

Proposition de contribution pour le 25 mai LéA Madame de Staël

Le nom de votre LéA : Lycée Madame de Staël

Le titre de votre proposition : processus d'élaboration de deux productions collaboratives au lycée.

Noms, prénoms et institutions des auteurs : Anne Brondex, Daniel Devallois, Anne-Sophie Doche & Sandrine Miranda

Le format de votre proposition :

X **poster** démonstration durant le forum communication orale

5 Mots clés :

e-éducation, jeux sérieux, interdisciplinarité, co-élaboration...

Thématique(s) IFÉ :

Le numérique en éducation et en formation

Les ressources pour apprendre et faire apprendre

Texte :

Dans le cadre du projet E-éducation Investissement d'avenir Tactileo, <http://eductice.ens-lyon.fr/EducTice/recherche/tactileo>, l'équipe du LéA lycée Madame de Staël a travaillé sur la mobilisation d'interfaces tactiles pour l'enseignement-apprentissage. Notre présentation sera focalisée sur deux situations d'apprentissage produites : le jeu sur l'alimentation (MTAT, Monod-Ansaldi et coll, 2013 *Mets-toi à table*, http://aimti.fr/Lancements.php?page=HTML/inc_MTATTelech.html&clic=MTATTelech) et une séquence consacrée à l'exploitation de sources historiques (travail aux Archives Départementales et au Mémorial de Morette).

Le poster mettra particulièrement en évidence les caractéristiques communes à ces recherches et productions collaboratives.

Dans les deux cas, une impulsion venue des chercheurs a influé de manière importante sur la production : élaboration d'une situation d'apprentissage sur une situation complexe intégrant une dimension ludique dans le cas de MTAT dans le cadre du projet *Jouer pour apprendre en Ligne* et usage d'interfaces tactiles (et informatiques plus généralement) pour le projet *Histoire* (et pour MTAT secondairement) dans le cadre du projet *Tactileo*.

Nous avons utilisé des outils inhabituels dans le cadre scolaire (inhabituels pour le moment en tout cas) ce qui nous a amenés à une réflexion sur l'adaptation de ces outils à des situations de classe diversifiées : jeu de type plateau pour MTAT et utilisation des ordiphones personnels des élèves pour le projet en histoire.

Dans les deux cas, un travail collaboratif a été effectué au lycée. Quatre disciplines sont intervenues pour arriver aux productions finales qui pourtant ne couvrent pas l'ensemble des disciplines impliquées puisque des dominantes se sont dégagées : dominante histoire pour le projet sur les sources et dominante SVT et histoire-géographie pour le projet MTAT

Plusieurs versions ont été nécessaires pour chacune des deux productions (trois pour le projet musée et quatre pour le projet MTAT) avant d'obtenir un résultat considéré comme satisfaisant, pouvant faire l'objet d'une diffusion. Le travail collaboratif au lycée s'est accompagné d'un travail

collaboratif de plusieurs années avec les personnes de l'équipe EducTide de l'IFE sous forme d'interaction distante (relecture et révision de documents) de réunion en présence, d'observation de séances ou d'analyse des productions des élèves. Cette collaboration a joué un rôle déterminant pour l'obtention de la production finalement considérée comme satisfaisante.

Pour le jeu MTAT il s'agit d'une co-construction sur le long terme (5 itérations) alors que pour le projet sur les sources l'accompagnement a pris la forme d'un atelier de conception animé par la doctorante du projet Tactiléo, qui a, à cette occasion, expérimenté un jeu de cartes destiné à favoriser la conception de situations d'apprentissage mobilisant des interfaces tactiles.

Dans le cas du projet sur les sources, la situation préexistait au travail d'élaboration collaboratif mais a été modifiée par l'opportunité d'utilisation des interfaces tactiles. Pour le projet MTAT, la conception s'est faite à partir des objectifs des projets JPAEL puis Tactiléo, et l'expérimentation a montré que les interfaces tactiles pouvaient pour ce type de situation nuire au caractère ludique.

Des réflexions sont actuellement engagées pour une diffusion à plus grande échelle du jeu MTAT et pour analyser les conditions de transférabilité de telles démarches de co-construction interdisciplinaires à de nouvelles situations.

Bibliographie :

Monod-Ansaldi, R., Devallois, D., Benech, P., Sanchez, E., Abad T., Brondex, A., Mazzella, I., Miranda, S., Richet, C. & Recurt, C. (2013) Design of an epistemic game for nutritional education at secondary school. *7th European Conference on Games Based Learning*. Porto. October 2013.

