

► WEBINAIRE

La fabrique des apprentissage et de la médiation du Moyen Âge

Découverte du projet FAMA

10 juin 2026



INTERVENANTES

CAROLE AVIGNON

Maîtresse de conférences en Histoire du Moyen Âge

Université d'Angers - Laboratoire TEMOS : Temps, Mondes, Sociétés, UMR CNRS 9016

ANGELIQUE HEINRY

Formatrice Atelier Canopé 49-Beaucouzé

AMANDINE JOUIN

Directrice Atelier Canopé 49-Beaucouzé

DEROULE

1. Projet FAMA
2. Cadre de l'expérimentation
3. Calendrier
4. Une expérimentation pour s'enrichir
5. Appel à candidatures
6. Modalités administratives
7. Classe pilote

1. Projet FAMA



PROJET FAMA - DISPOSITIF « ENJEUX SOCIÉTAUX »

Sciences PAR et POUR la société

Le projet **FAMA** (La fabrique des apprentissages et de la médiation du Moyen Âge) est lauréat de l'appel à projets « *Enjeux Sociétaux* » financé par la Maison des Sciences sociales et des Humanités (MSH) Ange-Guépin

Le constat de départ => la coexistence de plusieurs Moyen Âge(s) :

- celui mis au **travail par les historiens**,
- celui **enseigné** en primaire ou en secondaire,
- celui **fréquenté, consommé, détourné** dans des produits de pop-culture => un imaginaire médiéval ou pseudo-médiéval pouvant créer des obstacles épistémologiques aux apprentissages par des biais de représentation.

PROJET FAMA - DISPOSITIF « ENJEUX SOCIÉTAUX »

Le projet FAMA propose de **documenter et lever les biais de représentations du Moyen Âge** pour des publics adolescents en s'appuyant sur des médias (scolaires et culturels) :



Un prototype de jeu vidéo

Cap ou pas Cap ?

(accès libre sur [PC](#) ou [tablette](#))



Des podcasts

« [Histoire\(s\) de filiations](#) »

(tout public)

PROJET FAMA - DISPOSITIF « ENJEUX SOCIÉTAUX »

Finalité du projet

Résultats des expérimentations menées en classe par des enseignants accompagnés et en contexte de médiations culturelles:

- **Livrables scientifiques et professionnels** : Analyses des besoins des professionnels de la formation, de l'enseignement et de la médiation; **Documentation des effets d'apprentissage** de situations expérimentales coconstruites; Qualification des formes contemporaines de la transmission de la culture scientifique sur la Moyen Âge et les **écritures alternatives de la recherche en sciences sociales** (articles scientifiques, journées d'études, séminaires)
- **Production d'un cahier des charges de synthèse des besoins** pour la conception d'un nouveau jeu-vidéo répondant aux enjeux de **mis en situation d'apprentissages** et de promotion de la **culture scientifique historique**

PROJET FAMA – RESPONSABLES SCIENTIFIQUES



Carole Avignon

Maîtresse de conférences
Histoire du Moyen Âge



Sylvain Doussot

Professeur des universités
Sciences de l'éducation et de la
formation, didactique de l'histoire



Elise Guenoux

Docteure en
didactique

Laboratoire TEMOS - Université d'Angers



CREN – Nantes Université



PROJET FAMA – THÉMATIQUES DÉVELOPPÉES

Histoire des sociétés médiévales

- Lien matrimonial : discours doctrinaux, discipline ecclésiastique, justice d'officialité; couples; clercs et laïcs
- Filiation (bâtardise et illégitimité) et affiliation
- Enfances et enfants
- Genre

Didactique de l'histoire

- Didactique comparée
- Analyse didactique des situations de d'enseignement-apprentissage
- Initiation à la recherche en didactique de l'histoire

PROJET FAMA EXPÉRIMENTATIONS



Quoi ? Parcours de 8h (hybride) pour accompagner les enseignants qui testeront en classe le prototype de jeu avec des grilles d'analyse.

Qui ? Professeurs de collège volontaires sur l'Académie de Nantes. Observations de Elise Guenoux et de Louis Farcy, game designer



Quoi ? Dans une classe pilote, travail sur les représentations des élèves sur le Moyen Âge et la science historique animé par Terre des Sciences.

Qui ? Une classe de 5^{ème} avec un enseignant volontaire.

PROJET FAMA MÉDIATIONS

Quoi ? Un programme d'actions culturelles et patrimoniales sur Mauges-sur-Loire (49)

Qui ? Tout public

DOMAINE NATIONAL DU CHÂTEAU
D'ANGERS
CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

Quoi ? Un mini-festival de clôture
" Nos Moyen Âge(s) " le 2 juillet 2027
Qui ? Tous les acteurs, public
Enregistrement d'un podcast



Quoi ? Initiation à l'historicité par la pratique musicale avec l'instrumentiste et chanteuse Jeanne-Marie Gilbert. Appropriation sensible de la musique médiévale XIIIe-XVe s.

Qui ? Ecole de musique Communale de Mauges-sur-Loire (49)



DOMAINE NATIONAL DU CHÂTEAU
D'ANGERS
CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

Quoi ?

- Un programme d'actions patrimoniales : *Sciences dessus dessous et Echappées inattendues du CNRS.*
- Stage d'un étudiant M2 : Histoire publique, Nantes Université.

Qui ? Tout public et classes des expérimentations



2. Le cadre de l'expérimentation avec Réseau Canopé

LE CADRE DE L'EXPÉRIMENTATION



- Mettre en œuvre l'expérimentation d'un jeu vidéo dans sa discipline d'enseignement.
- Analyser et faire analyser par ses élèves le prototype de jeu vidéo éducatif.



jusqu'à 15 enseignants
de l'académie de Nantes



8h
(6h présentiel et
2h en distanciel)



hybride
(présentiel et distanciel)



Atelier Canopé 49
32 rue du Landreau
Beaucouzé

3. Le calendrier

10 juin 2026
14h-15h

Lancement de l'appel à candidatures en ligne

PUBLIC : tous enseignants de collège de
l'Académie de Nantes

**WEBINAIRE DE
PRESENTATION DU PROJET
D'EXPÉRIMENTATION**



**CONFIRMATION
PAR MAIL**

12 juillet 2026

Fin de l'appel à candidatures

Confirmation des enseignants
participant à l'expérimentation sur
l'année scolaire 2026-2027.



4 novembre 2026
14h-17h

- Cadre du projet et expérimentation
- Eclairage : Histoire médiévale
- Présentation des ressources
- Expérimentation du jeu vidéo
- Pistes pédagogiques envisageables
- Mise en œuvre de l'expérimentation et outils

**TEMPS 1 :
PRÉSENTIEL**



**TEMPS 2 :
DISTANCIEL**

Janvier-février 2027
(2h)

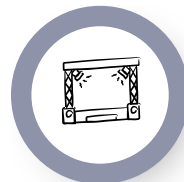
- FAQ, premiers retours d'expériences ou besoins pour mise en œuvre, si non réalisée encore.
- Intervention des responsables scientifiques et de L. Farcy, game designer du futur jeu.

Grilles d'analyse à rendre

12 mai 2027
14h-17h

- Retours d'expériences
- Présentation de la synthèse des grilles d'analyse réalisée par Réseau Canopé.
- FAQ sur les usages du jeu vidéo avec le game designer.
- Eclairage : la didactique de l'histoire
=> *Eléments pour la réalisation du cahier des charges du futur jeu.*

**TEMPS 3 :
PRÉSENTIEL**



**Clôture de
l'expérimentation**

2 juillet 2027

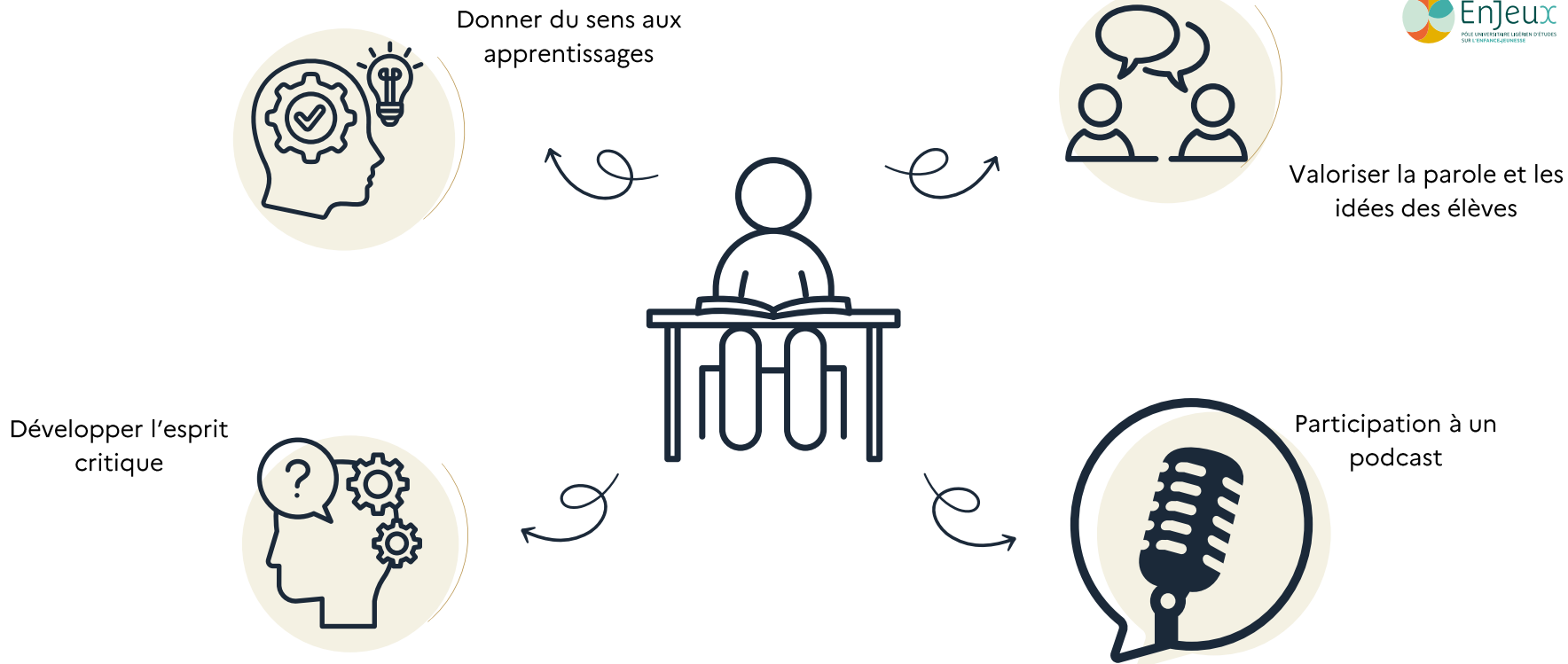
Un mini-festival de clôture "Nos Moyen Âge(s)" est organisé au Château d'Angers.

Possibilité de partager une contribution.

Expérimentation du prototype de jeu en classe ou à la maison

4. Une expérimentation pour s'enrichir





5. L'appel à candidatures



Nous écrire pour échanger et candidater
jusqu'au 12 juillet :



<https://cano.pe/6m1>

6. Modalités administratives



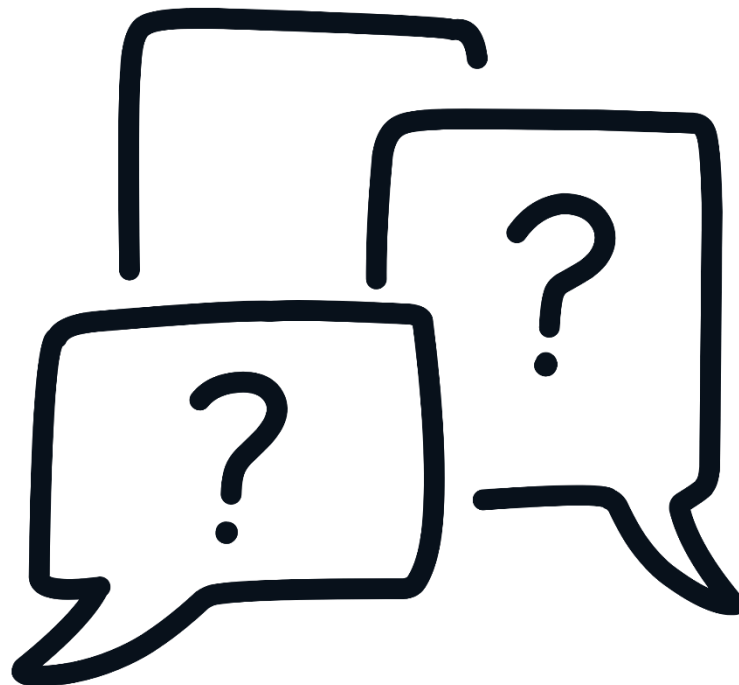
Indemnités Missions Particulières (IMP) à définir
selon le nombre de participants et le kilométrage

7. La classe pilote

Si vous avez envie que vos élèves aillent plus loin dans l'expérimentation
avec Terre des sciences, devenez classe pilote !



Prenez contact avec Carole Avignon : carole.avignon@univ-angers.fr



**Merci de votre attention
et de votre participation**