

Le Département des Sciences de l'éducation met au concours un poste

De DOCTORANT-E

pour le Laboratoire d'innovation pédagogique du Centre d'enseignement et de recherche francophone pour l'enseignement au secondaire (CERF)

CAHIER DES CHARGES

- Travaux de recherche conduits à l'Alimentarium (Vevey) dans le cadre du projet PLAY – Jouer pour apprendre au musée – soutenu par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (voir le résumé en annexe).
- Participation aux autres travaux de recherche conduits au sein du laboratoire
- Participation au suivi et à l'accompagnement de travaux d'étudiant-e-s de Master
- Participation ponctuelle aux enseignements dispensés par le CERF

EXIGENCES

- Master en Sciences de l'Education, de préférence dans le champ de la didactique des sciences et/ou des usages du numérique en éducation, ou titre jugé équivalent
- Anglais niveau C1

ENTRÉE EN FONCTION

1^{er} septembre 2019

Les personnes intéressées et possédant les qualifications requises sont priées d'adresser leur curriculum vitae détaillé ainsi qu'une lettre de motivation **avant le 15 juin 2019**

RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES ET ENVOI DES DOSSIERS

Eric Sanchez
CERF - Rue Faucigny 2, 1700 Fribourg
Tél. 026 300 76 24
eric.sanchez@unifr.ch
<https://www.lip-unifr.ch>

Annexe : résumé du projet

PLAY : jouer pour apprendre au musée

The logo for the project 'PLAY' features the word 'PLAY' in a bold, sans-serif font. The letters 'P', 'L', and 'A' are black, while the 'Y' is red. The letters are slightly irregular and hand-drawn in style.

Jouer pour apprendre au musée

L'engagement des apprenants est considéré comme un des éléments clefs de l'apprentissage et, avec les récentes avancées techniques dans le champ du numérique, l'usage de techniques qui relèvent du *game design*, ouvre des perspectives intéressantes pour renforcer cet engagement. Ainsi, dans le domaine des sciences de l'apprendre, un champ de recherche autour de la conversion de situations d'apprentissage en situations ludiques est aujourd'hui en plein essor. Par ailleurs, une autre dimension à prendre en compte concerne la question de la complexité des questions dont le jeu vise l'apprentissage. La *ludicisation*, terme que nous préférons au terme *gamification*, permet en effet de concevoir des situations qui conduisent les apprenants à résoudre des *ill structured-problems*, c'est à dire problèmes complexes qui n'ont pas de solutions univoques et, ce faisant, à développer des compétences qui ne sont pas strictement disciplinaires mais relèvent du développement épistémique, autrement dit l'évolution de leur rapport au savoir.

Le projet PLAY qui a pour objectif de comprendre comment la *ludicisation* de visites scolaires au musée, permet à des apprenants de s'engager dans la résolution de problèmes complexes et non déterministes et, ce faisant, de développer leur rapport au savoir. D'un point de vue plus spécifique, il s'agit d'identifier les éléments à prendre en compte pour la conception de telles situations et d'en évaluer les effets sur le développement épistémique des apprenants.

Deux thématiques ont été sélectionnées en raison de leur complexité et des enjeux éducatifs inhérents. Il s'agit de l'alimentation humaine et de l'évolution de la relation que l'homme entretient avec la nature (anthropocène). Ces thématiques sont traitées dans deux musées qui accueillent des élèves de l'enseignement secondaire obligatoire et qui constituent nos terrains d'étude. Le projet PLAY s'appuie sur une méthodologie de type recherche orientée par la conception. Il consiste dans la conception collaborative de dispositifs d'apprentissage qui prendront la forme de visites scolaires ludiques, et de leur expérimentation avec les classes d'enseignants impliqués dans le projet. La méthode retenue est une méthode mixte. Ainsi, les effets du jeu sur la nature des interactions qui se mettent en place dans le cadre du jeu sont objectivés par une approche de type *learning analytics* (recueil et analyse des traces d'interaction) alors que les effets du jeu en termes de développement épistémique sont évalués par une approche ethnographique (entretiens de type individuels, focus groupes et questionnaires).

Les résultats escomptés sont (1) pragmatiques : la conception de visites scolaires ludiques pour les deux musées, (2) théoriques : une meilleure compréhension de la *ludicisation* et de ses effets sur le développement épistémique des apprenants dans les situations proposées, (3) méthodologiques : des avancées sont attendues sur la conception d'outils de recueil et de traitement de données permettant de conduire des études combinant *learning analytics* et approche ethnographique et (4) éthiques : des recommandations seront formulées pour la conception de situations ludiques en contexte éducatif.

Les impacts attendus du projet sont donc culturels, sociétaux et économiques. Les résultats obtenus devraient conduire à l'émergence de projets permettant de revisiter la manière dont sont conduites les visites scolaires de musées en prenant en compte l'enrichissement de l'expérience du visiteur. Le projet vise également des avancées théoriques dans le champ de la recherche en éducation sur le jeu en proposant d'intégrer l'expérience subjective des joueurs dans les modèles interprétatifs.