

### **Intitulé du projet de recherche**

Education aux médias. Objectif sur la mise au point, l'intégration et l'évaluation d'un dispositif pédagogique innovant. (2019-2020)

### **Enseignant chercheur**

Jérôme Foguene

### **Résumé du projet (objectifs, actions menées)**

Le dispositif inclut également une dimension réflexive puisque les étudiants (lors du passage du niveau 6) sont amenés à remplir une évaluation du cours et de la méthodologie utilisée. Durant cette année scolaire 2019-2020, 3 classes regroupées de futurs régents (BLOC2) ont suivi le cours. Ce sont des futurs enseignants de toutes les options proposées à l'école : français, mathématiques, sciences humaines, sciences naturelles, langues modernes, philosophie et citoyenneté, économie sociale et familiale et arts plastiques.

### **Résultats / retour sur les actions menées**

Edition d'un site internet (e-learning) pour accompagner les étudiants dans le cheminement de leur projet :

<https://jeromefoguene.wixsite.com/innotic> (mot de passe : helstudent)

### **Type de communication(s) (colloque, conférence, atelier, salon...)**

Candidature pour une communication sur le projet lors du colloque AUPTIC 2020 (présentation, analyse et critique du dispositif)

### **Bibliographie**

Serres M. (2012), Petite Poucette, Paris, France, Editions LE POMMIER

André J-L et Lérís A. (2018), Simplissime, Le livre Philo le + simple du monde, Vanves, France, Editions HACHETTE LIVRE (Hachette Pratique).

Mac Luhan M. (1997), Pour comprendre les médias, Paris, Editions POINTS (Essais).

Bourdieu P. (1996), Sur la télévision – Suivi de l'emprise du journalisme, Editions RAISON D'AGIR, France, Paris.

Rosa H. (2013), Accélération, une critique sociale du temps (Editions La Découverte) ; Paris.

Siegel C. (2018), La Gamification, promesse de réenchantement du monde ? Colloque Homo Ludens du 21ème siècle, Montpellier, France

Bonvoisin D., Culot M. (2015), Education aux médias des ressorts ludiques à l'approche critique, & jeux-vidéos, (Editions Média Animation), Belgique.

Boumedién L. (2013), Le jeu interactif pédagogique, modèle didactique ou commercial ? (Université Sorbonne Nouvelle), Paris 3.

Genevey F. et Dulex J-P (2018), Arduino à l'école - Cours pour l'apprentissage des bases de l'électronique et de la programmation sur Arduino, Eurobot.ch (<https://arduino.education/>), Suisse

Marji M. (2017), Le grand livre de Scratch - Une initiation visuelle à la programmation Mêlant jeux, art et science, Editions French-language (Traduction autorisée de l'ouvrage en langue anglaise intitulé Learn to Program with Scratch de Majed Marji), France, Paris.

Tozzi M. (2006), Débattre à partir des mythes à l'école ou ailleurs, Editions Chronique Sociale, Collection Pédagogie Formation, France.

Collon A. (2016), La Gamification, Editions Atlandes (Universitaire), Collection Atlandes Prix HE, Paris.

Rebière O. (2019), Motiver sa classe par le jeu, Ludification, Gamification d'une séance de cours pour booster la motivation de vos apprenants ! Collection Guide Education, France.

#### **Adaptation éventuelle de votre projet (mesure COVID 19)**

Les étudiants n'ont pas eu l'occasion de suivre la totalité des cours. Le site en ligne développé depuis le début de l'année est donc devenu un outil privilégié pour les accompagner dans leurs apprentissages.