



De la participation à la coopération entre enseignants et étudiants dans le cadre d'un espace de coworking à l'université

Ingrid Fasshauer, Claudie Meyer, Christian Bourret

► To cite this version:

Ingrid Fasshauer, Claudie Meyer, Christian Bourret. De la participation à la coopération entre enseignants et étudiants dans le cadre d'un espace de coworking à l'université. Biennale de l'éducation, de la formation et des pratiques professionnelles 2015 : "Coopérer ?", CNAM, Jun 2015, Paris, France. hal-01186601

HAL Id: hal-01186601

<https://hal.science/hal-01186601>

Submitted on 29 Aug 2015

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.

De la participation à la coopération entre enseignants et étudiants dans le cadre d'un espace de coworking à l'université

Communication 471 faite lors de l'atelier 4, « Université » de la Biennale Internationale de l'Education, de la Formation et des Pratiques Professionnelles, 2 juillet 2015, CNAM, Paris

Auteurs :

Fasshauer Ingrid, Maître de Conférences, IFIS, UPEM (Université Paris-Est Marne-la-Vallée), DICEN-IdF, EA 7339

Meyer Claudie, Maître de Conférences, IFIS, UPEM (Université Paris-Est Marne-la-Vallée), DICEN-IdF, EA 7339

Bourret Christian, Professeur des Universités, IFIS, UPEM (Université Paris-Est Marne-la-Vallée), DICEN-IdF, EA 7339

Résumé :

En janvier 2014, le 1^{er} espace français de coworking à l'université est inauguré. Résultat d'une coopération inédite entre étudiants, enseignants, services administratifs et collectivités territoriales, il est destiné à donner lieu à de nouvelles pratiques pédagogiques et servir d'espace de co-construction et d'expérimentation de nouveaux services. Il s'agit de dépasser la participation des étudiants pendant le cours pour passer à un mode de fonctionnement collaboratif, c'est-à-dire la pleine contribution des étudiants au contenu de la formation, qui en deviennent ainsi les acteurs. La communication vise à identifier les différentes formes et les déterminants de la coopération entre enseignants et étudiants dans un espace de coworking. Elle conclut sur les perspectives offertes par un tel lieu pour l'innovation pédagogique et l'innovation de services.

Mots-clés : coworking, coopération, pédagogie, innovation, tiers-lieu

From participation to cooperation between teachers and students in a coworking space at the University

Summary:

In January 2014, the first French coworking space at the university was inaugurated. Result of unprecedented cooperation between students, teachers, administrative services and local authorities, it is intended to give rise to new teaching practices and use of space of co-construction and testing of new services. Beyond the usual participation of students in the course, the objective is to encourage "cooperation", that is to say, the full contribution of students to the training content. This communication aims to identify the different forms and determinants of cooperation between teachers and students in a coworking space. It concludes on the opportunities offered by such a place for educational and service innovation.

Keywords: coworking, cooperation, education, innovation, third place

Introduction

En janvier 2014, le 1er espace français de coworking à l'université est inauguré. Résultat d'une coopération inédite entre étudiants, enseignants, services administratifs et collectivités territoriales, il est destiné à donner lieu à de nouvelles pratiques pédagogiques et servir d'espace de coopérations, d'innovation, de co-construction et d'expérimentation de nouveaux services.

Le coworking peut être défini comme une situation dans laquelle au moins deux personnes travaillent ensemble dans un même lieu sans nécessairement appartenir à la même organisation mais en s'identifiant comme membres d'un même réseau. Un espace de coworking est une infrastructure rendant possible et facilitant le coworking. Il peut être défini comme un "tiers-lieu", c'est-à-dire un lieu qui ne soit ni domicile ni lieu de travail mais où les personnes sentent intégrer une communauté (Oldenburg 1989). Le nombre d'espaces de coworking connaît une croissance forte depuis la naissance du concept en 2007. En 2013, on dénombrait plus de 3000 espaces de coworking dans le monde (Deskmag). Ces espaces s'adressent avant tout à un public de travailleurs indépendants ou d'entrepreneurs qui ne souhaitent pas opérer leurs activités professionnelles à domicile et recherchent à la fois des formes conviviales d'interaction et un lieu adapté au travail (Johns et Gratton 2013). En France, le groupe francophone des tiers-lieux est créé en janvier 2012 lors des rencontres d'Autrans. Pour ce groupe, les tiers-lieux sont des lieux libres et ouverts à tous pour coopérer, pour produire soi-même et/ou à plusieurs, travailler et/ou entreprendre autrement, développer des modes de vie durables, s'éduquer et se cultiver ensemble (Burret 2014). Ces espaces expérimentaux visent l'apprentissage collectif (Fabbri et Charue-Duboc 2012), favorisant la créativité et l'innovation (Comtesse 2010).

A l'université, ces espaces se développent aussi, comme lieux intermédiaires entre la salle de cours et le domicile offrant des espaces de travail seuls ou en groupe pour le travail en-dehors des cours, en complément des bibliothèques (comme à Dresde par exemple) ou accueillant des étudiants avec un projet entrepreneurial (Leeds ou plus récemment le projet de coworking étudiants entrepreneurs à Paris). Un autre mouvement prétend même remplacer les salles de classe de l'université en offrant des formations (Geekdom à San Antonio ou Betamore à Baltimore)¹.

Sandbox 212, premier espace de coworking à l'université sur le sol français, est située à l'IFIS (Institut Francilien d'Ingénierie des Services) sur le campus du Val d'Europe de l'UPEM (Université Paris-Est Marne-la-Vallée). Inauguré en janvier 2014, il offre 4 espaces différents modulables sur une surface de 90 m² : travail sur ordinateur, réunion (y compris par visio-conférence), salle de cours et détente. Des ordinateurs, tablettes tactiles et une imprimante 3D y sont mis à disposition. La disposition de l'espace offre un mélange de prescription d'usages et de flexibilité permettant de mixer les usages ou d'en créer de nouveaux. Conçu pour favoriser la collaboration entre enseignants et étudiants mais aussi administratifs, entreprises et acteurs du territoire, il vise l'innovation pédagogique et l'innovation de services. Il est géré par l'association NETIS, association collaborative, comprenant les utilisateurs de Sandbox et dirigée par les étudiants. Cette association hybride « se propose d'offrir à ses membres un cadre pérenne d'expression et d'expérimentation du travail collaboratif (pratiques et valeurs associées) par le développement de projets non marchands ».

¹Deskmag. Les espaces de coworking sont-ils les salles de classe du futur ? <http://www.deskmag.com/fr/les-espaces-de-coworking-sont-ils-les-salles-de-classes-du-futur>

Cette communication fait le bilan de la première année de fonctionnement et la capacité d'un espace de coworking à l'université à créer des mécanismes de collaboration et d'innovation.

1- L'espace de coworking comme lieu d'innovation pédagogique pour un apprentissage collaboratif

Sandbox 212 a d'abord été conçue comme un lieu d'innovation pédagogique, entendue comme une activité délibérée qui tend à introduire de la nouveauté dans un contexte donné, cherchant à améliorer substantiellement les apprentissages des étudiants en situation d'interaction et d'interactivité (Bécharde et Pelletier 2004). En contexte universitaire, les innovations pédagogiques sont souvent décrites comme tout ce qui ne relève pas de l'enseignement magistral, méthode encore utilisée par une très grande majorité de professeurs. La méthode des cas, l'apprentissage par problème et la pédagogie par projet sont parmi les dispositifs pédagogiques les plus innovants.

1.1 Dispositifs d'apprentissage collaboratif à l'initiative de l'équipe pédagogique

Dans le cas de Sandbox, c'est la collaboration qui est recherchée. Une recherche précédente a déjà mis en évidence le caractère collaboratif de la conception de l'espace de coworking (Meyer et al. 2015). En phase de fonctionnement, il vise à être un espace d'apprentissage collaboratif défini comme une « situation dans laquelle deux personnes ou plus apprennent ou tentent d'apprendre quelque chose ensemble » (Dillenbourg, 1999). Le caractère collaboratif tient aux interactions sociales qui sont la base de la situation d'apprentissage. Baudrit (2007) met en évidence deux modèles d'apprentissage collaboratif qu'ils proposent de considérer en tant que continuum sur un même axe : la collaboration contradictoire et la collaboration constructive. Dans la collaboration contradictoire, inspirée par les travaux de Piaget, le groupe est autonome et se construit chemin faisant. L'autonomie des sujets y est primordiale et des idées divergentes peuvent s'affronter. Pour la collaboration constructive, le groupe est préalablement organisé par l'enseignant, chacun ayant un rôle prédéfini.

Dans un cadre collaboratif, pour parvenir à un apprentissage, le groupe doit avoir des objectifs proches et partager des valeurs communes (Godinet 2007). Quant au formateur, il joue un rôle de facilitateur (Manderscheid et Jeunesse 2007).

Plusieurs initiatives pédagogiques ont vu le jour en Sandbox :

- Des « cafés de l'innovation », réunissant acteurs du territoire, enseignants chercheurs et étudiants. Ainsi une conférence a vu se succéder trois intervenants pour échanger leur point de vue sur l'innovation, un entrepreneur de la pépinière, une enseignante rapportant ses recherches sur l'innovation de service, et un étudiant de l'université, lauréat d'un prix récompensant une innovation de service.
- Des cours : Certains cours, spécifiquement dédiés aux outils collaboratifs, des *seriousgames* ou des cours à base de travaux de groupes, sont programmés en Sandbox.
- Des témoignages de professionnels y sont organisés afin de mettre les étudiants dans une posture, plus horizontale, différente de celle verticale entre enseignants et étudiants.
- Univcamp, barcamp de deux jours organisé par les enseignants et étudiants de master 2 et associant professionnels, acteurs du territoire, étudiants et enseignants, est étroitement lié à Sandbox. Une majorité des thèmes discutés lors de ces journées

tourne autour du concept de coworking. Une partie des projets sont travaillés par les étudiants dans cette salle et elle abrite durant la conférence la conciergerie et les interviews définies, réalisées et montées par les étudiants.

- Lors de la rentrée universitaire, des rencontres entre les différentes promotions y sont organisées.
- Une initiative de 2 enseignants pour monter un atelier sur les *google glass* a vu le jour et devrait être proposée d'ici juin.

Mais un espace de coworking est aussi un espace d'autonomie. Les étudiants sont donc invités à y proposer et mettre en œuvre leurs propres projets. Ils y mènent ainsi leurs travaux de groupe organisés dans le cadre de leur formation. Il n'est pas rare que, lorsqu'un enseignant organise un travail de groupe pendant un cours, certains étudiants demandent spontanément à aller travailler en Sandbox. C'est aussi le cas sur l'heure du déjeuner ou après les cours, cette salle étant jugée plus agréable que les salles de cours classiques ou la bibliothèque du campus.

1.2 Expérimentation : les enseignements complémentaires et d'ouverture en licence

Un dernier dispositif vise à favoriser l'appropriation de cet espace par les étudiants : les enseignements complémentaires d'ouverture (ECO). Ainsi, à la rentrée 2014, les ateliers Sandbox sont intégrés dans la maquette des deux formations à l'origine de la création de l'espace de coworking. Il ne s'agit pas d'imposer aux étudiants d'utiliser l'espace mais de les inciter, de leur dégager du temps, et de pouvoir récompenser leurs initiatives.

Les deux formations opèrent sur 3 ans, de la licence 3 au master 2. En licence 3, les étudiants valident ainsi 3 ECTS en choisissant librement leurs enseignements ou projets, en master, 1 ECTS chaque année (M1 et M2). Pour les aider, une liste des différentes possibilités, non limitative, leur est donnée en début d'année. Ce dispositif a pour objectif principal d'améliorer les compétences des étudiants en leur permettant soit de mettre en application des connaissances acquises en cours, soit de les compléter en fonction de leur projet professionnel. C'est également l'occasion de les faire participer à la vie de la formation en les intégrant dans la création et la mise en œuvre des dispositifs de communication en faveur des futurs étudiants.

Liste indicative d'ECO donnée aux étudiants en début d'année (L3) :

- 1) *Des cours suivis à distance (CNED, MOOCs) ou en cours du soir (CNAM) tels que langues étrangères autres que l'anglais, compétences spécifiques en informatique.....*
- 2) *L'organisation de manifestations liées à la vie étudiante, en lien avec l'association NETIS.*
- 3) *La prise de responsabilités associatives (membres du bureau...)*
- 4) *Des projets entrepreneuriaux*
- 5) *Animation de projets proposés en Sandbox 212.*
- 6) *Communications en faveur de la formation (journées porte-ouvertes, ambassadeurs, réseau des anciens...)*
- 7) *Délégué de promotion*

Les choix des étudiants, validés à fin février, donnait les résultats suivants :

	Nombre de projets	Exemples
Cours à distance	15	MOOCs, LV2 en présentiel ou par la plateforme de l'université
Manifestations liées à la vie étudiante	4	Organisation de sorties pour les licences (en concertation avec NETIS) Projet pour améliorer la restauration sur le campus, projet à l'initiative de NETIS qui inclut des étudiants de différentes promotions Organisation d'un tournoi de basket (en concertation avec NETIS) Organisation de cours de danse
Prise de responsabilité associative	3	Mise en place d'un site internet Gestion d'une association sportive Gestion d'une animation liée au Téléthon
Projets entrepreneuriaux	2	
Projets et ateliersSandbox	5	Atelier e-design Tutoriels de maquillage Atelier de programmation Réalisation de maquettes pour une conférence pédagogique Conférence d'un étudiant sur son expérience de voyages « chez l'habitant ».
Communication en faveur de la formation	10	Présence lors de salons Visites de BTS/DUT Structuration du réseau des anciens Recensement des entreprises qui recrutent des diplômés de la formation Réalisation d'un plan de communication Animation d'un blog
Délégué de promotion	4 étudiants (2 par promotion)	

Par rapport aux attentes de l'équipe pédagogique, le nombre d'étudiants ayant choisi des cours est plus important que prévu. Certains l'ont fait pour véritablement acquérir des compétences complémentaires, d'autres ont visiblement trouvé ce dispositif plus rassurant que les autres modalités de validation d'ECTS.

Les propositions concernant la communication de la formation ont-elles aussi connu un réel engouement.

8 étudiants (sur 31) se sont lancés dans des projets liés à Sandbox et à Netis. Certains autres étudiants, dont l'équipe pédagogique a identifié des compétences susceptibles d'être partagées, ont été sollicités mais ont finalement renoncé. Timidité, peur de l'échec dans une configuration pédagogique inédite, semblent en avoir été les causes principales. Ils restent néanmoins ouverts sur l'idée et deux d'entre eux envisagent de tenter l'expérience d'ici la fin de l'année « quand leur emploi du temps sera un peu moins lourd ».

Aux 5 projets de licences en Sandboxse sont ajoutés 5 projets de master, 4 concernant l'organisation de témoignages de professionnels et 1 atelier « Raspberry Pi ».

Cette première expérimentation a donné des résultats mitigés en termes d'usages innovants de Sandbox. En revanche, elle a d'une part renforcé l'investissement des étudiants dans la formation en leur donnant le rôle d'ambassadeurs, d'autre part décuplé les initiatives relatives à la vie étudiante. Or le manque de vie de campus était l'une des motivations exprimées par les étudiants à l'origine de l'espace de coworking. Plus encore, elle a modifié le mode de relations entre enseignants et étudiants.

2- L'intégration de Sandbox dans un parcours pédagogique cohérent

Sandbox est née dans un contexte particulier, celui d'un master de management et ingénierie des services en alternance spécialisé en technologies de l'information et de la communication. Les étudiants présents dès l'origine du projet étaient sensibilisés aux technologies et à l'innovation, à la fois dans le cadre de leur université et dans leur entreprise d'accueil. Les enseignants ayant participé au démarrage du projet étaient eux aussi déjà en lien avec des acteurs du coworking en France. Les étudiants du deuxième master du département Management et Ingénierie des Services, spécialisé en immobilier d'entreprise, ont été intégrés dans le projet pour l'aménagement de l'espace.

A la rentrée 2014, les étudiants de master 2 de ces deux formations sont invités à travailler sur des projets de fin d'études communs. 5 projets sont proposés, dont trois sont en lien avec le coworking. Ils sont menés par les étudiants, la direction de chaque projet étant sous la responsabilité d'un d'entre eux, coopté par le groupe. La commande est passée par un client réel, entreprise, collectivité territoriale, service immobilier de l'université ou association. Ces projets sont l'occasion de créer des coopérations avec des acteurs du territoire.

Ce projet de fin d'études est dans la suite logique de la conduite de nombreux projets, de moindre envergure, menés tout au long des trois années de formation. Cette démarche prend pour hypothèse que la connaissance se constitue au cours même de l'action (Schön 1983, Orlikowski 2002). Tous ces projets, associés à l'alternance en entreprise, permettent donc l'acquisition, ou plus encore la construction de compétences par les étudiants. Les projets apparaissent alors comme des champs de construction de nouvelles compétences d'exploration et de négociation de compromis, de progression par itérations et tâtonnements (Eisenhardt et Martin, 2000). La structuration du champ à explorer, par des prototypes, des épreuves, des tests, l'implémentation partielle d'options multiples favorise la création de nouvelles connaissances en permettant un apprentissage rapide par essais-erreurs.

Il est néanmoins apparu nécessaire de mieux intégrer connaissances théoriques et mises en pratique. L'équipe pédagogique s'est alors engagée dans une démarche de conception d'un programme axé sur le développement des compétences. Une compétence correspond à « un savoir agir complexe prenant appui sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'une variété de ressources » (Tardif 2003). Il est nécessaire d'impliquer un maximum d'acteurs, y compris des professionnels des secteurs concernés. L'existence d'un espace de coworking ouvert sur l'extérieur peut constituer un levier favorable. L'espace contribue alors à la création de sens (Weick 1995), entre équipe pédagogique, étudiants, professionnels, acteurs du territoire. Il favorise un processus social au travers duquel les individus interprètent et comprennent la réalité dans laquelle ils évoluent (Balogun et Johnson, 2004 ; Weick, 1995). Le sens est donné grâce aux interactions entre les différents individus permises par ce lieu innovant.

De plus, pour Tardif, la mise en place d'un programme axé sur les compétences passe par le développement de mises en situation professionnelle, seules garantes de l'acquisition de compétences. En favorisant l'émergence d'ateliers ou de conférences d'anciens à l'initiative des étudiants Sandbox favorise des expériences professionnelles intenses pour les étudiants organisateurs. Les étudiants deviennent volontairement concepteur et réalisateur d'un projet. Ces actions peuvent préfigurer de futures situations professionnelles et attester auprès des futurs employeurs de compétences avérées.

3- Des usages pressentis à la co-crédation d'usages

Crédre un espace ne suffit pas à entraîner les usages souhaités. La conception de l'espace a été faite par des pionniers qui avaient en vue certains usages. Les usages pressentis étaient d'ailleurs différents d'un acteur à l'autre. Les étudiants à l'initiative de l'idée pressentaient des usages liés à la vie étudiante : moments festifs mais aussi espace de partage des compétences... ou des connaissances des cours. Les enseignants intégrés dès le départ du projet ont des idées diverses, certains en matière pédagogique, d'autres voyant les interactions possibles avec les territoires. Mais des usages non prévus ont émergé après l'ouverture.

3.1 Nouvelles formes de coopération entre responsable pédagogique et l'association de coworking

Pour la deuxième année de Master, la validation des projets s'est faite en collaboration entre le responsable pédagogique et l'association NETIS.

Le conseil d'administration (CA) de Netis a été mobilisé pour travailler sur les propositions des étudiants M2 qui souhaitaient monter un atelier en Sandbox. Des aller-retours ont eu lieu pour écarter, enrichir ou valider des projets d'ECO M2. C'est une toute nouvelle situation où les responsables de formation, les étudiants des formations et les professionnels élus au CA ont eu à décider ensemble des projets retenus. Très vite s'est posée la question de définir ensemble des critères de validation. Cela s'est fait sans heurts et 90% des membres du CA a participé. La co-validation a entraîné un changement du périmètre de décision du responsable de formation et a commencé à définir opérationnellement et dans l'action le rôle et la responsabilité des acteurs dans la mission d'animation de Sandbox de Netis.

Au final, en M2, sur 3 projets proposés 2 ont été retenus et 1 a été soufflé par un membre du CA, ancien étudiant.

3.2 L'entreprise devient acteur par l'intermédiaire de son apprenti

Très rapidement, avant même le lancement de Sandbox des entreprises travaillant avec les formations ont témoigné leur intérêt pour cet espace et imaginer des formules où leurs apprentis pourraient télétravailler depuis l'espace un ou deux jours par semaine. Finalement au cours de l'année 2014, un apprenti a travaillé deux jours par semaine dans l'espace de coworking. Concrètement, une présence plus continue d'un étudiant dans sandbox a permis de développer des liens nouveaux avec des étudiants d'autres années que l'apprenti ne rencontrait jamais mais également des liens différents avec les enseignants et le personnel administratif. Dans ce dernier cas, l'apprenti qualifie également ses relations de plus « horizontale ». Il souligne également son intérêt pour expérimenter un mode de travail à distance qu'il imagine se développant dans les années futures dans les entreprises.

Pendant son apprentissage, l'espace a bénéficié d'une présence humaine plus systématique posant la question de l'animation de Sandbox uniquement par programmation d'évènements ou par présence d'étudiants lors des temps de pause.

Par ailleurs, nous avons assisté, cette année à la demande d'un ou deux auto-entrepreneurs du de l'économie numérique pour s'installer de temps en temps dans l'espace de coworking. Une limite à ce type de demande a été fixée par la nécessité de co-construire un projet avec les étudiants. Aucun projet pour l'instant n'est monté.

Cette dernière situation témoigne une fois de plus que les usages ne peuvent pas toujours se prévoir et que la vie de l'espace se définit selon les opportunités et les envies.

3.3 Récapitulatif : les usages de Sandbox

Au bout d'un an d'utilisation, les usages observés peuvent être récapitulés de la manière suivante :

A l'initiative des enseignants

- 1) Le cours programmé en petits groupes
- 2) Les témoignages de professionnels
- 3) Les réunions en petits groupes
- 4) Les rencontres interpromo de la rentrée
- 5) Des ateliers

A l'initiative des étudiants

- 6) L'usage spontané lors d'un cours comprenant un travail de groupe
- 7) Ateliers ou mini-conférences

A l'initiative des entreprises

- 8) L'apprenti télétravailleur

En collaboration Netis et responsable de formation

- 9) Coopération en amont sur la constitution et le choix des ateliers

Les projets en lien avec Netis mais qui ne se passent pas dans la Sandbox

- 10) Vie de campus

Les projets s'imbriquent dans un écosystème fait d'initiatives pédagogiques par une volonté affichée par l'équipe pédagogique. L'espace de coworking est un artefact qui cristallise les initiatives même si beaucoup de projets auraient tout aussi bien pu naître sans cet espace.

Les usages autonomes par les étudiants concernent pour l'instant une minorité d'étudiants, pour la plupart issu des deux formations à l'origine de la Sandbox. La littérature émergente sur

le coworking laisse entrevoir le rôle primordial de l'animateur de l'espace (Pierre et Burret 2014) dans l'animation d'un réseau et la stimulation de l'interactivité cognitive (Savall et Zardet 1996). Le réseau peut alors agir comme accompagnant (Sammot 2003). Dans le cas de la Sandbox, il n'y a pas à proprement parler d'animateur mais des facilitateurs de deux types : les enseignants et l'association collaborative Netis. Les enseignants jouent les rôles d'intermédiaire avec l'institution mais surtout les partenaires extérieurs, notamment les acteurs du territoire : pépinière, collectivités territoriales, association favorisant la création d'un réseau de télécentres sur le département...L'association Netis, qui inclut aussi des enseignants mais est dirigée par un groupe d'étudiants, coordonne les initiatives étudiantes. Des interactions ont lieu entre ces deux groupes. Ainsi le renforcement des Ecos à la rentrée 2014 pour encourager l'implication des étudiants est une réponse à une demande de l'association. Pour aller plus loin dans la co-construction d'usages innovants et la création d'une communauté, l'ensemble des facilitateurs doit encore réfléchir aux modalités d'animation de l'espace pour atteindre un public plus large.

L'espace de coworking est un pas vers l'innovation envisagée sous l'angle de l'ouverture, du partage, de la co-création et de l'interdisciplinarité (Genoud et Moeckli 2010).

Conclusion :

Cette communication contribue à la fois à la littérature sur la pédagogie et à la littérature sur les tiers-lieux.

Le passage d'un paradigme fondé sur la transmission des savoirs académiques à un autre centré sur l'appropriation de ces savoirs et sur leur insertion dans des problématiques pratiques semble être, dans les universités, une des évolutions les plus remarquables des deux dernières décennies (Chauvignat et Coulet 2010). Cette communication présente une initiative originale d'insertion des savoirs dans des problématiques pratiques d'innovation.

De plus, elle se concentre sur la phase d'implantation d'une initiative pédagogique, phase généralement délaissée par les recherches sur l'innovation pédagogique (Bécharde et Pelletier 2004).

La littérature sur les tiers-lieux est encore émergente. L'initiative Sandbox est un lieu hybride entre domicile et salle de classe mais aussi lieu de travail, dans le cadre d'une formation en alternance. Une des questions est de savoir si ces lieux d'échanges et de projets pourraient compléter avantageusement les espaces de télétravail (ou télécentres) qui développent une ambiance propice au travail à distance.

Bibliographie :

Baudrit A. (2007). *L'apprentissage collaboratif : Plus qu'une méthode collective ?* De Boeck, Bruxelles.

Bécharde, J.P, Pelletier, P. (2001). Les universités traditionnelles : à l'heure des innovations pédagogiques ? *Gestion* 29(1) : 48-55.

Burret A. (2014). Étude exploratoire des Tiers-Lieux comme dispositif d'incubation libre et ouvert de projet. *Actes de la 23^{ème} conférence internationale de management stratégique*, Rennes

Chauvigné, C., Coulet J.C. (2010). L'approche par compétences : un nouveau paradigme pour la pédagogie universitaire ? *Revue Française de Pédagogie* 172 : 15-28.

Comtesse, X., (2010). *Étude sur les conditions cadres atypiques de la société en réseau : comment les réseaux sociaux peuvent-ils favoriser la créativité et l'innovation ?*, Étude DARES

Dillenbourg P. (1999). «What do you mean by collaborative learning?». In Dillenbourg Pierre (dir.) *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*. Oxford: Elsevier, p. 1-19.

Eisenhardt, K. M., Martin, J. A. (2000). Dynamic capabilities: what are they? *Strategic Management Journal* 21 : 1105-1121.

Fabbri, J., Charue-Duboc, F. (2012), Un modèle d'accompagnement entrepreneurial fondé sur la constitution d'une communauté d'entrepreneurs : le cas de La Ruche, *XXIème conférence annuelle de l'AIMS*, Lille.

Genoud, P., Moeckli, A. (2010), Les tiers-lieux, espaces d'émergence de créativité, *Revue économique et sociale*, 2.

Godinet H. (2007). «Scénario pour apprendre en collaborant à distance: Contraintes et complexité. In *Le campus numérique FORSE : analyses et témoignages*. Publications des universités de Rouen et du Havre, p. 113-129.

Johns, T., Gratton, L. (2013). The Third Wave of Virtual Work. *Harvard Business Review*, Janvier

Manderscheid J.C et Jeunesse C. (dir.) (2007). *L'enseignement en ligne : À l'université et dans les formations professionnelles. Pourquoi ? Comment ?* Bruxelles : DeBoeck

Meyer, C., Fasshauer, I. et Bourret, C. (2015). La conception d'un espace de coworking à l'Université: l'ouverture à de nouveaux modes de relations. *Communication organisationnelle, management et numérique*.

Oldenburg R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Marlowe & Co.

Orlikowski, W.J. (2002). Knowing in Practice: Enacting a Collective Capability in Distributed Organizing. *Organization Science* 13(3): 249-273.

Pierre X., Burret A., «Animateur de communauté d'entrepreneurs, un nouveau métier? L'animation des espaces de coworking», *Entreprendre et innover* 23(4) : 20-30.

Sammut S. (2003), l'accompagnement de la jeune entreprise, *Revue Française de Gestion*, 144 : 152-164.

Savall, H., Zardet, V. (1996), La dimension cognitive de la recherche-intervention : la production de connaissances par interactivité cognitive, *Revue Internationale de Systémique*, 10(1-2) : 157-189.

Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner*. Basic Books, New York.

Tardif, J. (2003). Développer un programme par compétences : de l'intention à la mise en œuvre. *Pédagogie collégiale* 16(3) : 36-44

Weick, K.E. (1995). *Sensemaking in Organizations*. Sage, Thousand Oaks, CA