

Recrutement d'un.e chargé.e d'études sur le projet EC-BRIDGE

Catégorie : A
Direction : Institut Français de l'Éducation
Service : IFE – Programme AlféA

MISSION :

Chargé.e d'études sur le projet EC-BRIDGE

ACTIVITES :

Activités principales

Le projet EC-BRIDGE (Education Curation Bridge) réunit un consortium entreprises-institutions culturelles-institutions d'enseignement-unités de recherche pour la conception d'une plateforme numérique permettant de faire le lien entre les apprentissages scolaires, les activités au musée, et les pratiques familiales (voir descriptif ci-dessous). Il est financé par le FUI (Fonds Unique Interministériel) de soutien à la recherche-développement en région.

La personne recrutée aura à assurer la conduite de projets d'études scientifiques dans ce projet, pour l'ensemble de sa dimension « pédagogique ». Elle devra notamment :

- établir un état de l'art scientifique et technologique à l'échelle internationale, permettant de nourrir et de problématiser les enjeux d'un tel projet à partir des travaux théoriques et des résultats de recherche en éducation artistique dans des contextes équivalents ou proches ;
- organiser dans la phase de préparation la collecte d'information sur les pratiques, les besoins et les propositions des partenaires impliqués (enseignants, médiateurs, parents, associations...) par questionnaires, entretiens, focus groups, observations, etc. ;
- participer à la phase de conception en synthétisant les informations relevant des enjeux pédagogiques (prescrits, observés, souhaités) à destination des équipes de conception (rédaction de rapports, réunions de travail...) ;
- participer avec les partenaires à l'organisation puis au suivi de la phase d'expérimentation auprès des partenaires (conception continuée dans l'usage) ;
- concevoir des moyens d'évaluer l'impact des ressources proposées en termes d'apprentissage, d'éducation et de socialisation ;
- participer à la rédaction des livrables et des publications issues du projet.

Activités associées

Participer aux réunions des différents groupes de travail et du comité de pilotage du projet (usage systématique de la visioconférence).

La durée du contrat financé est au total de 16 mois à compter du lancement du projet. Le volume horaire est un plein temps, basé à Lyon. Toutefois, comme le second partenaire institutionnel est la fondation Cité des Télécoms à Lannion, le projet implique des missions sur ce site, essentiellement

pour le travail avec cette institution et ses partenaires éducatifs (pour l'essentiel, niveau collège), et le recueil de données

COMPETENCES REQUISES :

Niveau de formation

Doctorat ou master 2 justifiant d'une compétence dans le domaine du projet (au croisement des approches scientifiques de la médiation muséale, des sciences de l'éducation, des approches sociologiques de l'éducation artistique (enseignements artistiques et inter-arts, formation en médiation culturelle, médiation scientifique, histoire de l'Art, muséographie, sciences de l'éducation, sociologie de l'apprentissage...).

Connaissances sur l'environnement professionnel

Bonne connaissance des problématiques de l'éducation culturelle et artistique au niveau national et international ; de la médiation culturelle et des partenariats à l'œuvre dans ces pratiques (musées, associations, Éducation Nationale...); des problématiques école-musée et des prescriptions institutionnelles ; des prescriptions et des pratiques scolaires portant sur l'éducation artistique et culturelle et l'histoire des arts ; des questions des usages du numérique pour la médiation muséale et/ou l'enseignement et/ou l'éducation familiale.

Savoir-faire opérationnels

Savoir conduire un projet en lien avec des partenaires et les établissements.

Bonne connaissance des types de partenaires et métiers impliqués : service des publics, enseignement, associations...

Bonne connaissance des démarches d'études d'évaluation en éducation et médiation.

Capacité de rédaction et de synthèse de rapports étayés.

Savoir recueillir et analyser des données.

Maîtrise des outils numériques.

Savoir s'organiser, être autonome.

Excellente capacité relationnelle, de travail en équipe, d'initiative et d'écoute.

ENVIRONNEMENT ET CONTEXTE DE TRAVAIL

Description du service :

Poste basé à l'ENS de Lyon, dans les locaux de l'Institut français de l'éducation.

Contraintes du poste : déplacements en France (notamment Lannion, Nantes, Lyon)

Relation hiérarchique :

Le poste sera sous l'autorité de Jean-Charles Chabanne, professeur des universités à l'IFÉ.

PRECISIONS ADMINISTRATIVES

- Grille de rémunération (grille indiciaire de la Fonction publique) : ingénieur d'études ou post-doctorat, en fonction du niveau de diplôme et de l'expérience.

Mise à jour : 11 juin 2017

- Durée du contrat : 16 mois
- Volume horaire : 37h55 par semaine
- Date de recrutement : septembre - octobre 2017

Personne à contacter : M. Jean-Charles Chabanne (jean-charles.chabanne@ens-lyon.fr)

Envoi d'un CV et d'une lettre de motivation au plus tard le **10 juillet 2017** à l'adresse suivante :

jean-charles.chabanne@ens-lyon.fr



EC-bridge (Education Curation Bridge) Éducation et expériences culturelles



Consortium : Entreprises : MAZEDIA (porteur du projet), Nantes ; MASKOTT, Le Puy -
Universités : Nantes, laboratoire DUKE; École Normale Supérieure de Lyon, IFÉ - Institutions
culturelles : Fondation - Cité des Télécoms, Lannion ; Musée archéologique de Lyon.

L'objectif principal de ce projet est de mettre à profit les possibilités données par les technologies numériques pour rapprocher et rendre solidaires les expériences d'apprentissage « formel » (dans la salle de classe) et « non-formel » (dans les musées et, plus largement, dans les lieux patrimoniaux). Cela, dans une optique de mise en continuité de l'expérience d'un espace à l'autre.

Depuis l'institutionnalisation du monde éducatif et du monde muséal et patrimonial tout au long du XIXe siècle, ces deux sphères ont évolué autant de façon solidaire (du fait de la similitude de leurs missions « régaliennes ») que de façon isolée (du fait de leurs histoires et évolutions respectives). Depuis plusieurs années, en France, les deux ministères de l'Éducation et de la Culture invitent ces deux mondes à coordonner leur mission d'éducation culturelle et artistique. Cette évolution s'inscrit à l'échelle européenne et internationale dans les définitions de l'éducation artistique et culturelle, et les évolutions des curricula invitent à cette convergence et cette complémentarité.

Au plan pédagogique, cette visée éducative coordonnée se traduit par la mise en relation dynamique de ce qui s'apprend et se développe dans les trois contextes : les objectifs d'apprentissage par niveaux et cycles scolaires, les compétences sollicitées lors d'une visite scolaire, et ce qui se joue dans les visites familiales.

Au plan technologique, cela nécessite de rendre interopérables les contenus produits dans les deux institutions (scolaire et culturelle) en permettant aux enseignants et aux médiateurs de concevoir des activités sur-mesure à destination des élèves et de leurs familles, qui s'appuient sur un ensemble de ressources documentaires syndiquées par l'entremise de plateformes, dans une démarche ouverte.

Les partenaires du projet ont bien conscience que les processus éducatifs ne s'arrêtent bien sûr pas aux seuils de l'école ou du musée. C'est la raison pour laquelle ce projet de mise en cohérence et en continuité de l'expérience d'apprentissage est pensé pour être prolongé lors de la visite en famille. Grâce à la récupération des activités faites en classe et lors de la visite in situ, les élèves peuvent valoriser leurs travaux et engager un dialogue avec leur(s) parent(s) sur cette base, ce qui permet d'inscrire dans la socialisation familiale le processus d'apprentissage lui-même.

Ce projet vise la création d'un logiciel reliant les plateformes dédiées au monde de l'éducation et de la médiation culturelle, pour proposer aux institutions culturelles et à leurs collectivités de tutelle des expériences d'apprentissage nouvelles reliant l'école, les lieux de visite et les familles.

Le projet (24 mois) réunit des entreprises qui ont une compétence reconnue dans la production de ressources numériques dans le monde muséal (Mazedia) et dans le monde éducatif (Maskott), des institutions muséales qui ont une expérience de collaboration avec les institutions scolaires (Cité des Télécoms de Lannion, Musée archéologique de Lyon), et des programmes de recherche sur l'analyse des usages (DUKe-Univ. de Nantes) et sur l'éducation artistique et culturelle comme ambition partagée par des partenaires multiples, dans et hors l'école (programme AlféA, IFÉ-ENS de Lyon).