

OFFRE DE BOURSE DE DOCTORAT

Les troubles moteurs des élèves dyspraxiques et dyslexiques: Repérage et prise en charge à l'aide d'un jeu vidéo

LE PROJET DYSAPP

Objectif

Créer et évaluer l'efficacité d'un jeu vidéo permettant la pratique de la motricité fine et la planification visuo-motrice dans le but de repérer et d'accompagner les élèves dyspraxiques et dyslexiques en classe.

Porteur du projet

Université de Poitiers

Durée du projet

3 ans : 2017-2020

Classes concernées

Cycle 3 : CM1, CM2 et 6^{ème}

Financement

Programme d'investissement d'avenir dans le cadre des projets e-FRAN

Pour en savoir plus

http://www.caissedesdepots.fr/sites/default/files/medias/projet_5_dp_cdc.pdf

PRESENTATION DU PROJET DE THESE

La thèse sera réalisée dans le cadre du projet DYSAPP (voir encadré ci-contre). La dyslexie et la dyspraxie sont deux troubles d'apprentissage souvent accompagnés de troubles moteurs. Ces troubles pourraient expliquer au moins en partie les difficultés d'apprentissage du langage écrit (lecture-écriture). L'objectif général du projet de thèse est de mieux comprendre la nature des troubles moteurs des élèves dyslexiques et dyspraxiques et d'évaluer l'efficacité du jeu vidéo (créé dans le cadre du projet) pour le repérage et la prise en charge des troubles moteurs. Cette thèse devrait permettre de mieux comprendre les liens entre compétences motrices et apprentissage du langage écrit.

Les objectifs du doctorant

- 1 Identifier les aspects déficitaires en termes de motricité fine et de planification visuo-spatiale chez les élèves dyspraxiques et dyslexiques, et de les mettre en lien avec l'apprentissage du langage écrit.
- 2 Tester l'impact de l'utilisation du jeu vidéo dans la prise en charge des difficultés observées chez les élèves dyspraxiques et dyslexiques.
- 3 Diffuser les résultats obtenus à la communauté scientifique et dans le monde de l'éducation (conférences et articles scientifiques).

Mots-clés

Dyspraxie, dyslexie, troubles moteurs, lecture, écriture, remédiation.

Profil du candidat

Le/la candidat(e) devra être titulaire d'un Master en psychologie cognitive et/ou en psychologie du développement et/ou en neuropsychologie. Il/elle devra posséder une bonne connaissance de la démarche expérimentale en psychologie et des compétences dans le domaine du développement du langage écrit et/ou des troubles d'apprentissage, ainsi que des statistiques appliquées à la psychologie. Les connaissances en programmation informatique ne sont pas un prérequis, les aspects techniques de la création du jeu étant gérés par nos partenaires.

Le/la doctorant(e) réalisera sa thèse au Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage (Université de Poitiers, Université de Tours et CNRS, UMR 7295 : <http://cerca.labo.univ-poitiers.fr/>). Il/elle intégrera également un réseau national d'innovation numérique pour l'excellence éducative.

Directeurs de thèse

Pauline Quémart (Maître de Conférences en Psychologie) et Ludovic Le Bigot (Professeur en Psychologie).

Autres informations

Début du contrat : 1^{er} septembre 2017

Durée : 3 ans

Salaire : 1200/1300 euros net par mois

Permis A exigé (déplacements dans les établissements scolaires)

Dossier de candidature

Les candidatures (CV, lettre de motivation et au moins une lettre de recommandation) doivent être adressées par email à Pauline Quémart (pauline.quemart@univ-poitiers.fr) au plus tard le **15 mai 2016**. Elles seront examinées au fil de l'eau et un entretien sera programmé fin mai/début juin 2017.