Le petit lexique des Chemins de la Transition

Doc de travail - A actualiser !

Assemblée Virtuelle 1
Apprentissage 1
Apprentissage formel 1
Apprentissage informel 2
Apprentissage non-formel 2
Code social 2
Cosmo-localisme 2
Commun 3
Communauté 3
Groupe projet 3
Communautés d'élaboration de connaissances ou épistémiques 3
Communauté d'apprentissage 4
Communautés de pratiques 4
Communautés d'intérêts 4
Economie symbiotique 5
Ecosystème de connaissances 5
Méthodes agiles 5
Open Data 5
Open Source 6
Sérendipité 6
Transition 6
Web sémantique 6
Spécifique aux Chemins de la Transition 7
Secteurs d'activité 7
Chemins (thématiques) 7
Lieu 7
Événement 7
Voyage (programmé / organisé) 8
Voyage à la carte 8
Modalité d'accueil et de voyage 8

Assemblée Virtuelle

Depuis 2013, l'association Assemblée Virtuelle réalise un travail de recherche et développement autour d'une nouvelle génération de technologies numériques favorisant la collaboration entre la mise en réseau des acteurs de la transition grâce à la mise en synergie de leurs systèmes d'information. Depuis 2015, l'Assemblée Virtuelle outille des acteurs de l'Économie Sociale et Solidaire, de la transition écologique, et du monde de la culture, à l'aide des logiciels et savoirs-faire qu'elle a développé.

Apprentissage

Apprentissage formel

L'apprentissage formel est celui qui est dispensé dans un contexte organisé et structuré (par exemple dans un établissement d'enseignement ou de formation, ou sur le lieu de travail), et qui est explicitement désigné comme apprentissage (en termes d'objectifs, de temps ou de ressources). L'apprentissage formel est intentionnel de la part de l'apprenant; il débouche généralement sur la validation et la certification.

Apprentissage informel

L'apprentissage informel découle des activités de la vie quotidienne liées au travail, à la famille ou aux loisirs. Il n'est ni organisé ni structuré (en termes d'objectifs, de temps ou de ressources). L'apprentissage informel possède la plupart du temps un caractère non intentionnel de la part de l'apprenant.

Apprentissage non-formel

L'apprentissage non-formel est intégré dans des activités planifiées qui ne sont pas explicitement désignées comme activités d'apprentissage (en termes d'objectifs, de temps ou de ressources) mais qui comportent un important élément d'apprentissage. L'apprentissage non formel est intentionnel de la part de l'apprenant.

(Source des distinctions ci dessus : Observatoire Compétences-Emplois - Université du Québec à Montréal)

Code social

Le #CodeSocial présente la raison d'être, l'histoire, les différents principes et modèles qui fondent les actions d'une organisation, sur les plans social et Humain, économique, écologique, scientifique et technologique, juridique, financier, artistique et culturel. Le #CodeSocial permet une description fine et exhaustive de leurs principes de fonctionnement. Il vise la transparence des processus et ainsi offre aux organisations et aux projets cette capacité d'éclairage et d'éclaircissements. Il facilite le diagnostic, le bilan, la clarification et l'évolution d'une organisation.

Cosmo-localisme

Le contexte dans lequel nous nous inscrivons peut-être appréhendé à travers la notion de "cosmo-localisme".

Pour des enjeux d'ordre écologiques, sociaux et économiques, le cosmo-localisme propose d'articuler les échelons du local et du global :

- Partager les productions immatérielles à l'échelle planétaire : informations, innovations, connaissances, retours d'expériences.
  De nature non rivale et consommant peu d'énergie, les productions immatérielles peuvent croître et se partager de manière indéfinie. Elles peuvent générer des gains de temps et d'efficience considérables en permettant à chacun de ne pas réinventer la roue, via l'accès aux connaissances des autres.
  Il s'agit de libérer l'information via des logiques open source / open data ; et de la faire circuler par des démarches pro-actives de transmission / partage / colportage / essaimage / pollinisation.
  En favorisant le partage de l'information entre les acteurs / lieux / territoires, et en favorisant la mobilité et l'implication des personnes entre les lieux / territoires, les Chemins de la Transition adressent cet enjeu.
- Relocaliser les productions matérielles à l'échelon des territoires.
  Nécessitant beaucoup d'énergie pour leur transport, les productions matérielles doivent de leur côté être relocalisées au plus près de leurs lieux de consommation. De nature rivales, elles sont fortement consommatrices de travail et d'emploi.
  Il s'agit de renforcer les capacités des acteurs de la transition à travers l'implication de nouveaux contributeurs, ce qui constitue l'autre enjeu majeur des Chemins de la Transition.

Commun

Un commun est une ressource partagée, gérée, et maintenue collectivement par une communauté ; celle-ci établit des règles dans le but de préserver et pérenniser cette ressource tout en fournissant la possibilité le droit de l'utiliser par tous. Ces ressources peuvent être naturelles : une forêt, une rivière ; matérielles : une machine-outil, une maison, une centrale électrique ; immatérielles : une connaissance, un logiciel. Les communs impliquent que la propriété n'est pas conçue comme une appropriation ou une privatisation mais comme un usage.

Communauté

« Une communauté est un groupe auto-organisé ayant un partage et une attention sur un sujet, une identité (reconnaissance dans la communauté), des connaissances en construction et qui se capitalisent » (R. Collin, *KM Forum*, 2003).

D'après Wenger, une communauté est un groupe de personnes reliées de manière informelle qui interagissent, apprennent ensemble sur tous les aspects de leurs pratiques, partagent leurs savoirs, construisent des relations et à travers cela développent un sentiment d'appartenance et d'engagement mutuel. Cet échange permanent crée une intelligence collective visant à améliorer l'innovation au sein du groupe.

Il existe différents types de communautés : les groupes projets, les communautés épistémiques, d'apprentissage, de pratiques, d'intérêts.

Groupe projet

Le groupe projet est un groupe de personnes, réunies temporairement pour leurs compétences, chargées d'étudier un projet pour répondre à un problème précis, de lui donner une solution rapide et d'en suivre de près l'exécution.

Cette définition met en avant la mise en commun de compétences, d'expertises et de connaissances afin de répondre à un problème donné. Cela permet notamment de développer la capacité d'innovation du groupe.

Communautés d'élaboration de connaissances ou épistémiques

Une communauté de construction de connaissances regroupe des individus engagés dans la production, la proposition et le partage d'idées et de connaissances pour faire progresser leur communauté (Scardamalia, 2000). Il s'agit d'y collaborer des connaissances.

Les communautés épistémiques sont des encyclopédies vivantes comme Wikipédia, structurées afin de produire délibérément de nouvelles connaissances. Elles se rapprochent des Gemeinschaft dont il existe trois formes (Tönnies) : communautés de sang, de village et de souvenirs.

Communauté d'apprentissage

Une communauté d'apprentissage est constituée d'un groupe d'individus qui œuvrent ensemble dans un temps déterminé pour réussir une tâche ainsi que comprendre un nouveau phénomène ou compléter une tâche collaborative. Gagnon (2003) précise qu'elle se constitue dans le cadre de la formation à des fins d'apprentissage pour répondre à des besoins et à des buts bien précis. À l'échelle scolaire, une communauté se définirait comme un groupe d'élèves et au moins un éducateur ou une éducatrice qui, durant un certain temps et, animés par une vision et une volonté communes, poursuivent la maîtrise de connaissances, d'habiletés ou d'attitudes. L'attention, le dialogue et l'entraide sont fondamentaux dans ce type de communauté.

Communautés de pratiques

La notion de communautés de pratique est une terminologie pour désigner les logiques ancestrales des métiers telles que le compagnonnage.

À l'inverse des communautés épistémiques, les communautés de pratique développent de nouvelles connaissances de manière plus indirecte, à travers leurs pratiques quotidiennes et la circulation de bonnes pratiques.

Cette théorie prône une perspective sociale de l'apprentissage, insérée dans les pratiques collectives au sein des communautés de pratique. La théorie des communautés de pratiques formalisée par Wenger (1998) s'inscrit dans une évolution épistémologique qui a conduit le domaine de la gestion des connaissances d'une vision technocentrée vers une vision anthropocentrée.

Le fonctionnement d'une communauté de pratique repose sur quatre piliers :

- une équipe : un ensemble d'acteurs fédérés autour d'un même objectif, un même thème,
- des gens qui partagent des ressources immatérielles,
- des gens qui coopèrent,
- une culture commune et un système d'intérêt commun.

Communautés d'intérêts

Une communauté d'intérêt est un groupe composé d'individus qui partagent soit une identité, soit des expériences et des préoccupations. Elle se compose de personnes qui sont personnellement touchées par un problème commun, soit directement, soit dans leur entourage. L'appartenance à une communauté de ce type les aide à comprendre, interpréter leur condition et à chercher des solutions aux problèmes qu'ils peuvent rencontrer.

Economie symbiotique

L'économie symbiotique s'appuie sur la symbiose entre l'intelligence humaine, la puissance des écosystèmes naturels et la technosphère (les outils). En trouvant le juste équilibre entre les trois, il est possible de produire sans épuiser les ressources, mais en les régénérant.

Ecosystème de connaissances

Un écosystème de connaissances est une approche de la gestion des connaissances qui prétend favoriser l'évolution dynamique des interactions de connaissances entre différentes entités pour améliorer la prise de décision et l'innovation grâce à l'amélioration des réseaux évolutifs de collaboration. Contrairement aux efforts de gestion purement directifs qui tentent soit de gérer soit d'aboutir directement au résultat, les écosystèmes des connaissances adoptent le fait que les stratégies de connaissances doivent se concentrer davantage sur l'activation de l'auto-organisation en réponse à des environnements changeants.

L'adéquation entre les connaissances et les problèmes auxquels elles sont confrontées définit le degré d'« aptitude » d'un écosystème de la connaissance. Les écrits traitant de telles approches écologiques incorporent généralement des éléments de théorie des systèmes complexes adaptatifs.

Méthodes agiles

L'Assemblée Virtuelle et les Chemins de la Transition ont choisi d'appliquer les méthodes agiles dans la conduite de tous ses projets de conception et développement logiciel. Contrairement aux méthodes formelles traditionnelles, les méthodes agiles sont davantage un système de valeurs qu'une prescription rigoureuse quant à l'enchaînement d'activités et de livrables intermédiaires.
Ce système de valeurs a été formalisé en 2001 sous la forme du Manifeste Agile et s'articule autour de quatre valeurs fondamentales : «individus et interactions plutôt que les processus et les outils», «un logiciel qui fonctionne plutôt qu'une documentation exhaustive», «la collaboration entre les parties plutôt que la négociation contractuelle» et «répondre au changement plutôt que suivre un plan».

Il s'agit de mettre en place une « organisation apprenante » (Schöpfel et al. 2017 11), autorisant des adaptations dans la conduite d'un projet et fonctionnant comme un Fab Lab permanent. Ce système s'avère particulièrement bien adapté aux nouveaux projets en innovation numérique associant de fait des compétences métiers diverses, entre recherche, développement informatique, gestion et éditorialisation de corpus, édition.
Le but de cette organisation est donc de permettre pour chaque étape de développement de délivrer des versions successives de leurs livrables au fil de l'eau. Nous évitons ainsi les effets tunnels en garantissant une certaine agilité afin d'être certains d'avoir des livrables les plus en phase avec la réalité technique, la réalité des données et les attentes des utilisateurs

Open Data

Les **données ouvertes**[1,2] ou ***open data*** sont des données numériques dont l'accès et l'usage sont laissés libres aux usagers. Elles peuvent être d'origine publique ou privée, produites notamment par une collectivité, un service public, un collectif citoyen ou une entreprise. Elles sont diffusées de manière structurée selon une méthode et une licence ouverte garantissant leur libre accès et leur réutilisation par tous, sans restriction technique, juridique ou financière.

Open Source

Un logiciel Open Source est un programme informatique dont le code source est distribué sous une licence permettant à quiconque de lire, modifier ou redistribuer ce logiciel.

Sérendipité

Trouver ce qu'on ne cherchait pas en cherchant ce qu'on a pas trouvé. Capacité, aptitude à faire par hasard une découverte inattendue et à en saisir l'utilité

Transition

Au sens physique du terme, la transition est un mouvement s'incarnant dans le passage d'un état 1 à un état 2. Ce mouvement se traduit par une dynamique d'évolution. Nous reprenons cette définition (très large) du concept de transition pour l'appliquer à la dynamique des sociétés humaines. Et considérons que celle-ci est nécessaire à la préservation des conditions du vivre-ensemble.

Le concept de transition ne préjuge pas des domaines auxquels elle s'applique (elle peut être écologique, politique, économique, éducationnelle, énergétique, technologique, culturelle, personnelle (...), et devra sans doute être tout à la fois), ni des modalités par lesquelles elle peut se manifester.

Le concept de transition est ainsi englobant, non idéologique et non partisan. Il se base seulement sur le constat que nos modes de vie, d'organisation, de production, d'échange et de consommation ne peuvent plus perdurer en l'état, et qu'ils doivent donc évoluer.

Web sémantique

Selon le World Wide Web Consortium (W3C), « le Web sémantique fournit un modèle qui permet aux données d'être partagées et réutilisées entre plusieurs applications, entreprises

et groupes d'utilisateurs ». L'expression a été inventée par Tim Berners-Lee (inventeur du Web et directeur du W3C), qui supervise le développement des technologies communes du Web sémantique. Il le définit comme « une toile de données qui peuvent être traitées directement et indirectement par des machines pour aider leurs utilisateurs à créer de nouvelles connaissances ». Pour y parvenir, le Web sémantique met en œuvre le Web des données qui consiste à lier et structurer l'information sur Internet pour accéder simplement à la connaissance qu'elle contient déjà.

Spécifique aux Chemins de la Transition

Secteurs d'activité

(Anciennement thématique)

Un nombre limité (10 à 15) de grands domaines thématiques : Écologie / énergie / artisanat / habitat / mobilité etc. (Elles sont déjà là …) - On les nommait à tort thématiques …

- La catégorie Agriculture / alimentation pourra rassembler de nombreuses thématiques liées : Sols vivants, circuits courts alimentaires, reprise de fermes, agro-foresterie etc.
- Elle pourra également rassembler
    - le lieu “Ferme de la Berouette” ;
    - l’événement “Vendre en circuits court grâce à Coop Circuit”
    - le parcours (voyage organisé, clé en main, préconstruit) “A la rencontre des fermes du bocage ornais”

Chemins (thématiques)

Un nombre indéfini de chemins thématiques : Tiers-lieux, Sols vivants, Poêles de masse, Éco-construction, Holacratie, Territoires en transition, etc.

- La thématique (ou Chemin) Sols Vivants pourra être rattachée à la catégorie Agriculture - Alimentation
- Elle pourra rassembler
    - Le lieu “Ferme de la Berouette”
    - L’événement “Cultiver avec les vers de terres”
    - Le Parcours “A la rencontre des pionniers des sols vivants”

Nota bene

La notion de Chemin renvoie à la notion d’infrastructure (exemples proches : une voie fluviale, une infrastructure routière, un sentier ou un chemin de randonnée)

Ensuite il y a des personnes qui voyagent sur ces chemins, qui les empruntent, qui les parcourent … Ce faisant, ils utilisent ces infrastructures à travers les voyages, les parcours qu’ils font sur ces chemins ..

Lieu

Un endroit où se déroulent des activités, susceptible d'accueillir des voyageurs des Chemins de la Transition…

Un endroit où peuvent avoir lieu des événements

Un point d'étape sur un ou plusieurs parcours …

Événement

Une et une seule manifestation délimitée dans le temps, avec un programme

Un événement peut durer un jour (visite du WIP) comme 2 semaines (isolation de la toiture d'une maison en chantier participatif).

Voyage (programmé / organisé)

Ou voyage organisé, clé en main, préconstruit.

Un ensemble d'événements qui s'enchaînent dans l'espace et dans le temps, de manière séquentielle.

Exemple : "A la rencontre des tiers-lieux du bocage ornais" : Un parcours programmé sur une semaine de 1er au 6 juillet, de type voyage apprenant ou voyage découverte. Ce parcours programmé se déroulera sur le chemin des tiers lieux…

S'oppose à "Voyage à la carte"

Voyage à la carte

Il est possible de voyager à la carte sur les Chemins de la Transition, et de composer donc par soi-même, éventuellement au fil de l'eau, son itinéraire (ou son parcours) sur les chemins de son choix…

Hugo qui s'intéresse au maraîchage et aux habitats bio-climatiques a prévu un road trip de 6 mois sur le chemin des sols vivants et sur le chemin de l'éco-construction .. Il va donc voyager de lieux en lieux*, et composer son parcours à la carte, au gré de ses envies et de ses rencontres.

A l'issue de ses 6 mois, il aura réalisé un parcours sur les chemins de la transition, qu'il pourra décider de rendre public afin d'inspirer d'autres voyageurs …

* De LEP en LEP en fait - un voyageur pouvant décider de visiter un lieu, puis de se rendre sur un événement, puis de participer à un parcours programmé puis de visiter un autre lieu et de participer à un autre parcours programmé …

Modalité d'accueil et de voyage

Les types de voyages correspondent à des manières de voyager sur les Chemins de la Transition.

Gérard et Jaqueline, 65 ans, seront ravis de faire une virée de quelques jours sur les Chemins de la Transition avec leurs petits enfants … Ils vont faire un voyage de type découverte (en mode découverte)

Vladimir (45 ans, élu), Laurence (45 ans, entrepreneuse), Arnaud et Sarah (28 ans, en reconversion) souhaitent quant à elleux découvrir les pratiques innovantes dans le domaine de la gouvernance partagée … Ils vont faire un voyage de type Apprentissage en allant à la rencontre d'acteurs sur des lieux, dans le cadre d'événements ou de parcours programmés qui vont leur transmettre leurs savoirs, méthodes et pratiques ..

Antonin, 23 ans (à compléter)

Nota bene

Les types de voyage peuvent s'appliquer aux lieux, aux événements et aux parcours !

L'auberge du mage accueille par exemple des voyageurs :

- en mode découverte : Les (eco-)touristes sont les bienvenus
- en mode apprentissage : Des visites du lieu, de sa vision et de son fonctionnement peuvent être organisées
- en mode immersif : Les personnes qui souhaitent passer quelques semaines ou quelques mois sur place sont les bienvenues ..
- Mais pas en mode compagnonnage : On ne dispose pas des qualifications nécessaires à la transmission de savoirs qualifiants ..

Intitulé	**Voyage Découverte**	**Voyage apprenant**	**Voyage immersif**	**Compagnonnage**
Intitulés alternatifs	Balades / Tourisme durable	Voyages apprenants, Transmission	Voyages immersifs	Formations qualifiantes
Description	En solo, en famille ou avec vos collègues ou vos amis, baladez vous, à pied ou à vélo, de lieux en lieux sur les Chemins de la Transition	Rencontrer le temps de quelques heures ou d'une journée des acteurs et leurs projets afin de s'enrichir de leurs pratiques	Contribuez et apprenez en contribuant, contre le gîte et le couvert, en immersion auprès d'acteurs de la transition.	Formations itinérantes qualifiantes en immersion auprès d'experts métiers de la transition.
Objectifs pédagogiques	Néant	Faible	Moyenne	Forte
Durée	Courte	Courte	Longue	Longue
Cible	Particuliers	Personnes en insertion / reconversion, professionnels, entreprises, collectivités ..	Étudiants, personnes en insertion / reconversion.	Étudiants, personnes en insertion / reconversion.
Type de	Marchande (les	Marchande (les	Non-marchande	Marchande ou

réciprocité	voyageurs payent)	voyageurs payent)	(le gîte et le couvert contre quelques heures de travail par jour)	non marchande en fonction des contextes
Posture contributive des voyageurs ?	Non	Non	Oui	Oui
Eligibilité Aides (CPF, bourses etc.)	Non	Oui	Non	Oui
Mode d'apprentissage	Informel	Formel	Informel	Formel

- **Chemin** = (le débat est là depuis le début et ce mot n'a jamais été éclairci. Il me semblait qu'on avait acté **Parcours.**

- **Parcours** = ensemble de lieux + évènements sur une thématique donnée

- **Niveau** ou **Type de voyage** (Merci de choisir un mot précis et expliquer ce que vous entendez alors derrière si cela ne correspond pas au niveau de connaissances que l'on va acquérir pendant le voyage) = Découverte/apprentissage/immersion/compagnonnage

- **Type de lieu** = Fablab / Résidence d'artiste / tier lieu...

Dernière chose que je voudrais qu'on valide:

- Les lieux ont-ils oui ou non la propriété **Niveau** ou **Type de voyage(préciser le mot cf plus haut)?** A ce jour, un lieu possède juste un **Type,** une **localisation** et couvre xxx **thématiques**.

- Le **Niveau** ou **Type de voyage** s'applique pour moi qu'aux évènements et parcours. C'est bien le cas?

MATHIEU :

Catégories :

Elles sont au nombre de treize.

Il s'agit des différentes catégories, à un niveau méta.

Sur le backoffice de la plateforme elles correspondent au concept « thème » mais ça doit être changé par catégorie.

Chemins :

Les chemins sont des thématiques pouvant être rassemblées dans le cadre de catégories

Les chemins (ou les thématiques) pourront référencer plusieurs Lieux / initiatives, événements ou parcours.

Par exemple le Chemin des Tiers Lieux rassemble tous les LEPs autour des Tiers Lieux.

Des tags « Chemins » sont disponibles (?)

A noter que je ne trouve pas ça très clair.

Parcours :

Les parcours sont un ensemble d'événements préconstruits autour d'une thématique, d'un chemin ou d'un secteur géographique donné. Ils résultent d'une co-construction avec les initiatives de ce parcours.

Par exemple : un parcours « A la rencontre des tiers lieux du bocage ornais » est un ensemble de visites de lieux, accordées avec ces derniers au préalable (date, format…). Les parcours peuvent être développés par les CdlT ou par ses partenaires.

Types de voyage :

Les types de voyages correspondent aux différents niveaux d'acquisition de connaissances recherchés. Nous distinguons 4 types de voyage :

- Découverte : permettre aux voyageurs de découvrir le champ des initiatives existantes dans le domaine de la transition. Donner à voir.
- Apprentissage : comprendre le fonctionnement et les rouages d'une activité spécifique
- Immersion : quelques semaines passées auprès d'une initiative, façon chantier participatif ou woofing. On met la main à la patte et on apprend en faisant.
- Compagnonnage (à venir) : parcours immersifs de plusieurs mois auprès d'acteurs métiers, à visée professionnalisante, inspirés des compagnons du devoir.

Sur le backoffice de la plateforme elles correspondent au type « Course Type ».

Type de lieu :

Correspond à la typologie du lieu inscrit sur la plateforme. Aujourd'hui sont identifiés

- Lieu d'activité

- Lieu de formation
- Siège social
- Tiers-Lieu
- Lieu privé
- Autre

Sur le backoffice de la plateforme elles correspondent au type « Place Type ».