

Offre de financement pour une thèse doctorale

Titre proposé	Étude de l'immersion ludique dans les jeux vidéo pour l'acquisition de connaissances historiques informelles
Durée du contrat	4 ans
Laboratoire de thèse	LAVIA
Établissement d'accueil	PHARE – Université de Montréal
Lieu (adresse physique)	Pavillon Marie-Victorin 90, Vincent-D'Indy
Échéancier	Date limite de candidature : 10 mai 2025 <i>Étude des candidatures : du 12 au 15 mai 2025</i> Entrevues : 20 mai 2025 <i>Résultats et notification des candidats retenus : 21 mai 2025</i> <i>Date limite d'inscription : 1^{er} juin 2025</i> NOTE : Les candidat.e.s sont encouragé.e.s à déposer leur demande d'admission au programme doctoral au même moment que le dépôt de candidature pour s'assurer de respecter les exigences de chaque institution. <i>Début des études doctorales : le ou avant le 1^{er} septembre 2025</i>
Soutien financier	Cette thèse est réalisée avec le soutien financier du programme Partenariats du CRSH <i>Montant : 24 000 \$ bourse/salaire par an, pendant 4 ans</i>
Direction ou codirection de thèse pressenties	Marc-André Éthier
Mots clés	Jeux vidéo, histoire, didactique, immersion
Pôle(s) du LAVIA	Jeux vidéo
Disciplines	Didactique des sciences humaines et sociales, primaire, secondaire et cégep

Note sur le rôle des candidats

La rémunération vise à soutenir le projet doctoral, ainsi que le soutien à l'ensemble des activités de recherche et de diffusion, transfert et mobilisation des connaissances du pôle auquel se rattache le projet de thèse.

Résumé du projet

Ce projet vise à étudier l'effet de l'immersion ludique dans des jeux vidéos, comme ceux de la série Assassin's Creed, sur le développement de la pensée historique, dans et en dehors du cadre scolaire. L'étude se concentrera sur les pratiques sociales, culturelles et politiques d'une population à une période spécifique. Le projet inclura la création d'une activité d'apprentissage dans laquelle les étudiant.e.s seront amené.e.s à interagir avec un jeu, dans le cadre d'un cours d'histoire ou de didactique, tout en analysant un corpus de sources primaires et secondaires. Le projet incitera les étudiant.e.s à mener des enquêtes et à réaliser des débats, afin de formuler des interprétations argumentées des événements historiques. Les résultats permettront d'enrichir les recherches basées sur l'utilisation des jeux vidéos comme outils pédagogiques et à leur effet sur la compréhension des concepts historiques, et de les comparer avec les résultats obtenus dans les études réalisées au niveau secondaire.

Objectifs principaux

- Étudier l'effet de l'immersion dans un jeu vidéo sur l'acquisition de démarches critiques liées à l'enquête en histoire pour une période choisie.
- Concevoir et développer une activité pédagogique nécessaire à créer des liens entre les sources et les compétences à acquérir.
- Analyser l'effet des jeux vidéos sur la problématisation, l'interprétation, l'argumentation ou le débat.
- Définir la différence de stratégies selon le niveau d'études (analyse comparative avec activités proposées au secondaire)

Principales tâches

- Recherche et analyse des jeux traitant la période choisie, ainsi que les compétences associées dans le cursus correspondant.
- Conception de l'activité pédagogique suivant une approche immersive.
- Mise en œuvre dans le cadre d'un cours de niveau postsecondaire correspondant
- Analyse des résultats et l'évaluation de l'effet sur la compréhension
- Étude comparative sur les résultats au niveau secondaire.

Exigences

Détenir une maîtrise dans une des disciplines suivantes : histoire, éducation, sciences sociales ou toute autre pertinente au projet.

Les candidat.e.s doivent être de nationalité canadienne, résidents permanents au Canada, ou encore être des étudiant.e.s internationaux qui sont déjà admis pour études au Canada au moment de la soumission de leur candidature.

S'engager à soumettre une demande de bourse doctorale auprès du FRQSC, du CRSH, ou du CRSNG au cours des deux premières années du programme.

Profil recherché

- Toute expérience dans la conception pédagogique et en gestion de projets éducatifs
- Compétences en pédagogie numérique
- Compétence en analyse de contextes historiques
- Maîtrise orale et écrite de l'anglais
- Capacité d'intégration dans une équipe de recherche pluridisciplinaire
- Compétence rédactionnelle et de communications

Modalités de recrutement

Les personnes intéressées devront soumettre leur dossier au plus tard le **10 mai 2025 à 12h00**, par voie électronique à Christina Moreno Alcerreca : christina.moreno.alcerreca@umontreal.ca, en mettant en copie conforme les Pr. Bruno Poellhuber (bruno.poellhuber@umontreal.ca) et Normand Roy (normand.roy@umontreal.ca), en indiquant en objet le nom du sujet de thèse.

Le dossier, en un (1) seul fichier en format PDF, comprendra les pièces suivantes :

1. Curriculum vitae
2. Lettre de motivation, mettant en évidence la maîtrise des méthodes envisagées pour atteindre les objectifs du projet de thèse.
3. Dernier relevé de notes, ainsi que tout document attestant de l'obtention du diplôme de maîtrise recherché ou de son équivalent.
4. Deux lettres de recommandation

Les candidatures retenues pour le second tour d'évaluation seront convoquées pour réaliser une audition le **20 mai 2025**. Celle-ci pourra se réaliser en visio-conférence ou en présence à l'Université de Montréal, selon le lieu de résidence du candidat.

Important : Le candidat.e doit s'assurer d'avoir les documents nécessaires pour déposer une demande d'admission dans les plus brefs délais, ou avoir déjà déposé une demande d'admission dans l'établissement identifié afin de respecter les exigences en place (dates limites, documents officiels, relevés de notes, etc.)

- <https://admission.umontreal.ca/programmes/doctorat-en-sciences-de-leducation-ph-d/>

Description du LAVIA

Le LAVIA, financé par le programme Partenariats du CRSH et par la FCI, a trait à la création d'un réseau de recherche internationale et interdisciplinaire de coproduction de savoirs novateurs et de mobilisation des connaissances dans quatre secteurs des technologies d'apprentissage innovantes (TAI) : la réalité étendue, le jeu vidéo et la ludification, la création et fabrication numérique et l'intelligence artificielle.

Nous étudierons le potentiel transformateur de ces TAI pour déterminer comment elles peuvent le mieux servir à améliorer les processus d'apprentissage et de développement des compétences en enseignement supérieur et en formation continue des adultes, en adoptant une perspective en psychologie et en éducation positive orientée vers l'adoption efficace, éthique et responsable du numérique. Nos objectifs sont de : 1) mettre en place un réseau pour réaliser des recherches et en communiquer les résultats ; 2) collaborer à l'élaboration d'une approche innovante et efficace de mobilisation et de transfert de connaissances ; et 3) développer des ressources, des systèmes et des interventions fondés sur les TAI qui soutiennent l'apprentissage, la collaboration, l'engagement et le bien-être des apprenants, dans une perspective centrée sur les humains.

De fait, les avancées technologiques récentes révolutionnent tous les domaines d'activités humaines, ce qui entraîne d'immenses besoins de *upskilling* et de *reskilling*, et la reconfiguration de nombreux métiers et professions. Or, les quatre secteurs des TAI identifiés constituent selon plusieurs des innovations de rupture à même de transformer les manières d'apprendre et de développer des compétences au postsecondaire (EDUCAUSE, 2018, 2019). En misant sur l'engagement et le savoir-apprendre plutôt que sur l'appropriation de contenus théoriques nécessairement changeants, ces technologies auraient alors un potentiel éducatif d'autant plus élevé qu'elles sollicitent la créativité, la collaboration, la résolution de problèmes et la pensée critique, des *soft skills* dont l'importance est de plus en plus reconnue (Forum économique mondial, 2017; UNESCO, 2018). Toutefois, les effets de ces TAI sur le développement et l'acquisition des connaissances et des compétences chez les apprenants, leur apport aux pédagogies actives (p. ex. simulations, jeux de rôle, cocréation), et les manières de les utiliser efficacement de façon éthique et responsable restent méconnus. De plus, peu des travaux portent sur les conditions à réunir pour faire se déployer le plein potentiel des TAI, ou s'intéressent à leurs bénéfices sur l'expérience d'apprentissage, l'autorégulation et le bien-être de l'apprenant, ce que permettent de faire la psychologie et l'éducation positives.

C'est avant tout un objectif d'action qui sera poursuivi : celui de transformer les pratiques d'enseignement, d'apprentissage et de développement des compétences des utilisateurs (enseignants et formateurs, apprenants, concepteurs pédagogiques, professionnels, etc.) pour que les TAI soient les vecteurs d'expériences d'apprentissage nouvelles, inclusives, engageantes et motivantes, dans une perspective de bien-être et d'autorégulation. Il se conjugue à un objectif de recherche qui sous-tend notre démarche, à savoir de comprendre et de documenter les processus par lesquels les utilisateurs s'approprient les espaces d'exploration et d'expérimentation pour résoudre des problèmes, développer de nouvelles compétences et faciliter le transfert de compétences dans la pratique. Cet objectif principal se subdivise en quatre objets d'étude spécifiques, qui orienteront les projets portés par le partenariat : OS1) les processus d'adoption des TAI pour l'apprentissage dans diverses disciplines ; OS2) les processus d'appropriation et de développement des usages des TAI dans divers espaces physiques et numériques; OS3) les processus de collaboration et de conception de contenus numériques et d'expériences d'apprentissage avec les TAI, en prenant appui sur les sciences et l'ingénierie de l'apprentissage; OS4) les effets des ressources numériques et des scénarios d'apprentissage sur l'expérience, la motivation, l'engagement et le bien-être, en vue d'un usage optimal des TAI.