

## Proposition de contribution pour le 25 mai LéA Madame de Stael

Le nom de votre LéA : [LéA Mme de Staël](#)

Le titre de votre proposition :

Noms, prénoms et institutions des auteurs : [Tranchand Granger Laurence Master Architecture de l'information ENS Lyon](#)

Le format de votre proposition:

poster  démonstration durant le forum  communication orale

5 Mots clés :

Thématique(s) IFÉ :

Apprentissages et socialisations

Le numérique en éducation et en formation

Texte :

Les applications mobiles destinées à l'enseignement sont de plus en plus nombreuses à être proposées dans lesplay store et app store. D'abondantes recherches étudient l'intérêt pédagogique de ces applications, pourtant l'intérêt des applications mobiles géolocalisées dans l'enseignement est encore peu étudié.

Le cas d'étude repose sur l'application géolocalisée *TactileoMap*. Nous expliquerons en quoi cette application constitue un géomédia défini par Jekel, Sanchez, Gryl, Jouneau-Sion, et Lyon (2014). Ce terme découle d'un constat sociétal.

Géomédia est composé du mot média et du mot géo. Aujourd'hui les médias du web sont des médias qui intègrent une composante de géolocalisation. L'information issue du web est omniprésente (média), nos vies peuvent être enregistrées avec les réseaux sociaux (média) et visualisées dans un cadre de temps et d'espace (géo). En tant que consommateur d'information Web, nous pouvons être guidés par des données GPS\*, notre vie peut être améliorée grâce à la proposition d'applications combinant géolocalisation, reconnaissance d'images et contenu web. Ces mêmes applications peuvent même interpréter ce que nous voyons. Tous ces médias sont définis comme géomédia. Le géomédia ne renvoie pas uniquement à un média de cartographie mais aussi des images géolocalisées, à des descriptions écrites de parcours et d'endroits.

Le géomédia *TactileoMap* possède plusieurs spécificités. L'application collecte les actions des élèves sous forme de données ou traces. Ces données possèdent des informations multiples ayant deux dénominateurs communs. Elles sont toutes localisées dans le temps et dans l'espace grâce à la géolocalisation via GPS. La combinaison de la question de recherche et des spécificités de *TactileoMap* a donc fait naître cette problématique :

**En quoi les applications mobiles géolocalisées permettent un suivi des apprentissages ? Plus précisément si les actions des élèves sont enregistrées sous formes de données géolocalisées, comment l'Architecture de l'Information peut-elle apporter un angle de vue théorique, méthodologique et pratique permettant de faire un retour à l'enseignant des actions de ses élèves ?**

Les stratégies de collecte et d'analyse seront élaborées à partir d'une expérimentation réalisée à l'école primaire de Valprivas. L'étape de la visualisation des données issues des traces géolocalisées des élèves répondra aux besoins d'enseignants testeurs et utilisateurs de l'application. La visualisation souhaitée de notre travail de recherche est d'imaginer exploiter ces traces géolocalisées afin de proposer un tableau de bord à destination de l'enseignant, rendant compte des actions des élèves.

Nous pouvons imaginer que notre poster en 4 parties

Présentation du géomédia *TactileoMap*

Collecte des traces

Analyse des traces

Visualisation des traces

#### Bibliographie :

Jekel, T., Sanchez, E., Gryl, I., Jouneau-Sion, C., et Lyon, J. (Eds.). 2014. Learning and Teaching with Geomedia. London : Cambridge Scholars.

