

Ecole Doctorale

Education, Langues, Interactions, Cognition, Clinique

HABILITATION A DIRIGER DES RECHERCHES

Avis de soutenance

Monsieur SANTINI JEROME

présentera ses travaux en vue de l'habilitation à diriger des recherches, sur le sujet suivant :

" Le jeu épistémique, à l'articulation des pratiques éducatives et culturelles. Contribution à la théorie de l'action conjointe en didactique "

Le vendredi 12 avril 2019 à 10h

à l'ESPE de Bretagne, site de Rennes, 153 rue Saint-Malo, Rennes.

Le jury sera ainsi composé :

- M. BOILEVIN JEAN-MARIE, Professeur des universités

Univ. de Bretagne Occidentale - RENNES

- MME MARLOT CORINNE, Professeure

HEP de Lausanne - LAUSANNE - SUISSE

- M. ORANGE CHRISTIAN, Professeur

Université Libre de Bruxelles - BRUXELLES - BELGIQUE

- M. SANCHEZ ERIC, Professeur

Université de Fribourg - CH-1700 FRIBOURG - SUISSE

- M. SENSEVY GERARD, Professeur Emérite

Univ. de Bretagne Occidentale - RENNES

- MME TIBERGHIE ANDREE, Directrice de recherche émérite

Ecole Normale Supérieure - LYON 7EME

A BREST, le 28 mars 2019

Le Président de l'Université
de Bretagne Occidentale,



M. GALLOU

Résumé des travaux

Au sein de la science didactique, la TACD peut se comprendre à partir d'un double positionnement théorique : 1) l'action didactique est conjointe entre une instance élève et une instance professeur, et 2) les savoirs sont immanents aux pratiques humaines, que ce soit dans les sphères où ils sont produits, comme dans le fonctionnement des systèmes didactiques. À partir de ce double positionnement, le travail ascendant-descendant, entre théorie et empirie, de modélisation scientifique a donné corps à une modélisation des pratiques didactiques en *jeux d'apprentissage* et des pratiques culturelles en *jeux épistémiques*. Mon travail d'HDR vise un travail théorique et méthodologique sur la notion de jeu épistémique, à partir d'*exemples emblématiques* (au sens de Kuhn, repris et développé par Sensevy).

Dans cette modélisation, la notion de jeu épistémique permet de comparer les pratiques didactiques avec les pratiques culturelles. À la différence du jeu d'apprentissage, la notion de jeu épistémique décrit un jeu avec les savoirs dont l'intention première n'est pas didactique. L'avancée du travail du collectif *Didactique pour enseigner* (DPE), dans un très récent ouvrage, s'est accompagné d'un développement des usages de la notion de jeu épistémique. Ces usages sont précisés par des adjectifs dans le syntagme « jeu épistémique + adjectif ». Ils sont au nombre de quatre : source, élémentaire, essentialisé et émergent. Chacun se comprend d'autant mieux avec un complément de l'adjectif : le jeu épistémique source est source pour l'action didactique ; le jeu épistémique élémentaire est élémentaire dans le jeu épistémique source, le jeu épistémique essentialisé est essentialisé dans le travail descendant de transposition didactique ; et le jeu épistémique émergent est émergent du déroulement de l'action didactique. Un intérêt d'une *modélisation en jeux de savoirs* réside alors dans les comparaisons qu'il permet entre les différents jeux, jeux d'apprentissage et jeux épistémiques, dans leurs règles, leurs enjeux, etc. Ceci rend possible l'étude du processus didactique dans sa *continuité*, depuis le jeu d'apprentissage vers le jeu épistémique source.

Dans mon travail d'HDR, je me propose de montrer comment la notion de jeu épistémique rend possible une étude didactique de la compréhension conceptuelle dans une *perspective actionnelle*. J'y travaille aussi des éléments de méthode pour la modélisation des jeux épistémiques. Dans la perspective immanentiste de la TACD, j'y développe également l'intérêt de travailler la dimension historique des pratiques culturelles modélisées en jeux épistémiques. Cela permet de mieux rendre compte des problèmes qui donnent forme aux concepts qui, par la suite, sont étudiés dans les classes. Il devient alors possible d'étudier la question des relations entre les pratiques didactiques et les pratiques culturelles à partir d'une modélisation en jeux. Dans cette modélisation, les jeux épistémiques émergents vont fonctionner comme des *objets de comparaison* entre les jeux d'apprentissage et les jeux épistémiques élémentaires du jeu épistémique source, pour penser des éléments de continuité (au sens de Dewey) entre les deux. Ce travail de comparaison permet ainsi de conclure dans quelle mesure ce qui est « gagné » dans la classe peut devenir « gagnant » dans la pratique sociale de référence, et de conclure donc sur des éléments de l'efficacité des pratiques didactiques étudiées. J'en propose également un développement pour les ingénieries didactiques coopératives, ainsi qu'une posture méthodologique de recherche comme *chercheur-professeur*, c'est-à-dire des recherches dans lesquelles c'est une même personne qui occupe les fonctions de chercheur et de professeur.

Mots-clés

action conjointe, conceptualisation, didactique, efficacité didactique, modélisation des pratiques.