

Année 2024-2026

Catalogue des propositions de séminaires de recherche

Master MEEF 2nd Degré –2024-2026

INSPE de Poitiers

Formation à et par la Recherche

Master Second Degré

Catalogue des thématiques

TER (travaux d'études et de recherche)

MASTER MEEF SECOND DEGRE – 2024-2026

Responsables de projet et thématiques

1. Muriel Coret & Stéphanie Volteau : **Comment (faire) parler et écrire dans les disciplines ?**
Parole et écrits de l'enseignant et des élèves.
Contacts : muriel.coret@univ-poitiers.fr, stephanie.volteau@univ-poitiers.fr
2. Isabelle Feroc : **Éducation aux médias et à l'information (EMI) et esprit critique**
Contact : isabelle.feroc@univ-poitiers.fr
3. Emilie Remond : **Éducation et technologie : Enjeux éthiques et pédagogiques à l'ère du tout numérique**
Contact : emilie.remond@univ-poitiers.fr
4. Alina Gonzalez & Mathieu Leclerc : **L'élève joueur, marionnettiste paradoxal au sein de scénarios pédagogiques créatifs. Quels (en)jeux pour l'implémentation des jeux vidéo épistémiques dans la classe ?**
Contacts : alina.gonzalez.mediano@univ-poitiers.fr, mathieu.leclerc@univ-poitiers.fr
5. Alain François : **Education à l'environnement et au développement durable**
Contact : alain.francois@univ-poitiers.fr
6. Mylène Sanchiz, Jean-François Rouet & Delphine Ogier : **Engagement autonome des élèves dans l'apprentissage : motivation, perception des consignes, du numérique et des connaissances des élèves**
Contacts : mylene.sanchiz@univ-poitiers.fr, jean.francois.rouet@univ-poitiers.fr
7. Denis Alamargot, Thierry Roy, Mathieu Leclerc & Victor Millogo : **Outils numériques pour l'apprentissage des élèves et la formation des enseignants : de la conception à la mise en œuvre de séquences de classes en réalité immersive**
Contacts : denis.alamargot@univ-poitiers.fr, victor.millogo@univ-poitiers.fr
8. Laurence Montel & Arnaud Pierre : **(Dés)incarnation : héros et avatars comme leviers de formation de l'esprit critique**
Contacts : laurence.montel@univ-poitiers.fr, Arnaud.Pierre@univ-poitiers.fr
9. Etienne Douat & Jean-François Cerisier : **Problématiser les usages et les effets du numérique dans le champ de l'éducation**
Contacts : etienne.douat@univ-poitiers.fr, cerisier@univ-poitiers.fr

1. Comment (faire) parler et écrire dans les disciplines ? Parole et écrits de l'enseignant et des élèves.

Responsable(s) du projet : Coret Muriel et Volteau Stéphanie

Laboratoire : Forellis

Contact : muriel.coret@univ-poitiers.fr, stephanie.volteau@univ-poitiers.fr

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Le séminaire ouvre la réflexion sur la place du langage et de langue dans les différentes disciplines scolaires. Quel est le statut et le rôle des écrits de travail et des échanges oraux en classe dans l'appropriation des notions disciplinaires ?

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

Pistes de travail :

Jusqu'où et comment prendre en compte la langue des élèves dans ces situations orales et écrites dont l'objectif ne relève pas de l'étude de la langue à proprement parler ?

Comment aider les élèves à s'approprier le lexique des notions liées aux savoirs disciplinaires construits ?

Comment prendre en compte la syntaxe et l'orthographe dans les écrits d'autres disciplines que le Français ? etc.

Comment analyser le rôle des interactions dans la construction des savoirs disciplinaires ?

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogique visant l'amélioration des pratiques

S'engager dans une réflexion didactique sur la nature de l'oral et de l'écrit dans différentes disciplines.

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

Le séminaire fait alterner apports des enseignantes et retours par les étudiant-es sur des lectures effectuées ; analyses collectives des données recueillies et aide à la rédaction des écrits de recherche.

Un travail de recueil d'enregistrements de classe et d'écrits d'élèves sera demandé.

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

Barré de Miniac, Christine, Reuter, Yves, “ Apprendre à écrire dans les différentes disciplines au collège. Présentation d'une recherche en cours”, La lettre de l’AIRDF 2000.

https://www.persee.fr/doc/airdf_1260-3910_2000_num_26_1_1423

Jaubert, Martine, “ Peut-on travailler l’écriture dans toutes les disciplines scolaires ?”
Conférence de consensus : Apprendre à écrire et à rédiger. Comment accompagner les élèves ? Notes des experts, mars 2018.

https://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2018/04/CCEcrits_-notes_experts.pdf

Lahanier-Reuter, Dominique, Reuter, Yves, “écrits et apprentissages. Premières approches dans quatre disciplines au collège”, *Pratiques* 113-114, 2002.

https://www.persee.fr/doc/prati_0338-2389_2002_num_113_1_1950

Rebière, Maryse, Jaubert, Martine, “Langages et constructions de savoirs dans les disciplines scolaires : questionner des évidences”. 2021.

<https://centre-alain-savary.enslyon.fr/CAS/education-au-plurilinguisme/oral/langages-et-constructions-de-savoirs-dansles-disciplines-scolaires-questionner-une-evidence>

Risselin, Karine, Busch, Emilie, Vibert, Anne. *Travailler la maîtrise de la langue. Faire progresser les élèves dans toutes les disciplines*. 2023. ESF Sciences humaines.

2. Education aux médias et à l'information (EMI) et esprit critique

Responsable(s) du projet : Isabelle FEROC

Laboratoire : TECHNE

Contact : isabelle.feroc@univ-poitiers.fr

Autre intervenants (éventuellement) :

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

en lien avec des problématiques éducatives transversales

La Déclaration universelle des droits de l'homme précise que « *Tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression, ce qui implique le droit de ne pas être inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considérations de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit.* » (art. 19). Tout citoyen a donc le droit (et le devoir ?) de s'informer et d'informer. L'école de la République doit permettre à chaque élève d'apprendre à maîtriser les outils technologiques et intellectuels nécessaires pour exercer ce droit. Ceci implique d'éduquer aux médias et à l'information. Quels sont les effets des médias sur les élèves : quels apports et quels risques, dans un contexte de forte augmentation du flux d'informations et de dégradation de la qualité de l'info diffusée, notamment par les réseaux sociaux ?

L'Éducation aux médias et à l'information (EMI) en tant que compétence transversale à développer dans toutes les disciplines du collège et du lycée, répond aux enjeux de citoyenneté et d'exercice de la démocratie : savoir utiliser les médias pour s'informer avec conscience et méthode, en exerçant son **esprit critique**, et savoir publier de façon maîtrisée et responsable.

- **Objectifs du séminaire** : Concevoir, expérimenter et observer des pratiques pédagogiques afin de développer chez les élèves des compétences de maîtrise des outils de recherche et de traitement de l'information, ce qu'on nomme « littératie médiatique », en renforçant l'exercice de leur esprit critique face aux médias et à l'information.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

Éducation par et au numérique – Usages de l'Intelligence artificielle au service de l'Éducation – Éducation à l'image ...

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

Exemple illustratif

- Connaître les concepts et les notions scientifiques utiles dans le cadre des productions écrites
- Inscrire son intervention dans un cadre collectif, au service de la complémentarité et de la continuité des enseignements comme des actions éducatives
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
- Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogique visant l'amélioration des pratiques

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

Recherche documentaire et méthodes de recherche en sciences sociales : enquête par observation/questionnaire/ entretien etc. Séminaire collectif, avec apports de contenus théoriques et pratiques, présentation de l'avancée des travaux des étudiants, travaux de groupes par thématique et/ou par méthodologie de recherche -

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

- Brochure *Les Essentiels - Éducation aux médias et à l'information*, Ecole, collège, lycée, Edition 2022-23, CLEMI-Canopé Editions. <https://www.cleml.fr/ressources/publications-du-cleml/les-essentiels-education-aux-medias-et-linformation>

- Dossier pédagogique de la Semaine de la presse et des médias dans l'école, CLEMI.

<https://www.cleml.fr/ressources/publications-du-cleml/dossiers-pedagogiques-spm>

- Circulaire « Une nouvelle dynamique pour l'éducation aux médias et à l'information » (24/02/22) et Vademecum pour l'EMI sur Eduscol :

<https://eduscol.education.fr/1531/education-aux-medias-et-l-information>

<https://www.cleml.fr/ressources/publications-du-cleml/vademecum/vademecum-education-aux-medias-et-linformation>

- Rapport du Conseil scientifique de l'Éducation Nationale (CSEN), GT8 : « Éduquer à l'esprit critique. Bases théoriques et indications pratiques pour l'enseignement et la formation », juin 2021 – sous la direction d'E. Pasquinelli et de G. Bronner

<https://www.reseau-canope.fr/conseil-scientifique-deleducation-nationale-site-officiel/groupes-de-travail/gt8-developper-lespritcritique.html>

3. Éducation et technologie : enjeux éthiques et pédagogiques à l'ère du tout numérique

Responsable(s) du projet : Emilie REMOND

Laboratoire : TECHNE – (UR-20297)

Contact : emilie.remond@univ-poitiers.fr

Autre intervenants (éventuellement) : A compléter

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Classe inversée, réalité virtuelle, intelligence artificielle, robots sociaux... L'essor des technologies touche désormais tous les domaines de notre société. De nouvelles pratiques voient le jour et le secteur de l'éducation n'y échappe pas. Ces innovations, qui fascinent ou inquiètent, sont au cœur des débats sur l'intégration des technologies en classe. Ainsi ces outils suscitent-ils des interrogations légitimes : facilitent-ils réellement les apprentissages, ou risquent-ils au contraire de les entraver ? En quoi sont-ils porteurs d'innovation ? Apportent-ils une véritable valeur ajoutée pour les élèves ? Quelles sont les implications pédagogiques et éthiques de leur utilisation à l'école ?

Le séminaire proposé examinera l'évolution des technologies éducatives et leur interaction avec les courants pédagogiques. Il inclura également l'expérimentation de divers dispositifs, en prenant en compte les contextes pédagogiques spécifiques de leur application. Le numérique ne constitue effectivement pas une discipline à part entière et ne se limite pas au seul domaine de la technologie. Il sera donc pertinent d'examiner le numérique sous des perspectives transversales et disciplinaires.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

- Numérique responsable
- Innovation pédagogique

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

C9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier

- a. Tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques, en particulier pour permettre l'individualisation des apprentissages et développer les apprentissages collaboratifs.
- b. Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative.
- c. Participer à l'éducation des élèves à un usage responsable d'internet.

C14. S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

- a. Compléter et actualiser ses connaissances scientifiques, didactiques et pédagogiques.

- b. Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et des démarches d'innovation pédagogique visant à l'amélioration des pratiques.
- c. Réfléchir sur sa pratique - seul et entre pairs - et réinvestir les résultats de sa réflexion dans l'action

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

Le séminaire se déroulera sur les deux années de M1 et M2, avec des livrables définis pour chaque semestre afin de structurer le travail de recherche. Au premier semestre une formation théorique fournira aux étudiants une compréhension approfondie de l'état actuel des recherches. Le second semestre sera dédié à la formulation d'une problématique, fondée sur un état de l'art élaboré à la fin du premier semestre. Les étudiants devront sélectionner et justifier une méthodologie appropriée, et seront encouragés à entreprendre des premières expérimentations. Elles devront être approfondies au troisième semestre, également consacré à l'analyse des données. Enfin, le quatrième semestre sera dédié à la finalisation des analyses et à la rédaction du mémoire.

Les méthodes qualitatives seront principalement privilégiées. Bien que des approches documentaires puissent être envisageables, il est recommandé de privilégier des recherches sur le terrain. Lors des travaux de groupe, les participants auront l'occasion de présenter leurs réflexions en cours. Les échanges seront axés sur des débats pour permettre de saisir la complexité de l'intégration des technologies en classe.

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

Amadiou, F., & Tricot, A. (2014). *Apprendre avec le numérique : Mythes et réalités*. Retz.

Chevret-Castellani, C., Labelle, S., & Remond, É. (Dir.). (2022). De la régulation de l'intelligence artificielle dans le domaine éducatif. *Communication, technologies et développement*, 12. <https://doi.org/10.4000/ctd.8298>

Moeglin, P. (Dir.). (2016). *Industrialiser l'éducation : Anthologie commentée*. Presses Universitaires de Vincennes. En ligne sur HAL : <https://hal.science/hal-01391767>

4. L'élève joueur, marionnettiste paradoxal au sein de scénarios pédagogiques créatifs. Quels (en)jeux pour l'implémentation des jeux vidéo épistémiques dans la classe ?

Responsables du projet : Alina Gonzalez & Mathieu Leclerc

Laboratoires : Forellis (Université de Poitiers)

Autre intervenants (éventuellement) : A déterminer selon les besoins des étudiants

Contacts : alina.gonzalez.mediano@univ-poitiers.fr, mathieu.lelerc@univ-poitiers.fr

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Dans le cadre du démonstrateur (En)jeux Dem'up, implémenté à l'INSPE en septembre 2022, ce séminaire s'inscrit dans la continuité du travail de recherche initié par les étudiants MEEF 2nde degré de la promotion (2022-2024).

Il s'agit dans un 1^{er} temps de découvrir, tester et analyser 4 jeux vidéo éducatifs interdisciplinaires (Lettres - Ed. Musicale, Lettres-Italien, Anglais) conçus par des étudiants en collaboration avec des professionnels stagiaires et apprentis développeurs Jeux vidéo (Cnam-Enjmin Angoulême, IUT de Bobigny et ICAN Paris). Ensuite de choisir par groupes, un jeu numérique épistémique (jeu sérieux) en accord avec sa discipline ou avec une approche transversale d'enseignement, et de mettre en œuvre une scénarisation pédagogique avec l'implémentation de ce jeu, appuyée sur les travaux actuels de la recherche en sciences du jeu et la didactique disciplinaire et professionnelle. Enfin, ce travail pourrait éventuellement conduire à une expérimentation pédagogique en classe par l'application du protocole établi au sein du mémoire de chaque groupe. Un corpus de ressources complémentaires sera mis à disposition des étudiants, à savoir, les affiches scientifiques présentant le travail des étudiants concepteurs de la promotion précédente ainsi que des vidéos explicatives réalisées par ceux-là mêmes, afin de saisir les objectifs pédagogiques et ludiques des jeux proposés cette année. Sur le plan scientifique, ce séminaire propose de travailler dans une approche techno-créative d'enseignement et d'apprentissage qui vise le développement des compétences, attitudes et valeurs du XXI^{ème} siècle (#5C21, Romero, 2016). Les scénarios pédagogiques conçus pendant le séminaire reposeront sur une méthodologie de recherche orientée par la conception de dispositifs ludopédagogiques à usage d'un public scolaire de collège et de lycée. Les étudiants inscrits seront amenés à approfondir leur réflexion sur les usages créatifs du numérique, selon une démarche de co-construction participative de connaissances. En définitive, ce séminaire expérimental vise à conduire les étudiants dans la voie du développement d'une attitude créative envers le monde professionnel vers lequel ils se tournent mais également à développer leur créativité enseignante par l'usage des jeux vidéo sérieux dans leurs pratiques pédagogiques.

Les scénarios pédagogiques déployés au sein du séminaire pendant les deux années contribueront à l'essor de l'innovation professionnelle individuelle (*little c*) comprise comme changement « une action pédagogique caractérisée par l'attention soutenue portée aux élèves, au développement de leur bien-être, et à la qualité des apprentissages » (CNIRE). Le point de mire principal reste la réflexion sur l'enseignement créatif, défini, en contexte d'éducation

de la manière suivante: « un enseignant qui se trouverait confronté à une situation difficile, que ce soit au niveau de la gestion de la classe ou des apprentissages, qui trouverait des solutions nouvelles (création d'un projet collectif, dispositif d'enseignement/apprentissage ad hoc, etc.), qui réussirait à résoudre les problèmes rencontrés et à changer les modalités d'enseignement/apprentissage au sein même de son établissement, ferait preuve de créativité professionnelle dans la mesure où son action aurait un impact fort et nouveau sur l'ensemble de son établissement. (Capron Puozzo, La créativité en éducation et formation, De Boeck Supérieur, Édition du Kindle, p.19).

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

- l'expérience performative du joueur comme levier d'apprentissages formels et informels: pour la didactisation des jeux vidéo en classe
- la créativité enseignante dans la mise en oeuvre de situations didactiques d'apprentissage par le jeu vidéo éducatif
- l'évaluation créative en contexte d'une pédagogie par le jeu entre libertés des joueurs et contraintes des enseignants
- les jeux vidéo épistémiques comme dispositifs innovants mettant en scène l'élève joueur comme *marionnettiste paradoxal*

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

- développer la techno-créativité enseignante avec des scénarios ludo-pédagogiques axés sur l'expérience de jeu
- planifier, scénariser des apprentissages sur différentes durées et sélectionner des moyens numériques adaptés à l'implémentation du jeu vidéo dans la classe
- expérimenter avec sa classe, ou son groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques en rapport avec la ludicisation des apprentissages et le play design (sciences de l'éducation)
- intégrer les éléments théoriques et didactiques en jeu dans la ou les disciplines concernées par le projet (approches pédagogie et didactique de la créativité)
- se questionner sur l'idée de l'immersion vidéoludique au service des apprentissages (humanisme numérique et numérique éducatif)

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

- méthodologie liée à la recherche orientée par la conception (ROC) en lien avec le développement d'un jeu vidéo éducatif (collaboration avec un apprenti développeur)
- rédaction de mémoires collaboratifs par groupes de 2-3 étudiants et soutenance devant un jury comportant des professionnels du domaine
- participation à des événements de valorisation des travaux de recherches (exposition d'affiches et tables rondes)
- interventions des professionnels du jeu vidéo, de la ludopédagogie et des usages créatifs du numérique (pendant le séminaire et lors des jury de soutenance en M2)

- conception collaborative de scénarios pédagogique avec une table interactive (favoriser les usages collaboratifs du numérique)

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

Brunel, M., Lemieux, A. (2022). Développer la créativité en didactique: pratiques multimodales et numériques. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 16. <https://doi.org/10.7202/1096907ar>

Puozzo, I. (2013). « Pédagogie de la créativité : de l'émotion à l'apprentissage ». *Éducation et socialisation* [En ligne], 33 | 2013. DOI : <https://doi.org/10.4000/edso.174>

Sanchez, Eric. 2023. Enseigner et former par le jeu. Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes. ESF éditions.

Sanchez, E., Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris : Retz.

Sanchez, E., Ney, M., & Labat, J. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 8(1-2), 46-57. URL: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01151180>

5. Éducation à l'environnement et au développement durable

Responsable(s) du projet : Alain FRANCOIS

Laboratoire : Ruralités

Contact : alain.francois@univ-poitiers.fr

Autre intervenants (éventuellement) :

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Il semble difficile aujourd'hui de dire d'un mot où nous en sommes au sujet de l'environnement et du développement durable car il manque ici l'essentiel : savoir clairement de quoi on parle et quel est précisément l'objet du débat ? Catherine et Raphaël Larrère ont bien posé les données du problème en montrant que les problématiques environnementales ne peuvent plus désormais être saisies et interprétées indépendamment des idées que les sociétés se font de la nature.

Mais comment s'y prendre pour enseigner ces objets de recherches devenus complexes ? Ce séminaire s'adresse à tous les futurs enseignants (histoire-géographie, SVT, LVE, philosophie, mathématiques...) qui souhaitent accompagner leurs élèves dans une démarche réflexive, critique et éclairée, c'est-à-dire citoyenne et responsable face aux grands débats de société liés à l'environnement et au développement durable.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

Biodiversité, transition énergétique, gestion des ressources, souffrance animale, intelligence des plantes, biocentrisme/anthropocentrisme, changements climatiques, alimentation et régimes alimentaires (végétarien, végétalien, végane) Etc.

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

- Aider les élèves à développer leur esprit critique, à distinguer les savoirs des opinions ou des croyances, à savoir argumenter et à respecter la pensée des autres
- Connaître et maîtriser les concepts et les notions scientifiques utiles dans le cadre d'une production écrite
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
- Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogiques visant l'amélioration de ses pratiques enseignantes
- Participer au développement d'une compétence interculturelle chez les élèves

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

- Définition et validation d'un sujet de recherche avec le formateur
- Recherches bibliographiques et lectures pour une mise à niveau scientifique
- Recherche d'une problématique et construction d'une « situation problème » pour susciter la curiosité et la réflexion des élèves
- Proposition d'une transposition didactique adaptée au niveau de classe en lien avec les programmes d'enseignement
- Analyse et retour d'expérience critique sur sa pratique en classe (identification et recherche des améliorations possibles)
- Rédaction d'un mémoire et soutenance à l'oral

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

- Depraz S., 2008, *Géographie des espaces naturels protégés. Genèse, principes et enjeux territoriaux*, Paris, Armand Colin, 320 p.
- Gunnell Y., 2009, *Ecologie et société*, Armand Colin, Paris, p. 111.
- Larrère C., Larrère R., 1997, *Du bon usage de la nature. Pour une philosophie de l'environnement*, Paris, Champs essais, 355 p.
- Lepart J., Marty P., 2009, « Sortir des espaces protégés pour conserver la biodiversité », in Glon E. (dir.), *Protéger la nature, est-ce protéger la société ?*, Géographie et cultures, n°69, pp. 11-24.
- Rossi G., 2000, *L'ingérence écologique. Environnement et développement rural du Nord au Sud*, Paris, CNRS Editions, 248 p.

6. Engagement autonome des élèves dans l'apprentissage : motivation, perception des consignes, du numérique et des connaissances des élèves

Responsable(s) du projet : Mylène Sanchiz (MCF, INSPE) Laboratoire : Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage (CeRCA), CNRS et Université de Poitiers. Autres intervenants : Jean-François Rouet (CeRCA), Delphine Oger (CeRCA). A compléter selon thème.
Contacts : mylene.sanchiz@univ-poitiers.fr, jean.francois.rouet@univ-poitiers.fr

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Dans tous les pays développés, l'enseignement secondaire se heurte à la faiblesse des compétences fondamentales des élèves, notamment lorsqu'il s'agit de comprendre les consignes des activités pédagogiques et d'utiliser des documents de façon autonome. Ces compétences reposent sur une diversité de leviers psychologiques, dont la motivation. Certains outils (numériques, jeux) peuvent représenter un moyen de proposer des contenus et des consignes différenciés, adaptés aux élèves, mais ils exigent des stratégies efficaces pour sélectionner, comprendre et évaluer les informations. Comment les élèves interprètent-ils les consignes que l'enseignant leur donne ? Quelles représentations se font-ils des attendus des tâches, des comportements d'apprentissage à mobiliser ?

Ce séminaire questionnera les processus cognitifs et motivationnels qui sous-tendent le traitement de l'information et des tâches.

A partir des recherches récentes menées en psychologie, les activités de recherche, compréhension, évaluation critique des informations, ainsi que le rôle de la motivation et du numérique dans l'apprentissage seront discutés.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

Un thème à choisir parmi :

1. Enquête sur les relations entre motivation, compréhension des consignes et numérique.
2. Valeur attribuée à la tâche : comment la perception de l'utilité que les élèves ont des tâches influence leur comportement et leur réussite ?
3. liens entre compréhension de textes à l'oral, compréhension en lecture et en recherche d'informations selon le niveau scolaire des élèves
4. Les élèves ont-ils des compétences transversales pour comprendre les exigences des consignes ? comparaison entre différents niveaux scolaires.

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

- Connaître les concepts et les notions scientifiques utiles dans le cadre des productions écrites
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel.
- Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogique visant l'amélioration des pratiques
- Aider les élèves à s'appropriier les outils et les usages numériques de manière critique et créative.

En M1, les séances de séminaires traiteront de quelques grandes dimensions psychologiques et psychopédagogiques des apprentissages (motivation, Architecture du système cognitif, traitement de l'information ; Lecture et compréhension d'informations écrites en contexte d'apprentissage ; Exploration des documents écrits ; littéracie numérique). Nous aborderons la construction d'une recherche planifiée, le choix d'indicateurs représentatifs des apprentissages, la scénarisation d'une séquence d'observation ou d'expérimentation. Le second semestre abordera les dimensions méthodologiques de la recherche scientifique sur les apprentissages en milieu éducatif. En M2, une grande partie des séminaires sera dédiée au suivi individualisé des mémoires.

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

La méthodologie principalement mobilisée dans ce séminaire est la démarche expérimentale. Un recueil de données (enquête par questionnaire, expérimentation en classe) sera exigé.

Les étudiant.e.s devront travailler en groupe sur la thématique de recherche de leur choix pour le recueil de données, mais pourront réaliser leur manuscrit et soutenance seuls (au choix). La direction des mémoires de recherche sera répartie entre les différents intervenants. Un co-encadrement sera possible selon la thématique.

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

Une bibliographie indicative sera précisée par les intervenants lors des séances de séminaires. La participation comportera un petit nombre de lectures obligatoires (choix parmi une liste d'articles ou extraits de livres). Ces textes seront communiqués via l'ENT.

7. Outils numériques pour l'apprentissage des élèves et la formation des enseignants : de la conception à la mise en œuvre de séquences de classes en réalité immersive

Responsable(s) du projet : Denis Alamargot (PU, INSPE) & Victor Millogo (CeRCA), Laboratoire : Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage (CeRCA), CNRS et Université de Poitiers.

Contacts : denis.alamargot@univ-poitiers, victor.millogo@univ-poitiers.fr

Autres intervenants : Thierry Roy (INSPE) & Mathieu Leclerc (INSPE)

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Les outils numériques, utilisés au profit de l'apprentissage des élèves dans les classes, ou pour la formation des futurs enseignants, sont devenus aujourd'hui incontournables. Divers quant à leur nature, aux expériences qu'ils proposent ou encore aux données qu'ils permettent de recueillir, ces outils numériques nécessitent d'être évalués quant à leur efficacité, selon les contextes de leur mise en œuvre et le public visé. L'objectif de ce séminaire de recherche, intitulé : "Les outils numériques pour l'apprentissage des élèves et la formation des enseignants", est de contribuer à la conception et à l'évaluation de différents outils et dispositifs numériques qui sont en cours de développement au sein de l'INSPÉ de l'académie de Poitiers, en vue de leur déploiement futur.

Entre autres outils numériques, comme les tablettes interactives, les oculomètres, les caméras de captation 3D du mouvement (motion capture), la réalité immersive représente un environnement numérique particulièrement intéressant en ce sens qu'elle permet aux élèves ou aux futurs enseignants, de vivre et analyser des situations pensées et calibrées en amont. En ce sens, la vidéo 360° qui est l'une des quatre technologies utilisées en réalité étendue (XR) à côté de la réalité augmentée (AR), de la réalité mixte (MR) et de la réalité virtuelle (VR) sera plus particulièrement étudiée cette année au sein de l'INSPÉ. L'immersion qu'elle offre est supposée induire une attention accrue des apprenants, un engagement actif, de l'interactivité voire un feedback immédiat sur les erreurs, un cadre favorable aux ancrages mémoriels.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

- Apport de la vidéo immersive dans l'apprentissage des sciences (attention, mémorisation)
- Apport de la vidéo immersive dans l'apprentissage d'une langue vivante
- Apport des technologies immersives pour l'analyse des séquences d'apprentissage

Contenu et compétences visées (cf. référentiel des compétences)

Exemple illustratif

- Connaître les concepts et les notions scientifiques utiles dans le cadre des productions écrites
- Inscrire son intervention dans un cadre collectif, au service de la complémentarité et de la continuité des enseignements comme des actions éducatives
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
- Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogique visant l'amélioration des pratiques

Ce séminaire va permettre de contribuer au développement, au sein de l'INSPE, de pratiques pédagogiques enrichies de l'usage de la vidéo 360. À terme, les enseignants et les étudiants pourront puiser, dans une bibliothèque, des productions vidéo concernant de nombreuses disciplines universitaires et scolaires, issues des expérimentations réalisées dans le cadre de la formation des futurs enseignants. Orienté par la mise au point et la validation de vidéo 360°, notamment dans le cadre d'un projet de recherche développé dans la région Nouvelle Aquitaine, ce séminaire peut également aborder d'autres technologies numériques selon les thématiques qui seront développées avec les étudiantes et les étudiants s'engageant ou encore développées par les équipes impliquées dans les projets de recherche de l'INSPÉ.

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

Plusieurs méthodologies possibles en fonction de la nature de l'objet étudié finement. Certains travaux nécessiteront uniquement l'observation et la mise en capsule vidéo des séances, d'autres une démarche de type expérimentale avec une analyse des effets de la vidéo en situation pédagogique sur l'efficacité des apprentissages, etc... Dans tous les cas, les aspects méthodologiques seront clairement définis pour chaque thématique traitée.

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

- Benabbou, A., & Lelong, R. (2023). Réalité virtuelle et mixte pour l'apprentissage et la formation. *Les Techniques de l'Ingénieur*. TE 5920. doi : [10.51257/a-v3-te5975](https://doi.org/10.51257/a-v3-te5975)
- Brigaud, E., Bachelard, L., Vidal, J., Michel, A. & Blanc, N. (2021) Quels apports de la réalité virtuelle à l'apprentissage ? L'art comme domaine d'investigation. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, 28(2).91-115. doi : 10.23709/sticf.28.2.1
- Goode, E., Nieuwoudt, J., & Roche, T. (2022). Does online engagement matter? The impact of interactive learning modules and synchronous class attendance on student achievement in an immersive delivery model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 76-94.
- Impedovo, M., Rémon, J. & Gadille, M. (2024). Analyse de tâches d'apprentissage et pratiques professionnelles en Réalité Virtuelle : Dimension temporelle hybride étendue. *Recherches & Éducatives*, 26,
<http://journals.openedition.org/rechercheseducations/15129> ; DOI :
<https://doi.org/10.4000/rechercheseducations.15129>
- Mouchet, A., Carminatti, N., Khacharem, A., Aparicio, X., Alamargot, D., Delorme, V. & Maître de Pembroke, E. (2022). Comprendre l'attention en classe d'une enseignante d'EPS novice. *Recherches & éducatives*, 24 | 2022.
<http://journals.openedition.org/rechercheseducations/13127>
- Potvin-Rosset, É. (2022). Développer un prototype de dispositif d'apprentissage immersif pour des apprenants collégiaux : la réalité virtuelle au service de l'évolution. *Canadian*

Journal for New Scholars in Education/Revue canadienne des jeunes chercheuses et chercheurs en éducation, 13(3).

Potvin-Rosselet, E., Stockless, A., & Leduc, D. (2023). L'apprentissage immersif peut-il améliorer la compréhension de la théorie de l'évolution ? *Médiations et médiatisations*, (15), 141-159.

Roche, L., Rolland, C., & Cunningham, I. (2023). L'utilisation de la vidéo 360° dans la formation professionnelle des enseignants : une synthèse des connaissances [The Use of 360° Video in Teacher Education: A Synthesis of Knowledge]. *Médiations et médiatisations*, 15.

8. (Dés)incarnation : héros et avatar comme leviers de formation de l'esprit critique

Responsable(s) du projet : Laurence Montel & Arnaud Pierre

Contacts : Laurence.Montel@univ-poitiers.fr, Arnaud.Pierre@univ-poitiers.fr

Laboratoire : CRIHAM, SHA Université de Poitiers

Autre intervenants (éventuellement) : Antoine Coutelle, Guillaume Garnier, Alina Gonzalez Mediano, Kevin Martin

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Héros et héroïnes peuplent nos imaginaires collectifs et ceux des élèves. Personnages historiques, fictionnels, grands sportifs, savants, princes, guerriers, bandits : tous ne sont pas des modèles à suivre et du reste, quelles constructions sociales, quels biais (notamment de genre), quelles intentions potentiellement discutables sous-tendent l'existence des héros ? Du fait que les héros sont des figures possibles d'identification pour les élèves, il est utile de comprendre la « fabrique des héros » et ses possibles portées, ainsi que l'usage qu'il peut en être fait dans la pratique enseignante.

Le séminaire est ouvert à tous les parcours et il vise un travail interdisciplinaire. Par-delà le programme de français du cycle 3 (Héros/héroïnes et personnages), ou les attendus de l'enseignement en histoire (la place des acteurs), le sujet questionne les pratiques enseignantes au niveau des attentes envers le métier et les élèves (le sens de l'effort, le dépassement de soi), et de la familiarisation avec la discipline et le savoir (lorsqu'on l'incarne). Il ouvre également sur le développement de l'esprit critique, sur l'éducation aux médias, qui jouent un rôle majeur dans les processus d'héroïsation, et sur la question des valeurs de la République (comment concilier par exemple héroïsme, genre, inclusion).

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

De Compère Guilleri à Thomas Shelby : l'héroïsation des hors-la-loi.

La fabrique des héroïnes : histoire et actualité éditoriale.

Imaginaire social, réalité et fiction : par exemple, la biographie de *Rocky*, par l'historien Loïc Artiaga.

Enseigner les figures héroïques - et/ou avec les héroïnes/héros dans des approches disciplinaires et transversales : didactique, apports, modalités, limites.

Jouer les héros, héroïnes au sens propre du terme, dans l'aire intermédiaire d'expérience du jeu vidéo éducatif pour interroger les apports éducationnels et de formation de l'identité projective, interface entre l'identité réelle du joueur et de la joueuse et l'identité virtuelle de son avatar; le JV comme média chaud-froid altère le corps phénoménologique, favorise les expériences performatives et la construction de l'identité du joueur via une (dés)incarnation. *Terrain de jeu proposé pour ces thématiques ludologiques : des JV sérieux, créations authentiques du projet (En)jeux-Dem'up par des anciens étudiants MEEF de l'INSPE de Poitiers (22-24).*

Contenu et compétences visées par les séminaires (cf. référentiel des compétences)

- Développer la créativité professionnelle en mettant en oeuvre des expérimentations pédagogiques basées sur des pratiques ludiques d'apprentissage avec le jeu vidéo épistémique
- Développer l'esprit critique au sujet des usages réfléchis du numérique interactif et vidéoludique et faire évoluer ses pratiques pédagogiques
- Sélectionner des approches didactiques appropriées au développement des compétences visées.
- Connaître les concepts et les notions scientifiques utiles dans le cadre des productions écrites
- Inscrire son intervention dans un cadre collectif, au service de la complémentarité et de la continuité des enseignements comme des actions éducatives
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

Se tenir informé des acquis de la recherche afin de pouvoir s'engager dans des projets et démarches d'innovation pédagogique visant l'amélioration des pratiques.

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

- mémoires collaboratifs axés sur les thématiques choisies par chaque groupe d'étudiants donnant lieu à des soutenances collectives en M2
- méthodologie variée en adéquation avec le type de recherche conduite pendant les deux années de Master: recherche-action, recherche (semi) expérimentale prenant appui sur une implémentation pédagogique en classe
- apports théoriques et méthodologiques des différents enseignants intervenant dans le séminaire en fonction de leur domaine d'expertise (approches historiques, didactiques, ludopédagogiques, littéraires, etc.)
- présentation et valorisation des travaux de recherche lors des temps d'échange au sein du séminaire et en dehors de celui-ci (projet de la mise en oeuvre d'une exposition d'affiches scientifiques, par exemple).

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)

Ouvrages de référence :

- Centlivres, P., Fabre, D., & Zonabend, F. (éds.), *La fabrique des héros* (1-), Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Ministère de la culture, 1999.
<https://doi.org/10.4000/books.editionsmsh.3993>
- Ehrenberg, A. (1988). L'âge de l'héroïsme. Sport, entreprise et esprit de conquête dans la France contemporaine. *Cahiers Internationaux de Sociologie*, 85, p. 197–224.
<http://www.jstor.org/stable/40690354>

Références bibliographiques complémentaires :

- Dossier « Héroïnes », *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n°30/2009,
<https://journals.openedition.org/clio/9352>
- Arsenaault, D. (2013) Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle, *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Les Presses de l'Université du Québec, p. 105-115.
<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/13180>

- Loïc Artiaga, *Rocky : la revanche rêvée des Blancs*, Amsterdam/Les Prairies ordinaires, 2021.
- Laurent Avezou, *La fabrique de la gloire : héros et maudits de l'histoire*, Paris, PUF, 2020.
- Emanuele Arioli et Brigitte Friant-Kessler, *Arthur transmédiat. La légende du roi Arthur entre cinéma, séries, arts graphiques, musique et jeux*, Paris, Hermann, 2023.
- Camille Baurin, « Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Les langages du politique*, n° 99, 2012, p. 45-60.
- Jean-François Chanet, « La fabrique des héros. Pédagogie républicaine et culte des grands hommes, de Sedan à Vichy », in *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°65, janvier-mars 2000, p. 13-34.
- Trépanier-Jobin, G. (2012). Mobilisation de l'avatar dans la (dé)construction de l'identité de genre. L'exemple des *machinimas* parodiques. Dans C. Perraton, O. Kane et F. Dumais (dir.), *Mobilisation de l'objet technique dans la production de soi* (p. 143-163). Montréal, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Gilles Brougère, Emmanuelle Savignac. (2024). "L'avatar". *Dictionnaire des sciences du jeu*, Éd. Érès, p. 185-190.

9. Problématiser les usages et les effets du numérique dans le champ de l'éducation

Responsable(s) du projet : Etienne Douat et Jean-François Cerisier
Contacts : Etienne.Douat@univ-poitiers.fr, Cerisier@univ-poitiers.fr
Laboratoire : GRESCO & TECHNE
Autre intervenants (éventuellement) : Non renseigné

Présentation du projet : contexte, objectifs, publics visés (max = 150 mots)

Depuis une vingtaine d'années, les technologies numériques se sont imposées à tous les niveaux de nos formations sociales, de l'entreprise à la vie domestique, en passant par l'ensemble des institutions. Dans le système d'enseignement, le recours à ces technologies et leur valorisation sont devenus massifs au cours des années 2010. Les dispositifs numériques constituent désormais l'une des réponses cardinales apportées par les politiques publiques aux « problèmes » (d'apprentissage, d'« autonomie », d'« intégration », etc.) auxquels sont confrontés les élèves au cours de leur scolarisation, notamment celles et ceux qui sont en situation de handicap, en institut ou, de plus en plus, en établissement « ordinaire ».

L'objectif général proposé ici est d'appréhender le numérique (en lien avec l'éducation) comme un objet de recherche et non seulement comme un simple outil ou un remède. Les différentes études qui seront initiées dans le cadre de ce séminaire pourront ainsi contribuer à saisir les pratiques contemporaines du numérique dans les différents espaces de socialisation (scolaire, juvénile, familial, etc.) en interrogeant leurs effets éventuellement paradoxaux.

Les mémoires qui s'inscriraient dans ce thème articulant les questions du numérique et de la scolarisation des jeunes reconnus comme handicapés pourraient par exemple contribuer à objectiver la variation des pratiques, des usages et des conceptions des enseignants et des élèves (ou étudiants) autour du numérique dans le cadre scolaire. Sous l'angle d'une sociologie de la socialisation, les travaux proposés pourraient également contribuer à saisir quelques-uns des possibles effets de ces dispositifs techniques sur les trajectoires, les dispositions et les orientations. En interrogeant une approche institutionnelle aujourd'hui dominante qui considère essentiellement le numérique comme une ressource ou un remède dans les parcours d'apprentissage, des problématiques envisageant ses éventuels effets paradoxaux pourraient être particulièrement pertinentes.

Thématiques ou sous-thématiques possibles (donner quelques exemples de thèmes)

Contenu et compétences visées par les séminaires (cf. référentiel des compétences)

.

Méthodologie à privilégier et modalités d'organisation

Conseils de lecture (2-4 ouvrages de références, 2-4 références bibliographiques)