

Proposition de contribution pour le 25 mai Valorisation des travaux

Le nom de votre LéA : **LéA Collège de Fontreyne - Circonscription Gap Buëch**

Le titre de votre proposition : **Pédagogie Immersive dans un collège virtuel (Poster)**

L'objet d'étude initial est constitué d'un espace dual au collège de Fontreyne. Cet espace virtuel immersif se présente comme une version numérique de l'établissement. Les différents acteurs (élèves, enseignants, encadrement, inspection, recherche) y sont présents via des avatars immergés dans cet espace 3D.

L'action est menée au sein d'un partenariat associant : le collège de Fontreyne, des classes de la circonscription du premier degré Gap-Buëch, l'IFE, l'académie d'Aix-Marseille, le réseau Fogas (concepteur de la plateforme immersive, chargé de la mise en œuvre technique et de l'accompagnement), le LEST (laboratoire d'Economie et de Sociologie du Travail), qui a participé à la co-conception de cette plateforme immersive.

Le travail en collaboration entre l'Institut Français de l'Éducation, le laboratoire d'Économie et de Sociologie du Travail et des praticiens permettra d'apporter des regards complémentaires pour construire, dans une perspective de « design based research », des nouvelles structures pédagogiques visant à lutter contre le décrochage scolaire tout en favorisant une meilleure acquisition des compétences visées par les programmes des classes concernées.

Les points de vue de la sociologie du travail croisée avec celui des didactiques des disciplines constitueront une approche plurielle favorisant la réflexion sur les objectifs essentiels du projet :

- évaluer les apports pédagogiques d'un espace immersif, participer à l'élaboration de nouvelles stratégies pédagogiques afférentes. Un volet central de cette évaluation portera sur l'impact de ce dispositif sur les méthodes de travail des élèves et l'acquisition de compétences et connaissances.
- étudier les conditions socio-techniques favorables ou défavorables à la mise en place et à l'usage d'un espace immersif porteur de nouvelles pédagogies. A partir de la sociologie des usages, l'étude porte sur l'appropriation, à travers l'activité de travail, de la plateforme et ce pour chacune des différentes catégories d'acteurs.
- étudier spécifiquement les incidences d'espaces immersifs sur l'enseignement et l'apprentissage des disciplines, notamment en mathématiques (débat scientifique, relations élèves-enseignants, création d'objets mathématiques virtuels). Les méthodes et les cadres théoriques issus de la didactique des mathématiques permettront de mettre en œuvre les analyses du dispositif en termes d'enseignement et d'apprentissage.

- étudier le redimensionnement du territoire éducatif en relation avec les usages d'un espace immersif. La technologie joue un rôle de constitution de collaboration dans et hors l'école et construit un lien entre les apprentissages formels et informels en considérant l'acte d'enseigner dans sa globalité impliquant tous les acteurs de la communauté éducative (les professeurs et les élèves, bien sûr, mais aussi les parents d'élèves, et les équipes éducatives)
- évaluer l'impact d'un espace immersif et de la construction d'une communauté de pratique sur le rapport au savoir (en particulier sur la conception de l'autonomie chez les enseignants et les élèves). L'activité collective et ses composantes relationnelles, de communication, seront particulièrement observées.

