



DUSSARPS CLEMENT

MAÎTRE DE CONFÉRENCES, SCIENCES DE L'INFORMATON

CONTACTEZ - MOI

 clement.dussarps@u-bordeaux.fr

PUBLICATIONS

- DUSSARPS, C., LEHMANS, A., GALLON, L., DUBERGEY, F., ABENIA, A. (2020). « La présence à distance dans les pratiques enseignantes : sentiment de présence et persévérance dans les apprentissages à l'aide des robots de téléprésence », Education, Santé, Sociétés. Vol. 6, n°2. Repéré à : <https://educationsantesocietes.net/publications/9782813003805>
- DUSSARPS, C. (2020). « Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader Kings 2 et d'Europa Universalis 4 », Sciences du jeu, n°13. Repéré à : <https://journals.openedition.org/sdj/2696>
- DUSSARPS, C. (2018). « Faut-il (ré)humaniser les MOOC ? », Revue française des Sciences de l'Information et de la communication [En ligne], n°12. Repéré à : <https://journals.openedition.org/rfsic/3389>
- DUSSARPS, C. (2018). « Les MOOC : quels enjeux pour valoriser une candidature à un emploi ? », Communication et organisation, n°53, 53-69. Repéré à : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-organisation-2018-1-p-53.html>
- DUSSARPS, C. (2015). « L'abandon en formation à distance : analyse socio-affective et motivationnelle[1] », Distances et Médiations des Savoirs [En ligne], 10. Repéré à : <http://dms.revues.org/1039>

THESE DOCTORALE / HDR

Titre: "Dimension socio-affective et abandon en formation ouverte et à distance".

Année de soutenance: 2014

Thématiques génériques de recherche:

- Usages et pratiques numériques, en particulier à des fins pédagogiques,
- Persévérance en formation à distance (sous l'angle des dimensions affective et conative),
- Persévérance et immersion chez les élèves téléprésents (robots de téléprésence),
- Apprentissage dans les jeux vidéo, apprentissage tangentiel.

Thématiques d'encadrement de mémoire/thèse:

- Numérique éducatif, médiation médiatisée des savoirs,
- Formation à distance, e-learning, tutorat à distance,
- Motivation et persévérance en formation,
- Sentiment d'auto-efficacité et réussite scolaire,
- Inclusion scolaire,
- Logiciels ludo-éducatifs, jeux vidéo, apprentissages par le jeu,
- Médiation culturelle, médiation muséale,
- Apprentissages et supports issus de la culture populaire (bande-dessinée, jeux vidéo...),
- Recherche d'information (évaluation, perception, représentations...).

DOMAINES DE RECHERCHE EN EDUCATION

- Usages et pratiques numériques, en particulier à des fins pédagogiques,
- Persévérance en formation à distance (sous l'angle des dimensions affective et conative),
- Persévérance et immersion chez les élèves téléprésents (robots de téléprésence),
- Apprentissage dans les jeux vidéo, apprentissage tangentiel.

PROJET(S) DE RECHERCHE EN EDUCATION

- PPI-INSPE sur la persévérance dans l'enseignement à distance dans le second degré.