La MSHS de Poitiers présente au Salon de la valorisation des sciences humaines et sociales du CNRS à Lille

mercredi 15 mai 2019, par lpe

Les 15 et 16 mai, la Maison des sciences de l'homme et de la société (MSHS) de l'université de Poitiers sera présente au Salon Innovatives SHS 2019, le Salon de la valorisation des sciences humaines et sociales, organisé cette année à Lille par le CNRS.

L'objectif des Innovatives SHS est d'illustrer la capacité des laboratoires en sciences humaines et sociales à répondre aux attentes de la société et à favoriser le transfert de leurs résultats de recherche vers les collectivités territoriales, le monde associatif, les grands groupes industriels et les PME-PMI.

Espace de rencontre et levier de construction de projets collaboratifs, la MSHS de l'université de Poitiers s'inscrit dans cette dynamique. **Seule MSHS de Nouvelle-Aquitaine à bénéficier du label CNRS**, elle fédère au sein de l'université de Poitiers les 15 laboratoires en Sciences économiques, humaines et sociales qui y développent des activités scientifiques interdisciplinaires. Lors des Innovatives SHS, elle présentera trois projets de recherche et d'innovation du laboratoire de recherche Centre de recherche sur la cognition et l'apprentissage (CeRCA) : ProVoc, DysApp et Bien vieillir.

ProVoc : une application pour entraîner la profondeur du vocabulaire chez l'enfant

L'objectif du projet ProVoc est de développer une application permettant de stimuler l'acquisition du vocabulaire chez l'enfant. Plus spécifiquement, l'application ProVoc vise à renforcer la profondeur du vocabulaire (richesse du lexique), aspect crucial pour l'apprentissage du langage écrit. À l'heure actuelle, aucun outil ne permet d'entraîner cet aspect du vocabulaire. Un paradigme expérimental a permis d'évaluer les effets bénéfiques de l'utilisation de ProVoc.

DysApp : un jeu vidéo pour identifier et aider les élèves avec des difficultés de coordination motrice et d'apprentissage de la lecture et de l'écriture

Le projet DysApp a pour objectif la création et l'évaluation de l'efficacité d'un jeu vidéo sur tablette pour identifier et accompagner les élèves présentant des troubles moteurs et des troubles d'acquisition du langage écrit. Son objectif est aussi d'aider tous les élèves à partir du CE2 à mieux maîtriser le langage écrit. Cet outil prendra la forme d'un jeu adaptatif sur tablette visant à exercer les compétences de motricité fine, de planification spatiale et temporelle et de rythme des élèves.

Bien vieillir : création d'un parcours sportif de santé pour seniors

Le projet Bien vieillir porte sur la création d'un parcours d'activités physiques dédié aux seniors afin d'améliorer leur santé cardiorespiratoire et cognitive. Plus largement, il cherche à montrer l'importance du développement de services et d'infrastructures facilitant le maintien d'une activité physique.

Les chercheurs du CeRCA participeront également à deux tables rondes sous forme de « Rencontres Innov'Actions » :

- Mercredi 15 mai / 10h15-11h15 : Les nouvelles méthodes d'apprentissage pour tous

Le jeu aide à apprendre, à évaluer les apprentissages ; les plateformes et les logiciels aident à prendre en charge, accompagner les personnes avec des besoins spécifiques et trouver des solutions adaptées dans différents domaines applicatifs. Ces projets l'illustrent et le prouvent.

- Jeudi 16 mai 2019 / 9h15-10h : Bien vieillir, le corps dans tous ses états

Le sport, le mouvement et le jeu pour évaluer le risque de troubles musculaires, l'accompagnement des personnes dans leur parcours de vie et la perception d'un état émotionnel par l'observation de sa dynamique corporelle, telles sont les nouveautés de ces recherches qui ont un impact certain sur le bien-être et le bon vivre.