



JR3C, Conseil et Formation par la Recherche



**Numérique inclusif,  
favorisez l'apprentissage  
pour tous !**

Contact : Caroline Corvasce : 06 43 44 74 01 [caroline.corvasce@jr3c.org](mailto:caroline.corvasce@jr3c.org)



## CONTEXTE ET ENJEU

Les usages des outils numériques pour apprendre, créer, s'informer, vivre ensemble, représentent un enjeu depuis leur démocratisation dans les années 2000.

Aujourd'hui, la fracture numérique est particulièrement préoccupante notamment dans un contexte de crise sanitaire qui accentue les **inégalités sociales, économiques et culturelles**.

L'accès aux équipements, à la connectivité ou bien encore le manque de maîtrise des outils compliquent l'inclusion et le développement dans les apprentissages aussi bien **dans le monde de l'éducation** que **de la formation**.

Le numérique devient pourtant un acteur incontournable avec la mise à distance des personnes depuis 2020.



Dans ce contexte, **JR3C** œuvre pour favoriser les pédagogies actives et sensibiliser aux humanités numériques.

Nous travaillons avec **l'ensemble des acteurs** agissants en faveur de l'apprentissage pour tous : écoles ou grandes écoles, organismes de formation, associations, entreprises de la Ed'tech,, acteurs publics.

**Notre objectif est clair : inclure les publics empêchés (difficultés cognitives ou de handicap) dans toute démarche d'apprentissage utilisant le numérique en éducation ou en formation professionnelle.**

# TROIS PRESTATIONS DE SERVICE



La Problématique



Le Bilan



L'Accompagnement



# LA PROBLEMATIQUE



La phase de problématisation est **primordiale** car elle permet de situer la demande dans une perspective précise.

Elle permet d'orienter la **stratégie** en actant le passage d'un questionnement initial global vers un questionnement plus ciblé.

Pour nous, la problématique est forcément **co-construite** afin de déterminer l'angle particulier que vous souhaitez exploiter au sein de votre projet numérique inclusif.

C'est un état des lieux des éléments à **prioriser** tout en gardant en tête les pistes non exploitées.

La problématisation n'est pas une juxtaposition d'éléments problématiques mais une argumentation solide permettant d'identifier un **problème central**.

A partir de 3 500 € TTC

# LE BILAN



Cette prestation intervient à la **fin d'une action, d'un cycle ou d'une phase d'expérimentation** c'est à dire lorsque votre dispositif est déjà stabilisé.

L'audit mis en oeuvre dans cette prestation n'est pas une fin en soit qui pose un jugement sur les points forts et les axes d'amélioration de votre dispositif mais plutôt **un point de départ**.

Les informations recueillies doivent impulser des **décisions** en apportant des éléments de clarification afin d'avoir une vision éclairée sur une situation particulière.

Cette prestation correspond à un état des lieux, en lien avec **une problématique préalablement identifiée**.

A partir de 10 500 € TTC

# L'ACCOMPAGNEMENT



Cette prestation vise à vous accompagner dans l'**amélioration** d'un scénario, d'un programme ou d'un dispositif par l'analyse de son fonctionnement. lors de sa **conception** et/ou de sa **mise en oeuvre**.

Elle se traduit par la mise en place d'un **processus itératif** permettant l'ajustement et l'amélioration de l'action.

On est ici dans le **quotidien** de votre dispositif.

Notre approche prend en compte les interactions entre des acteurs aux **objectifs différents** et une technologie qui s'inscrit dans une organisation et un collectif singuliers.

Cet accompagnement peut également être envisagé sous la forme d'un **projet de recherche scientifique**, entraînant des publications et des participations à divers colloques.

Sur devis uniquement



Caroline Corvasce

Dr en Sciences de Gestion et de l'Éducation

Tel : 06 43 44 74 01

Mail : caroline.corvasce@jr3c.org



Chercheuse associée au **LEST.CNRS** en Sciences de Gestion et de l'Éducation, je participe depuis l'obtention de mon doctorat en 2017 à divers projets de recherche en lien avec le handicap et le numérique.

Dernièrement, je poursuis des travaux de recherche au sein de l'équipe pluridisciplinaire du **projet e-Plm**.

Ce projet, qui a débuté en 2018 et qui prendra fin en 2022, a obtenu le label Incubateur académique,

L'objectif global est de comprendre comment, une **plateforme numérique immersive 3D qui utilise des avatars** sur le modèle des jeux en ligne multi-joueurs, favorise l'apprentissage de tous les élèves d'un collège.

Nous travaillons sur **4 dimensions inter-connectées** : le territoire, l'établissement, le collectif, l'individu.

Je suis par ailleurs **formatrice depuis plus de 15 ans**. J'interviens aussi bien dans des entreprises privées que publiques.

Je suis également **enseignante depuis 10 ans** en Master 1 et 2.