

Séminaires de spécialités 2016-2017 Laboratoire CIREL – EA 4354 Lieu :  
Université Lille 3 – Bâtiment F (Maison de la Recherche)

## **Quand l’insertion se « digitalise », entre dé-formalisation et déstructuration : quels discours, modèles, dispositifs et pratiques ?**

Organisation : Frédérique Bros (Trigone-CIREL) et Corinne Baujard (Proféor-CIREL)

Date : Jeudi 30 mars 2017 Lieu : Lille 3 – Bâtiment F (Maison de la Recherche) – Salle F1.07

Notre proposition de séminaire de spécialité s’origine dans la recherche intitulée Ludo Ergo Sum, conduite par l’équipe Trigone du laboratoire CIREL de Lille 1 (EA 4354), portant sur l’expérimentation d’un dispositif sociotechnique (« Skillpass »), incluant un serious game et un portfolio de compétences, développé par l’association ID6.

Cette recherche a pour objectif d’élucider les usages de ce dispositif vidéo-ludique et ses effets sur le champ et les processus d’insertion et de formation des jeunes adultes peu qualifiés/scolarisés en région Nord Pas-de-Calais. L’étude soulève des questions plus globales, relatives au phénomène de digitalisation, entendu comme généralisation des usages des TIC dans les mondes sociaux, professionnels et éducatifs (et plus particulièrement dans le champ de la formation des adultes) :

- Un dispositif tel que Skillpass constitue-t-il un révélateur de mutations du système social d’insertion, de son industrialisation et des modèles de pensée et d’action de ses professionnels ?
- Est-il symptomatique de croyances en des modèles d’apprentissage « augmentés » par leur instrumentation technologique et plus spécifiquement vidéo ludique ?
- Est-il porteur de représentations des modes de régulation du marché du travail véhiculées par le « diktat » de la compétence ?

La visée de la journée est de mettre ce questionnement en perspective en s’appuyant sur quatre interventions thématiques :

- Serious games, les promesses d’un apprentissage augmenté ?
- Les compétences transversales, passeport d’employabilité et/ou de mobilité professionnelle ?
- Les professionnels face à la médiatisation de l’accompagnement
- Dématérialisation des dispositifs d’insertion et des pratiques d’accompagnement des DE
- Produire du savoir à partir d’une démarche d’analyse sous l’angle formatif : le cas des serious games et le projet «Ammonite»

Le repérage des modèles d’insertion et d’enseignement/apprentissage émergents en formation des adultes constitue le principal résultat attendu des débats et échanges co-animés par des membres des équipes Trigone et Proféor du CIREL.

<http://cirel.recherche.univ-lille3.fr/>