

Partenaire et financements

Les Archives départementales de la Mayenne sont partenaires du projet. L'application SituLearn est une belle opportunité pour (re)découvrir les archives de manière ludique et pédagogique, idéale pour un public scolaire et familial. Ce nouveau format de visite en semi-autonomie sera proposé, dans le cadre du centenaire du bâtiment, à l'occasion des Journées européennes du Patrimoine en septembre 2023.



Ce projet est financé par l'Agence Nationale de la Recherche, Programme Jeunes Chercheurs et Jeunes Chercheuses. Il est labellisé par le pôle Images et Réseaux. SituLearn bénéficie également d'un financement prématuré de la SATT Ouest Valorisation.

Projet ANR : ANR-20-CE38-0012



OUEST
VALORISATION
Ressources d'innovation



LIUM
Laboratoire d'informatique
Le Mans Université

RECHERCHE DE PARTENAIRES

Nous souhaitons mettre en place des partenariats avec des instances de l'Education Nationale et des entreprises pour garantir la pérennité des outils développés après la fin du projet en 2024 dans une démarche de logiciel libre et des communs numériques.

CHERCHEURS

Iza MARFISI - LIUM

Sébastien GEORGE - LIUM

Christine VIDAL-GOMEL - CREN

Arnaud SEJOURNE - CREN

Pierre LAFORCADE - LIUM

Madeth MAY - LIUM

Sebastian SIMON - LIUM

Aurélie LAINE - CREN

Ludovic BLIN - CREN

Robin HERON - CREN

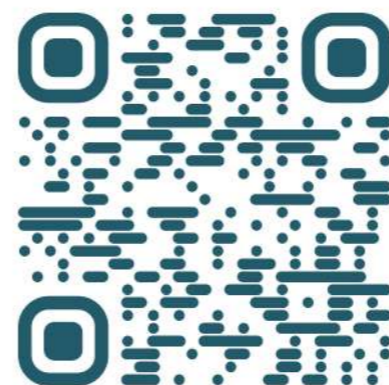


LIUM
Laboratoire d'Informatique
Le Mans Université



Centre
de Recherche
en Éducation
de Nantes

Contact : iza.marfisi@univ-lemans.fr



<https://situlearn.univ-lemans.fr/>

SITULEARN



LE PROJET

SituLearn, c'est quoi ?

Le projet SituLearn vise à aider les enseignants à enrichir leurs sorties pédagogiques avec plusieurs applications mobiles. Les modèles et outils que nous proposons s'appliquent à toutes les matières enseignées qui nécessitent un apprentissage sur le terrain (Histoire, Botanique, Géologie...) de la maternelle à la formation professionnelle.

Une équipe pluridisciplinaire

SituLearn est un projet ANR Jeune-Chercheuse 2020, porté par Iza Marfisi, une chercheuse du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Mans (LIUM). Le projet implique une équipe pluridisciplinaire de chercheurs du LIUM et du CREN (Centre de Recherche en Éducation de Nantes) située à Laval, au Mans et à Nantes.

Gage de qualité

Les outils de SituLearn ont été co-conçus avec une dizaine d'enseignants pilotes et déjà testés avec plus de 500 élèves en suivant des protocoles d'évaluation scientifiques. Ils sont aussi utilisés, par les acteurs du tourisme, pour créer des visites interactives de musées ou de villes.

4 applications interconnectées



SituLearn-Editor est un éditeur de chasse aux trésors pédagogique (application web). Le logiciel est donc dédié aux enseignants, mais aussi aux médiateurs de musées. Il permet d'intégrer des cartes numériques ainsi que de nombreux autres éléments utiles pour une chasse aux trésors réussie !



SituLearn-Monitor permet aux enseignants de suivre la position et la progression de leurs élèves pendant les sorties pédagogiques. Cette application les aide à venir en aide aux élèves en difficulté et à assurer la sécurité.



SituLearn-TeamPlayer est une application mobile, avec un module de Réalité Augmentée originale sur une carte, pour jouer aux chasses aux trésors en équipe. Cela permet aux joueurs de collaborer tout en s'amusant de manière pédagogique.



SituLearn-Player est une application mobile dédiée aux élèves. Grâce à celle-ci, ils pourront parcourir une carte, voir des informations et jouer aux activités conçues par leurs enseignants. Cela permet ainsi de découvrir et apprendre sur des lieux particuliers. C'est donc un outil idéal pour l'apprentissage et l'orientation !

