

Sujet de Post-Doctorat en SHS

Titre : Usage d'outils numériques pour la création de jeux éducatifs et de suivi des élèves par les enseignants, avant, pendant et après une sortie pédagogique sur le terrain

Laboratoire d'accueil :

Centre de Recherche en Education de Nantes (CREN)

Lieu de réalisation du post-doctorat :

UFR Lettres et Langage

Département des sciences de l'éducation

Chemin de la Censive du Tertre

44312 Nantes cedex 3

Date du post-doctorat : du 1^{er} septembre 2022 au 31 aout 2023

Résumé : Dans le cadre du projet ANR SituLearn (<https://situlearn.univ-lemans.fr/>), dont l'objectif est de créer des jeux mobiles éducatifs pour les sorties pédagogiques, nous souhaitons analyser l'usage de plusieurs outils proposés aux enseignants.

Le premier outil, *SituLearn-Editor*, permet aux enseignants de concevoir des jeux éducatifs mobiles collaboratifs sur mesure, pour leurs sorties pédagogiques (e.g. visite de site archéologique, course d'orientation, sortie botanique). Après avoir choisi le type de scénario ludique le plus adapté, ils peuvent le paramétrer avec les points d'intérêts sur lesquelles ils souhaitent que les élèves se rendent (e.g. arbre, bâtiment, affleurement de roche), les ressources auxquels ils auront accès (e.g. fiches pédagogiques, vidéos), les activités qu'ils doivent y accomplir (e.g. relevé, prise de note, questionnaire) et leur impact sur l'avancement du jeu (e.g. gain de points de badge, déblocage de la prochaine énigme).

Le deuxième outil, *SituLearn-Monitor*, est une application mobile qui permet aux enseignants de suivre la géolocalisation de leurs élèves et leurs progressions dans les activités pendant la sortie pédagogique. Les enseignants pourront également contacter les élèves en difficulté et éventuellement corser le jeu pour les élèves trop rapides.



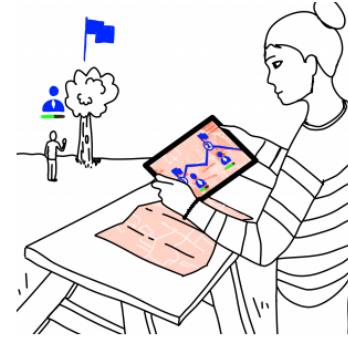
Situlearn
Editor



Situlearn
Player



Situlearn
Monitor



Afin de contribuer à ce travail au sein de l'équipe de recherche, l·a·e postdoctorant·e sera chargé·e de concevoir et d'organiser plusieurs expérimentations en contexte écologique (lors des sorties pédagogiques) avec les enseignants. L'analyse portera sur l'usage de deux outils. Il s'agit notamment d'appréhender la façon dont les enseignants conçoivent leurs sorties éducatives et les mettent en œuvre avec ces outils. Cela intègre la façon dont ils interagissent avec les élèves pendant et après la sortie. L'objectif est également d'apporter des pistes d'améliorations des outils, dans le cadre d'un processus de conception et de développement itératif.

Mots-clés : Serious Game, éditeur de contenu pédagogique, outil auteur, outil de suivi des élèves

Profil recherché : Nous cherchons un·e docteur·e spécialiste de l'analyse de l'activité des acteurs en situation, avec un doctorat en section CNU 16 ou 70. Nous cherchons également un·e candidat·e ayant participé à des projets collaboratifs avec des informaticiens, de préférence avec de l'expérience en analyse d'outil numérique pour l'éducation. Nous cherchons également un·e candidat·e avec un bon niveau d'anglais et une grande capacité d'autonomie.

Postuler : Merci d'adresser votre CV, lettre de motivation et au moins une publication à : I. Marfisi (iza.marfisi@univ-lemans.fr) et C. Vidal-Gomel (christine.vidal-gomel@univ-nantes.fr) avant le **15 Juin 2022**.

Salaire : 2 849.10 € BRUT/mois