Le nom de votre LéA : Madame de Staël

Le titre de votre proposition :

Apports d'un jeu épistémique pour l'enseignement de l'alimentation

Le format de votre proposition : communication orale

Mots clés : jeu épistémique, alimentation, Design Based Research, développement épistémique.

Thématiques IFÉ (supprimez les thématiques ne convenant pas) :

Apprentissages et socialisations

Le numérique en éducation et en formation

Les ressources pour apprendre et faire apprendre

Auteurs : Monod-Ansaldi, R., Kramar, N, Devallois D., Abad T., Brondex A, Miranda S., Richet C., Sanchez E.

Texte : (3000 signes, espaces compris) :

L’alimentation humaine est une thématique complexe des programmes d’enseignement du secondaire, qui peut être traitée notamment dans l’enseignement pluridisciplinaire d’exploration Méthodes et Pratiques Scientifiques (MPS) en classe de seconde, en mobilisant les mathématiques, les SPC et les SVT. En effet, l’alimentation possède de multiples dimensions interdépendantes et peut être abordées par ses aspects physiologiques, socio-culturels, géographiques, économiques, environnementaux… Comment aborder cette complexité en classe ? Comment construire des liens entre ces différentes dimensions et ne pas considérer uniquement le point de vue physiologique ?

Le jeu épistémique, en tant qu’espace métaphorisé et fictionnel permettant à la fois la réflexivité et la créativité (Sanchez, à paraitre) représente un type de situation d’apprentissage intéressant pour aborder le thème de l’alimentation dans une approche d’éducation à la complexité. Dans le cadre du projet Jouer pour apprendre en ligne (JPAEL, en collaboration avec l’Université de Sherbrooke), l’équipe du LéA Madame de Staël s’est engagée durant trois ans dans le développement d’un jeu sérieux sur ce thème. Dans la méthodologie suivie, de type Design Based Research (Wang & Hannafin, 2005), enseignants, ingénieurs et chercheurs collaborent pour concevoir, expérimenter en classe réelle et analyser des situations d’apprentissage dans un processus itératif. Le prototype de jeu et les ressources connexes ont été expérimentés à trois reprises, avec environ 80 élèves, et chaque année, des adaptations ont été proposées. Le jeu *Met-toi à table !* issu de ce travail, propose aux élèves de masquer les caractéristiques alimentaires d’un personnage en utilisant un ensemble de ressources produites par les enseignants, puis de démasquer le personnage de leurs adversaires. Après 4 séances de jeu, une séance est consacrée au débriefing et à l’institutionnalisation.

Afin d’évaluer l’influence de ce dispositif sur les croyances épistémiques des élèves en matière d'alimentation, une analyse combinant données quantitatives et qualitative a été entreprise. Le point de vue des élèves a été analysé selon le modèle de Hofer & Pintrich (1997) qui propose de caractériser le développement épistémique des individus selon quatre dimensions : vérité du savoir, simplicité du savoir, source du savoir et justification du savoir. Ce modèle a servi de base pour l'établissement d'un questionnaire passé par les élèves en début et fin de jeu, (analyse quantitative) et pour des focus groupes menés quelques semaines après le débriefing (analyse qualitative).

 Notre communication se focalisera sur la situation ludique produite au LéA Madame de Staël et son analyse a priori, pour repérer comment la complexité apparait dans le jeu, quelles dimensions de l’alimentation sont mobilisées, et comment elles entrent en relation. Nous explorerons également les choix et les stratégies possibles pour les élèves, ainsi que le statut des savoirs présents dans le jeu. Les résultats de l’analyse du positionnement épistémologique des élèves seront également présentés.

Bibliographie (si nécessaire) : voici le format à respecter.

Hofer, B. & Pintrich, P. (1997). The development of epistemological theories: Beliefs about knowledge and knowing and their relation to learning. *Review of educational research*, 67(1), 88–140.

Sanchez E. Le jeu, espace tridimensionnel. À paraitre.

Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. Educational Technology Research and Development. Educational Technology Research and Development, 53(4), 5-23.