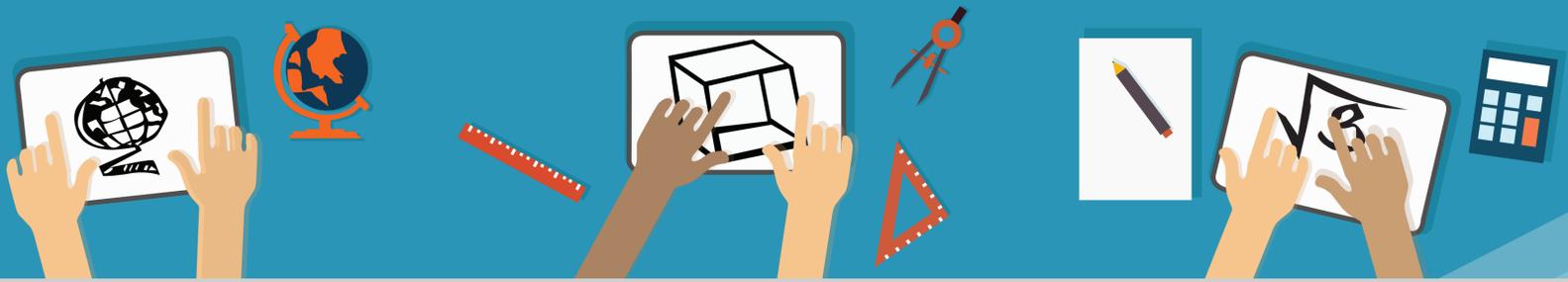


La conception dans l'usage des *ressources numériques*

Doctorante **Taima Pérez** - Directeurs **Éric Sanchez** et **Réjane Monod-Ansaldi**



Introduction

La recherche que nous menons s'inscrit dans le projet Tactiléo, (projet e. Education, Financement d'Avenir). Ce projet vise à explorer les opportunités offertes par les interfaces tactiles du point de vue des pratiques d'enseignement. Il s'agit de définir l'espace de la classe comme un environnement nouveau, enrichi par les potentialités du tactile, et de favoriser le développement de la capacité des enseignants à créer de nouvelles ressources multimédia. La problématique de notre travail de thèse porte sur les propriétés des *ressources numériques* mobilisées avec les tablettes tactiles, ressources qui soient susceptibles de favoriser l'enseignement-apprentissage.

Nous partons de l'hypothèse que quand les enseignants concepteurs conçoivent les *ressources numériques*, ils prescrivent l'usage par les élèves de la tablette tactile et des applications et documents conçues, mais que l'usage que les élèves feront de cet artefact (tablette + applications et documents) n'est pas nécessairement l'usage prévu par les enseignants. C'est pour cela que nous sommes intéressés à analyser l'usage de la tablette prescrit par les enseignants dans la conception des ressources numériques, et l'usage réel que font les élèves de ces ressources dans la situation d'apprentissage.

La question de recherche

Comment les enseignants mobilisent-ils les propriétés et les restrictions de la tablette tactile pour structurer l'activité des élèves et concevoir les ressources ? Comment les élèves s'approprient-ils les *ressources numériques* conçues par les enseignants, quand ils sont en situation d'apprentissage dans le milieu didactique ?

Tant la structuration de l'activité que l'appropriation des ressources est abordée dans la perspective de la *dévolution* de Brousseau (1997)

La méthodologie

Nous abordons cette problématique nous appuyant sur une méthodologie de type Design-Based Research (Wang et Hannafin, 2005) pour conduire nos travaux en conditions écologiques (parce que nous regardons des situations d'apprentissage en classe et non en laboratoire), collaboratives (parce que la recherche consiste à accompagner les enseignants impliqués dans la conception) et itératives (parce que nous alternons conception et analyse à de façon récurrente). Nous réalisons l'analyse de l'acte de dévolution par les enseignants dans des séquences conçues, à partir des situations d'apprentissage des élèves documentés avec la vidéo, et nous abordons les représentations des acteurs à partir d'entretiens et de focus groups.

Le terrain

Le jeu Mets toi à table a été conçu et adapté à la tablette tactile par une équipe d'enseignants du lycée Madame de Staël, dédié aux élèves de seconde dans l'enseignement exploratoire MPS, qui vise à faire prendre conscience aux élèves de la complexité de l'alimentation. Les résultats de cette recherche seront réinvestis dans l'étude d'impacts du jeu à une plus grande échelle, avec un plus grand nombre d'élèves.

Les objectifs

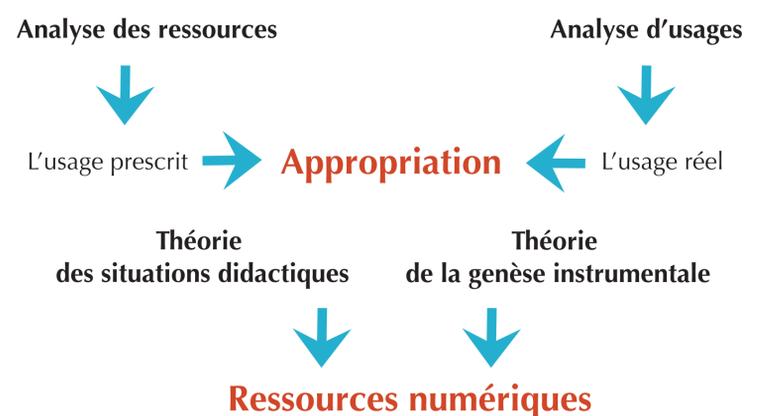
Général

Notre recherche vise à construire une méthodologie permettant l'analyse des usages des *ressources numériques* par les élèves à travers le recueil automatique de *traces numériques*, pour nourrir la conception itérative de ces ressources par les enseignants concepteurs du projet T@ctiléo, à travers un processus de conception dans l'usage (Rabardel, 1995).

Spécifiques

1. Accompagner la conception d'un modèle de ressources
2. Accompagner l'analyse de traces numériques
3. Faire un rapport sur les impacts pédagogiques

Plan d'Analyse



Bibliographie Brousseau, G. (1998). *Théorie des situations didactiques*. Grenoble : La pensée sauvage. / Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies*. Paris: Armand Colin.