

**Le support, le jeu et l'apprentissage :  
Vers une innovation par le design de l'outil pédagogique au collège**

**Sous la direction d'Alessandro ZINNA (EA7447-PROJEKT-UNIMES)**

Nous interrogeons les formes de l'apprentissage de l'Histoire-Géographie en classe de 6ème année au collège Français par l'usage de la méthodologie du design et sa pratique.

L'hypothèse de cette recherche est que la gamification de l'outil pédagogique, de manière qui engage davantage les sens de l'élève dans sa relation avec l'objet, contribue à propulser ses capacités cognitives et ses compétences créatives, et d'aborder la matérialité du monde d'une autre manière.