

Journée Jeunes Chercheurs en SIC

LES PRATIQUES ENSEIGNANTES LUDIQUES DANS LES CLASSES DE PRIMAIRE EN BELGIQUE FRANCOPHONE

Articulation de méthodes quantitative et qualitative
dans le cadre d'une démarche inductive

GERiICO - Université de Lille - 30/05/2018

Charlotte Préat
(UCL - GReMS - LabJMV)

Au programme

I. Problématique

- Une thèse inscrite en SIC
- Question de recherche

II. Démarche méthodologique

- Articulation de phases quantitative et qualitative

III. Conception du questionnaire

- Un questionnaire en trois parties
- Dans les prochains mois...

I. PROBLÉMATIQUE

Une thèse inscrite en SIC

Objet

- Relation entre jeu et apprentissage
- Focus sur l'**adéquation entre jeu et éducation formelle**
 - Utilisation du jeu par les enseignants dans leurs pratiques pédagogiques
 - Classes de la 1^{ière} à la 6^{ème} année du primaire (6-12 ans) en Fédération Wallonie-Bruxelles

Double objectif

- **Déterminer la nature des jeux utilisés en classe**
 - Quels sont les types de jeux utilisés en contexte scolaire ?
 - Quelle est la place du numérique dans les pratiques enseignantes ludiques ?
- **Approfondir les usages du jeu en classe**
 - Quels sont les effets voulus par les enseignants et perçus par les élèves ?
 - Quels sont les freins et facilitateurs à l'usage du jeu en classe ?



Phase quantitative

Phase qualitative

→ **Articulation de phases quantitative et qualitative dans le cadre d'une démarche inductive**

Question de recherche

« Le jeu est-il transformé pour être intégré à la pratique enseignante en éducation formelle ? »

→ Le jeu via **5 caractéristiques** (Brougère, 2005)

- Le second degré
- La décision du joueur
- La règle
- La frivolité
- L'incertitude concernant son dénouement



Une diversité d'activités sur une variété de supports

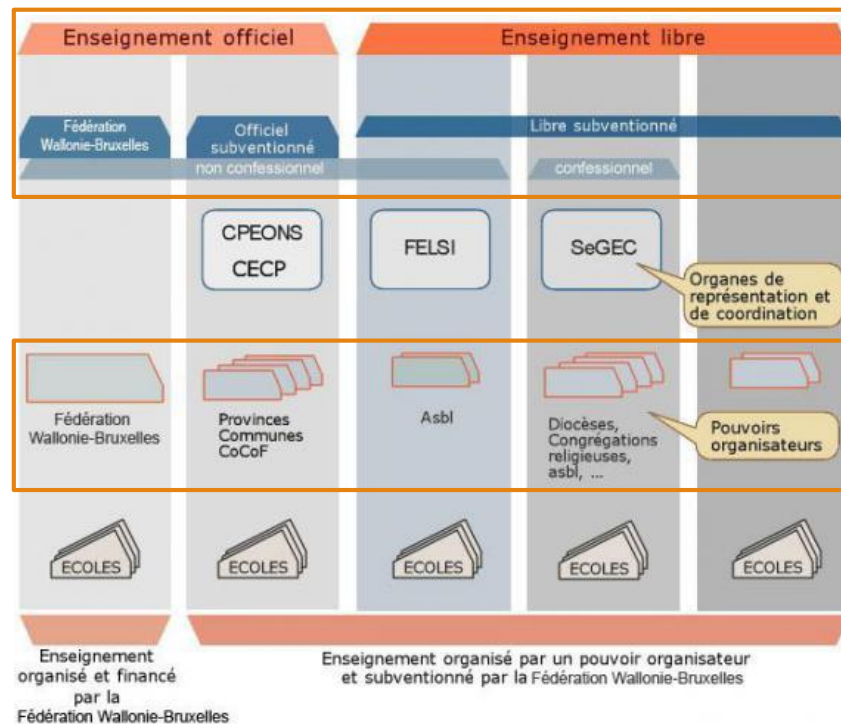
→ La pratique enseignante comme la **pratique d'enseignement** qui « se déroule **durant le temps scolaire**, principalement **en classe**, **en présence d'élèves** » (Deaudelin *et al.* dans de Saint-André, Montésinos-Gelet & Morin, 2010, p.160)

- Elle comprend trois phases (Bressoux dans de Saint-André, Montésinos-Gelet & Morin, 2010, p.160)
 - **Préactive** qui renvoie à la planification de l'enseignement
 - **Interactive** qui se déroule en classe avec les élèves
 - **Postactive** qui renvoie aux activités d'évaluation et de retour sur l'action

Question de recherche

« Le jeu est-il transformé pour être intégré à la pratique enseignante en éducation formelle ? »

→ L'éducation formelle càd telle qu'elle est dispensée dans l'**enseignement primaire en Fédération Wallonie-Bruxelles**



Pour chaque école :

- Dépendance vis-à-vis d'un **pouvoir organisateur**
- Appartenance à un **réseau d'enseignement**

Source : Fédération Wallonie-Bruxelles – Enseignement.be : *L'organisation générale de l'enseignement*. Repéré à www.enseignement.be/index.php?page=25568&navi=2667

II. DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE

Articulation de phases quantitative et qualitative

- Commencer par une phase quantitative -

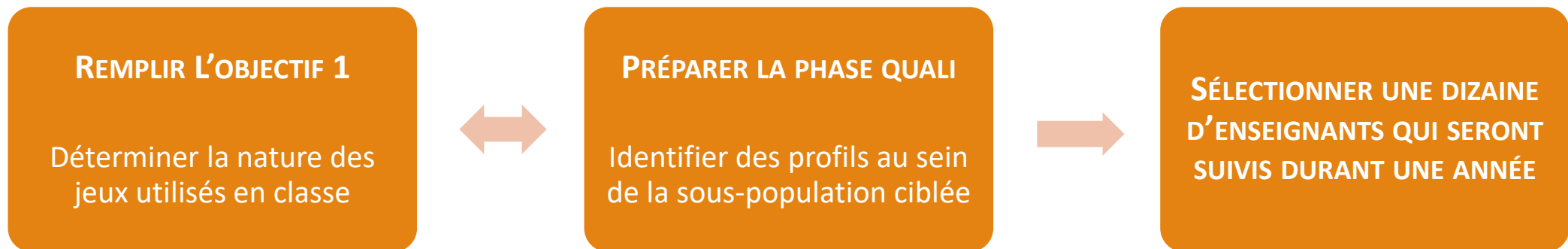
Pourquoi ce choix ?

- Envisager le terrain d'étude à un niveau macro
 - Cartographier les pratiques enseignantes ludiques actuelles en Fédération Wallonie-Bruxelles

Comment ?

- Enquête en ligne par questionnaire destinée aux enseignants du primaire de tous les réseaux d'enseignement
 - Une sous-population en particulier : les enseignants qui utilisent déjà le jeu en classe

Dans quels buts ?

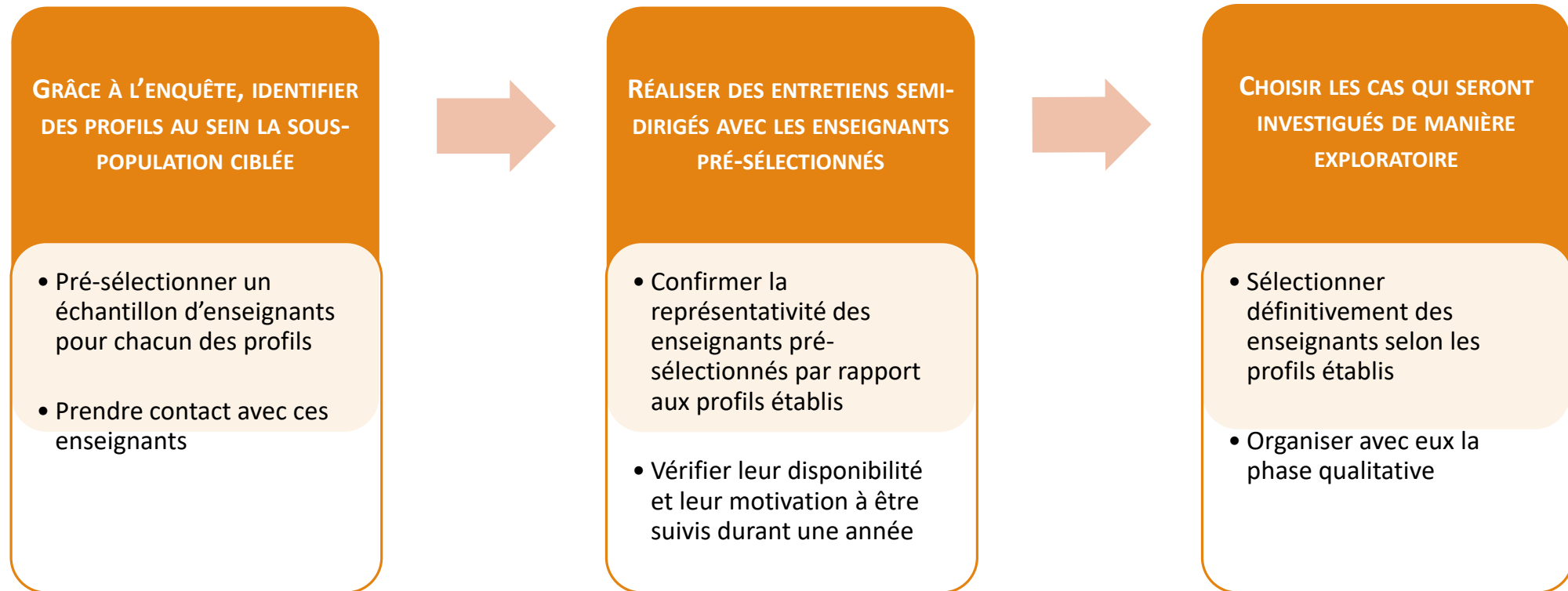


Articulation de phases quantitative et qualitative

- Passer du quantitatif au qualitatif -

Questionnement concernant le passage de l'un à l'autre

- Ajouter des étapes pour le consolider



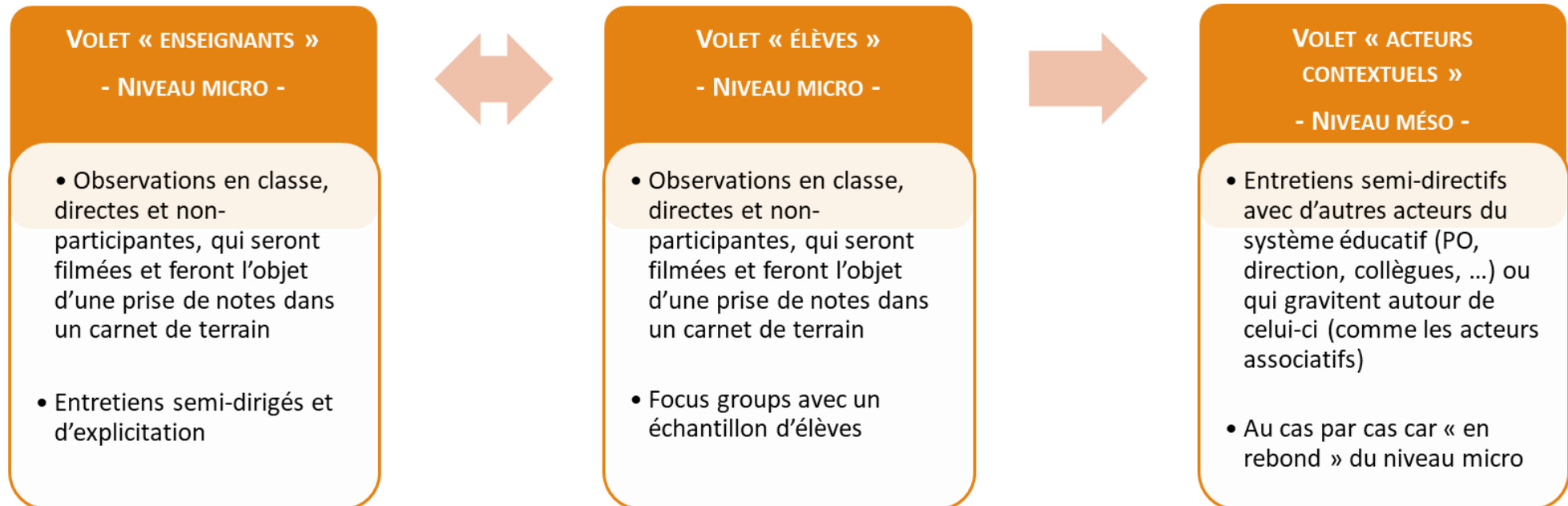
Articulation de phases quantitative et qualitative

- Poursuivre avec une phase qualitative -

Pourquoi ?

- Envisager le terrain d'étude à des niveaux micro et méso
 - Approfondir les usages du jeu en classe (objectif 2)

Comment ?

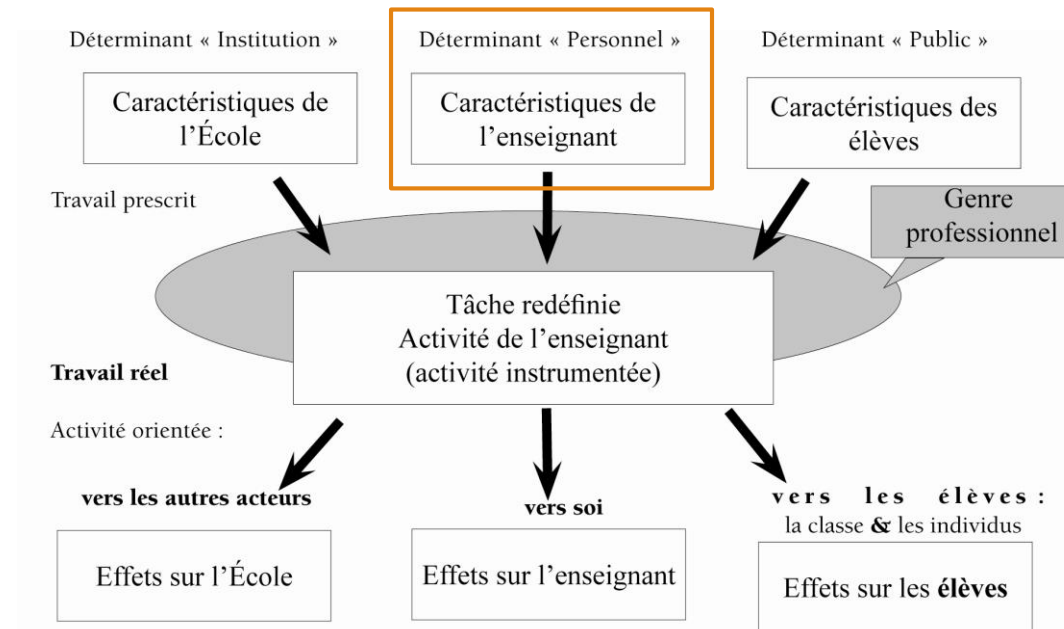


III. CONCEPTION DU QUESTIONNAIRE

Un questionnaire en trois parties

Selon le modèle d'analyse de l'activité de l'enseignant (Goigoux, 2007)

- Trois principaux déterminants du travail enseignant



Source : Goigoux, R. (2007). « Un modèle d'analyse de l'activité des enseignants ». *Éducation et didactique*, vol 1, n°3, Varia.

- Focus sur le déterminant « Personnel »
- Les autres déterminants par l'intermédiaire de l'enseignant

Partie « enseignant »

Construire des profils sur base des différentes identités d'un même enseignant

Dans la sphère privée,
c'est à la fois :

- Un individu
- Un joueur
- Un utilisateur de TIC

Dans la sphère professionnelle,
c'est à la fois :

- Un enseignant
- Un utilisateur du jeu en classe
- Un utilisateur de TIC en classe

Partie « enseignant »

- Rubriques relatives à la sphère privée -

Un individu	Un joueur	Un utilisateur de TIC
Genre (Digital Wallonia, 2018) Âge (Digital Wallonia, 2018) Lieu de résidence	Représentations du jeu Attitudes vis-à-vis des relations enfants-jeux Type(s) de jeu(x) utilisé(s) Fréquence des usages du jeu	Représentations des TIC Attitudes vis-à-vis des relations enfants-TIC (Fastrez, De Smedt & Mathen, 2015) Type(s) de TIC utilisée(s) Fréquence des usages des TIC Sentiment d'efficacité personnelle vis-à-vis des TIC (Roland, Choumane & Vanmeerhaeghe, 2016)

Partie « enseignant »

- Rubriques relatives à la sphère professionnelle -

Un enseignant	Un utilisateur du jeu en classe	Un utilisateur de TIC en classe
Poste(s) (Duquesnoy, 2014 ; Raby, 2004)	Type(s) de jeu(x) utilisé(s) en classe Fréquence des usages du jeu en classe Finalité(s) des usages du jeu en classe Provenance du/des jeu(x) utilisé(s)	Type(s) de TIC utilisée(s) en classe Fréquence des usages de TIC en classe Finalité(s) des usages de TIC en classe Provenance des TIC utilisées
Années d'ancienneté (Digital Wallonia, 2018)		
Sa formation initiale (Digital Wallonia, 2018 ; AWT, 2013)	Années d'expérience en terme d'usage du jeu en classe	Années d'expérience en terme d'usage de TIC en classe
Sa/ses formation(s) continue(s) (Digital Wallonia, 2018 ; AWT, 2013)	Soutien(s) dans sa démarche	Soutien(s) dans sa démarche (Roland, Choumane & Vanmeerhaeghe, 2016)
Apprentissage(s) en autodidacte (Raby, 2004)	Avantages de l'utilisation du jeu en classe (Karsenti, 2017 ; Karsenti & Bugmann, 2016)	Avantages de l'utilisation de TIC en classe (Digital Wallonia, 2018 ; Karsenti & Collin, 2011)
Ouverture/résistance au changement (Raby, 2004)	Inconvénients de l'utilisation du jeu en classe	Inconvénients de l'utilisation de TIC en classe (Digital Wallonia, 2018 ; Karsenti & Collin, 2011)
Conception de l'enseignement (Raby, 2004)		

Parties « école » et « élèves »

- Par l'intermédiaire de l'enseignant -

Concernant l'école	Concernant les élèves
Réseau d'enseignement (Digital Wallonia, 2018)	Âge
Localisation géographique (Digital Wallonia, 2018)	Perception de la familiarité des élèves avec le numérique (Roland, Choumane & Vanmeerhaeghe, 2016)
Perception de l'environnement social de travail (Duquesnoy, 2014)	Perception de la familiarité des élèves avec le jeu
Perception de l'accessibilité des ressources et équipements numériques (Digital Wallonia, 2018)	Perception de l'attitude des élèves vis-à-vis de l'apprentissage
Type(s) de ressources et équipements numériques disponibles (Digital Wallonia, 2018)	Perception de l'attitude des élèves vis-à-vis de l'usage du jeu en classe
Perception de l'accessibilité des ressources ludiques	Perception de l'attitude des élèves vis-à-vis de l'usage de TIC en classe
Type(s) de ressources ludiques disponibles	

Dans les prochains mois...

Poursuivre et peaufiner la rédaction des questions et des items

- Revue de la littérature
- Entretiens exploratoires avec des enseignants
- Entretiens exploratoires avec des personnes-ressources pour les enseignants

Réfléchir à la place à accorder aux questions (semi-)ouvertes

- Implications en termes de traitement des données

Penser à une structure en arborescence pour le questionnaire

- Alléger le questionnaire pour les répondants

Pré-tester le questionnaire

- Passation du questionnaire auprès d'enseignants
- Présentation du questionnaire à des personnes-ressources pour les enseignants

Bibliographie

Agence Wallonne des Télécommunications (2013). *Équipement et usages TIC 2013 des écoles de Wallonie. L'usage des technologies de l'information et de la communication en Wallonie. Education*. Rapport d'enquête.

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica.

de Saint-André, M., Montésinos-Gelet, I. & Morin, M. (2010). « Avantages et limites des approches méthodologiques utilisées pour étudier les pratiques enseignantes ». *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, 13(2), 159-176.

Digital Wallonia (2018). *Baromètre Digital Wallonia. Éducation & Numérique 2018. Infrastructure, ressources et usages du numérique dans l'éducation en Wallonie et à Bruxelles*. Rapport d'enquête.

Duquesnoy, M. (2014). *Les usages professionnels de l'internet chez les enseignants du primaire. Une recherche en Communauté française de Belgique. Volume 1*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Éducation. Université Paris Descartes.

Fastrez, P., De Smedt, T. & Mathen, M. (2015). *Les enfants et les écrans. Usages des enfants de 0 à 6 ans, représentations et attitudes de leurs parents et des professionnels de la petite enfance*. Rapport de recherche. Recherche commanditée par l'ONE, en collaboration avec le CSEM.

Goigoux, R. (2007). « Un modèle d'analyse de l'activité des enseignants ». *Éducation et didactique*, vol 1, n°3, Varia.

Karsenti, T. (2017). *FinÉcoLab. Une approche ludique et efficace pour transformer l'enseignement de l'économie*. Montréal : CRIFPE.

Karsenti, T. & Bugmann, J. (2016). « Transformer l'école avec Minecraft ». *Formation et profession*, 24(3), 104-112.

Bibliographie

Karsenti, T. & Collin, S. (2011). *Avantages et défis inhérents à l'usage des ordinateurs au primaire et au secondaire : Enquête auprès de la Commission scolaire Eastern Townships. Synthèse des principaux résultats*. Montréal, QC: CRIFPE.

Vermersch, Pierre (1994). *L'entretien d'explicitation*. Paris : ESF.

Raby, C. (2004). *Analyse du cheminement qui a mené des enseignants du primaire à développer une utilisation exemplaire des technologies de l'information et de la communication en classe*. Thèse de doctorat en Education. Université de Montréal.

Roland, N., Choumane, M. & Vanmeerhaeghe, S. (2016). *Les pratiques d'enseignement et d'apprentissage avec le numérique : le cas des tableaux blancs interactifs et des tablettes numériques au sein des écoles de la Ville de Bruxelles*. Rapport de recherche. Recherche commanditée par la Ville de Bruxelles.

Merci pour votre attention !