**DUREN**

**Atelier 2 : problématisation**

**Activité 2.1**

**Rédaction de la problématique.**

# 1/ L'introduction de votre problématique

Pourquoi sur le plan scientifique votre recherche a-t-elle un sens? Quels sont les travaux scientifiques qui prouvent l'intérêt de votre recherche.

Ici il s'agit de montrer que votre recherche s'inscrit dans un mouvement de recherche plus large.

C'est ici le lieu des références à d'autres travaux qui tous ont pour élément commun le même contexte scientifique. Attention de bien respecter les règles de citation (norme et plagiat)

Norme appa :http://benhur.teluq.ca/spersonnel/mcouture/apa/

Pour ma part je mets en œuvre cette norme en utilisant le logiciel gratuit Zotero

Petits exercices anti plagiat :

* http://www.integrite.umontreal.ca/quiz/quiz.html
* http://www.fsa.ulaval.ca/html/asp/plagiat/

# 2/ L'énoncé de votre problématique et l'exploration des concepts qui lui sont associés

Soyez simple et précis dans le vocabulaire que vous employez, comment s'énonce votre problématique ? Est-ce que vous pouvez distinguer plusieurs sous-problématiques ? Quelles sont les limites de votre recherche ? Qu'est ce que vous excluez par avance ?

Définissez clairement les concepts qui sont associés à votre problématique. Ici aussi c'est le lieu des références à d'autres travaux

# 3/ Le cadre théorique que vous allez mobiliser

Quel est le cadre théorique que vous allez mobiliser pour réaliser votre recherche ?

Par exemple : vous pourriez vous intéresser à l'appropriation par les étudiants d'un serious game.

Cette appropriation peut être approchée par l'étude des usages qu'ils en ont : vous pourriez ainsi mobiliser le cadre de la genèse instrumentale. (Rabardel, 1995)

Cette appropriation peut être approchée par l'étude des compétences qu'ils développent après leur formation : vous pourriez mobiliser le cadre de la didactique professionnelle et comparer les activités transposées dans le serious game aux activités de référence ((Pastré, Mayen, & Vergnaud, 2006)

Cette appropriation peut être approchée par l'étude de l'intérêt suscité par le serious game, vous pouriez mobiliser les cadres théoriques du flow (Csikszentmihalyi, 2014) et des phases d’intérêts (Hidi & Renninger, 2006).

# 4/ Les travaux semblables

Quels sont les travaux de recherches qui ont sensiblement abordé la même problématique que vous et en quoi votre approche s'en distingue ?

C'est peut être ici l'endroit ou vous pourriez résumer vos deux fiches de lecture (cela ne vous dispense pas de les rendre aussi dans leur forme complète)

# 5/ Les hypothèses

Toutes ces lectures que vous avaient faites devraient vous permettre ici d'exprimer une série d'hypothèses de recherche puis d'expliquer pourquoi vous les avez choisie.

# 6/ Un premier devis de recherche

Vous devriez à ce stade de votre formation être capable d'imaginer le type de recherche que vous souhaitez mettre en place. Recherche design, Recherche académique, Recherche action etc.

… et d'imaginer les méthodologies de recherche que vous allez mobiliser.

# Bibliographie

Csikszentmihalyi, M. (2014). Flow. Springer. Retrieved from http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9088-8\_15

Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. Educational Psychologist, 41(2), 111–127.

Pastré, P., Mayen, P., & Vergnaud, G. (2006). La didactique professionnelle : note de synthèse. Revue Française de Pédagogie, INRP, 154, 145–198.

Rabardel, P. (1995). Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains. Paris: Armand Colin.