-elles influencer le développement des compétences numériques, lors de son utilisation des technologies interactives pour réaliser des activités d'apprentissage, en dehors de la classe ?

*Intervenant

Afin de répondre à ce questionnement, nous adoptons la conception de l'activité d'apprentissage de Jonassen, (2002), qui la conçoit comme un processus cognitif et social complexe qui interagit nécessairement avec le monde qui l'entoure. Notre conception de l'apprentissage s'inscrit dans une approche socioculturelle inspirée des travaux de Vygotsky, et notre analyse est basée sur le système d'activité de la théorie historico-culturelle de l'activité d'Engestrom de 1987. Elle permet de comprendre l'activité humaine située dans son contexte, et de comprendre les activités et les interactions humaines dans des environnements complexes du monde réel à partir d'une approche systématique et systémique. Elle nous offre la possibilité de comprendre la manière dont l'individu, ses activités et le contexte s'influencent mutuellement (Yamagata-Lynch, 2010).

Nous avons choisi de faire notre étude dans un contexte socioculturel particulier avec des étudiants de l'Ecole Nationale Supérieure d'Informatique d'Alger. Nous adoptons une approche qualitative préconisée par plusieurs chercheurs (Van Laar et al., 2017; Sillat et al., 2021), mais aussi pour son adéquation avec la nature de notre questionnement.

Cette étude est en cours de réalisation. Elle vise à comprendre comment l'environnement socioculturel des étudiants algériens peut influencer la construction des compétences numériques en dehors de l'institution académique. Nous espérons contribuer à faire la lumière sur de nouveaux éléments qui permettent de mieux comprendre la dynamique de construction des compétences numériques et à faire apparaître de nouvelles corrélations entre le contexte socioculturel et ces compétences numériques.

BIBLIOGRAPHIE :

Balleys, C. (2017). *Socialisation adolescente et usages du numérique* (no 2017/04). <https://injep.fr/publication/soci-adolescente-et-usages-du-numerique/>

Calvani, A., Cartelli, A., Fini, A. et Ranieri, M. (2008). Models and Instruments for assessing Digital Competence at School. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, Vol 4(3), 183-193. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/288>

Collin, S. et Karsenti, T. (2013). Usages des technologies en éducation: analyse des enjeux socioculturels. *Éducation et francophonie*, 41(1), 192-210. <https://doi.org/10.7202/1015065ar>

Heidari, E., Mehrvarz, M., Marzooghi, R. et Stoyanov, S. (2021). The role of digital informal learning in the relationship between students' digital competence and academic engagement during the COVID-19 pandemic. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1154-1166. <https://doi.org/10.1111/jcal.12553>

Jonassen, D. H. (2002). Learning as Activity. *Educational Technology*, 42(2), 45-51.

Sánchez-Caballé, A., Gisbert-Cervera, M. et Esteve-Mon, F. (2020). The digital competence of university students: a systematic literature review. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 38(1), 63-74. <https://doi.org/10.51698/aloma.2020.38.1.63-74>

Sillat, L. H., Tammets, K. et Laanpere, M. (2021). Digital Competence Assessment Methods in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 11(8), 402. <https://doi.org/10.3390/educsci11080402>

Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M. et Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*, 5(1), 1519143. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>

Van Deursen, A. J. et van Dijk, J. A. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507-526. <https://doi.org/10.1177/1461444813487959>

Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M. et de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 577-588.

Yamagata-Lynch, L. C. (2010). *Activity Systems Analysis Methods- Understanding Complex Learning Environments*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6321-5>

Zhao, Y., Pinto Llorente, A. M. et Sánchez Gómez, M. C. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>

Mots-Clés: Système d'activité, compétences numériques, environnement socioculturel.