

JOURNÉES DOCTORALES 2019

Appropriation des objets numériques

Médias ludiques, TIC et pratiques d'enseignement :
discours d'instituteur.trice.s primaires de la FWB

Session « Enseignement, apprentissage et éducation »

9 juillet 2019 - UCLouvain (Louvain-la-Neuve)



Par Charlotte Prémat
(GReMS, UCLouvain)



Au programme

2

Une thèse en SIC

Un retour sur les données exploratoires

- Focus sur les processus créatifs
- Mobilisation du concept de médiatisation
- Quatre questions fil rouge sur les thèmes suivants :
 - Les types de médias ludiques mobilisés
 - Transformer ou créer ces médias ludiques
 - Les critères de sélection/production
 - Les objectifs poursuivis

Conclusions : une forme d'appropriation d'objets numériques

Une thèse en SIC

3

Objets de recherche

- Les **pratiques d'enseignement** incluant du **jeu** :
 - Des instituteur.trice.s primaires qui exercent dans l'enseignement ordinaire ;
 - De la 1^{ère} à la 6^{ème} année et tous réseaux d'enseignement confondus ;
 - Sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.
- La **pratique d'enseignement** « se déroule **durant le temps scolaire**, principalement **en classe, en présence d'élèves** » et comprend **trois phases** :
 - **Préactive** ou de planification et de préparation de l'enseignement
 - **Interactive** qui se déroule en classe avec les élèves
 - **Postactive** ou d'évaluation et de retour sur l'enseignement

Une thèse en SIC

4

Objets de recherche

- Les **pratiques d'enseignement** incluant du **jeu** :
 - Des **instituteur.trice.s** primaires qui exercent dans l'**enseignement ordinaire** ;
 - De la **1^{ère} à la 6^{ème} année** et **tous réseaux d'enseignement** confondus ;
 - Sur le territoire de la **Fédération Wallonie-Bruxelles**.
- Le **jeu** comme un objet matériel (jeux de société, vidéo, etc.) ou immatériel (règles, principes, etc.) mais surtout **une activité (1), liée au fait de jouer (2)** :
 - (1) // avec le **média tel que défini par Anderson** : « une activité humaine distincte qui organise la réalité en textes lisibles en vue de l'action »
 - (2) /\ au **caractère subjectif** du jeu

Une thèse en SIC

5

Question de recherche

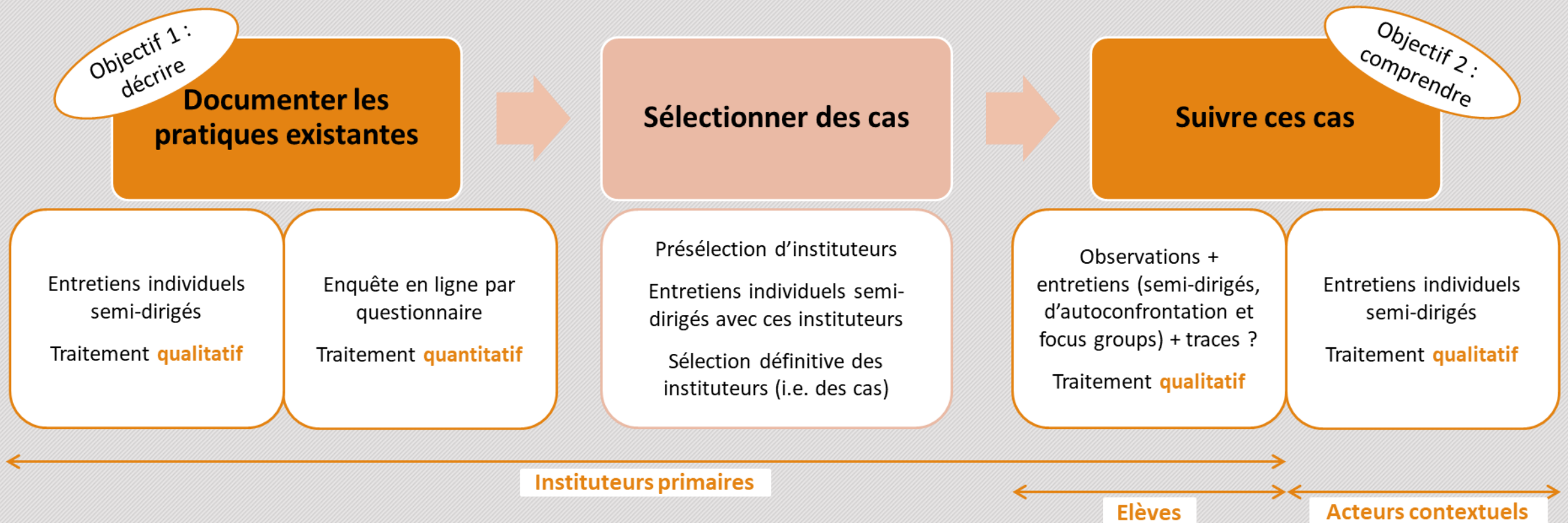
- **Comment** les instituteur.trice.s primaires intègrent-ils.elles des médias ludiques dans leurs pratiques d'enseignement sur le territoire de la FWB ?
 - **Méthodologie mixte** poursuivant un **double objectif** et découpée en **trois phases**
 - **Deux angles d'approche** mobilisés dans une perspective info-communicationnelle



Une thèse en SIC

6

Méthode de recherche



Une thèse en SIC

7

Deux angles d'approche

- Les pratiques de ma population en termes de **processus de médiation des savoirs**
 - Sous un angle communicationnel : en termes de **médiation** ⇔ **médiatisation**
- La **possible dimension numérique** des pratiques de ma population
 - Un **lien potentiel** entre les dimensions numérique et ludique des pratiques
 - La nature de ce lien



Un retour sur les données exploratoires

8

12 entretiens individuels semi-dirigés

- Diversité des **profils des instituteur.trice.s** volontaires rencontré.e.s

→ Répartition des instituteur.trice.s selon leur **genre** et leur **âge**

Genre Age	- de 30 ans	30 - 39 ans	40 - 49 ans	50 - 59 ans	TOTAL
Hommes	2	1	1	-	4
Femmes	3	2	1	2	8
TOTAL	5	3	2	2	12

→ Répartition des instituteur.trice.s selon la **province** où ils.elles enseignent

Brabant wallon	Hainaut	Liège	Luxembourg	Namur	Bruxelles	TOTAL
1	3	3	3	1	1	12

Un retour sur les données exploratoires

12 entretiens individuels semi-dirigés

- Traitement **qualitatif** : retranscription complète et analyse avec le logiciel NVivo
- Focus sur **un élément central dans les discours** des instituteur.trice.s, que ce *verbatim* résume à lui seul : « **c'est un métier d'adaptation** » (professeure de mathématiques et de français, plusieurs classes de 1^{ère} année)
 - Présentation des données exploratoires sous l'angle des **processus créatifs** mis en œuvre par les instituteur.trice.s primaires pour **transformer** et **produire** des médias ludiques en vue de les intégrer à leurs pratiques d'enseignement
 - Réflexion appuyée sur le **concept de médiatisation**

Le concept de médiatisation

10

Les processus créatifs comme relevant de la médiatisation, définie comme :

Le processus de conception, de production et de mise en œuvre de dispositifs de communication médiatisée, processus dans lequel le choix des médias les plus adaptés ainsi que la scénarisation occupent une place importante. Plus précisément, la médiatisation désigne les opérations conceptuelles ainsi que les processus créatifs, [sémiotiques, communicationnels] et techniques qui aboutissent à une « mise en média » des contenus, des connaissances, des informations qui font l'objet de la communication.

→ Elle se rapporte à l'**ingénierie de la formation**.

→ Elle constitue le **pendant de la médiation** (étude des dispositifs *in situ* - usages et effets).

Quatre questions fil rouge

11

- Quels **types de médias ludiques** les instituteur.trice.s primaires intègrent-ils.elles à leurs pratiques d'enseignement ?
- Ces médias ont-ils été **transformés** ou **créés** par les instituteur.trice.s ?
- Sur base de quels **critères** les choisissent-ils.elles ou les produisent-ils.elles ?
- Quels **objectifs** poursuivent-ils.elles ?



Les types de médias ludiques mobilisés

- Les instituteur.trice.s proposent des activités ludiques à leurs élèves via une **multitude de supports (non-)numériques**.
 - Les jeux sont soit achetés (neufs ou en seconde main), soit téléchargés sur Internet et imprimés, soit créés par les instituteur.trice.s eux-mêmes.
 - Des plateformes d'apprentissage ou des jeux en ligne sont aussi mobilisés.



Les types de médias ludiques mobilisés

- Une **préférence** est manifestée **pour les jeux sur supports « physiques »**.

→ Les instituteur.trice.s se sentent **moins contraints** dans leur utilisation :

Le numérique, quand il y a quelque chose qui ne convient pas, je ne peux pas le changer. Le papier, par exemple, si j'achète un jeu et qu'il y a la moitié des questions qui ne m'intéressent pas, j'enlève la moitié et le reste je peux le laisser à disposition des enfants.

(Instituteur, une classe de 3^{ème} année)

→ Ils.elles peuvent **intervenir directement** sur le jeu :

Ici c'étaient des blocs de construction trouvés pas chers [...] où le but est de construire ces maisons-là. Sauf que moi, je l'ai un peu adapté et j'ai construit moi-même d'autres possibilités pour un peu étendre le jeu et différencier. Pour un enfant pour qui ça serait trop compliqué, bon ben voilà, il a une plus petite maison. Et, au moins, il y a moyen de faire des variations à l'infini.

(Professeure de mathématiques et de français, plusieurs classes de 1^{ère} année)

Transformer ou créer ces médias ludiques

14

- Focus sur les **jeux téléchargés sur Internet**

→ S'il leur arrive d'utiliser tels quels les jeux provenant d'Internet, nombreux sont les instituteur.trice.s qui se saisissent des **possibilités, en termes adaptation, offertes par le format numérique** :

Je regarde, j'enregistre sur Pinterest et, dès que je sais imprimer, je le fais. Et puis, au bout d'un moment, je plastifie et je prépare. Mais alors parfois il y a des jeux, là, qui sont en anglais alors que je dois refaire. Je prends la même idée, mais je la refais en français ou bien j'adapte parce que c'est trop difficile. Donc je l'adapte avec ce qu'il me faut mais l'idée me plaît.

(Professeure de mathématiques et de français, plusieurs classes de 1^{ère} et 2^{ème} années)

Transformer ou créer ces médias ludiques

15

- Focus sur les **jeux créés par les instituteur.trice.s**

→ Le jeu comme un **état d'esprit**, des **mécaniques**

Mais je joue aussi, la moitié du temps, avec rien. Il n'y a pas vraiment besoin d'un grand matériel quoi. On va faire les jeux de nombres : ils sont tous debout et ils doivent, chacun, dire un chiffre. À part que 5 et les multiples de 5, on remplace par « plouf », donc c'est « één-twee-drie-vier-plouf-zes-zeven-acht-negen-plouf ». Celui qui se trompe se fait éliminer et s'assied. Là, il n'y a rien, il n'y a pas de matériel. Le jeu de mime, il n'y a rien. Le jeu des couleurs. Il y a beaucoup de jeux où, finalement, il n'y a pas besoin de beaucoup de matériel, c'est l'esprit du jeu qui compte quoi.

(Professeure de néerlandais, plusieurs classes de 4ème, 5ème et 6ème années)

Transformer ou créer ces médias ludiques

16

- Focus sur les **jeux créés par les instituteur.trice.s**

→ Une transposition de jeux existants, parfois en impliquant les élèves :

L'objectif, au départ, c'est de créer des jeux mathématiques. [...] Moi, par exemple, les jeux que j'ai créés, je me suis basée sur des jeux existants. Les enfants, au début d'année, ont apporté différents jeux, ont parlé des différents jeux qu'ils avaient et puis on a réfléchi à comment on pouvait les transformer pour utiliser notre matière et réviser notre matière. Ils ont proposé toute une série de jeux et on a trié dans les différents jeux pour voir ce qui était transformable ou pas.

(Institutrice, une classe de 4-5-6^{ème} années)

Transformer ou créer ces médias ludiques

17

- Focus sur les **jeux créés par les instituteur.trice.s**

→ Les jeux existants comme source d'inspiration

Le memory, ils vont en course-relais en fait. [...] Soit, au départ, ils voient les cartes et ils doivent essayer de ramener les paires. Soit, c'est aussi complètement du hasard: les cartes sont retournées, ils vont chercher une carte par équipe et, après, à la fin du temps, quand il n'y a plus de cartes, on essaye de rassembler les paires et de voir combien de paires on a.

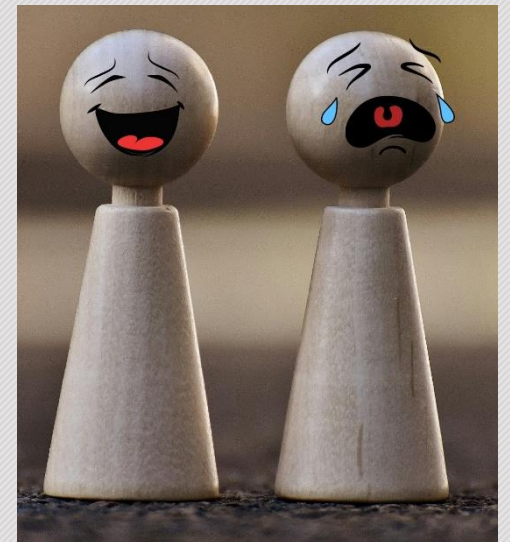
(Professeure de gymnastique, de la 1^{ère} à la 6^{ème} année)

Les critères de sélection/production

18

- Les instituteur.trice.s s'appuient sur de **multiples critères pour sélectionner, adapter ou créer les jeux qu'ils utilisent :**

- (1) Le rapport avec la matière scolaire
- (2) La gratuité (ou le faible coût)
- (3) La facilité de la prise en main
- (4) La durée
- (5) L'aspect esthétique



Les objectifs poursuivis

19

- Les médias ludiques sont mobilisés pour viser des **compétences disciplinaires**.
 - Les **jeux mathématiques** sont très répandus.

Chaque fois que je vois des tables de multiplication, par exemple, et bien alors là on les crée nous-mêmes comme ça, ça fait une petite révision en même temps. Ils écrivent le calcul d'un côté et puis après ils écrivent la réponse toute seule. On dit le calcul qu'il faut écrire, mais c'est eux qui écrivent la réponse derrière et moi je vérifie après.

(Professeure de mathématiques et de français, plusieurs classes de 1^{ère} et 2^{ème} années)

Les objectifs poursuivis

20

- Les médias ludiques sont mobilisés pour viser des **compétences disciplinaires**.
→ La matière est introduite par/travaillée durant l'activité ludique.

Si on joue, ils savent que, derrière, il y a un apprentissage. [...] Maintenant j'ai été très clair au début, à chaque fois « on va jouer, mais il y a un apprentissage derrière ». Donc on ne va pas jouer forcément au Monopoly, ça ça ne m'intéresse pas à ce moment-là. Mais donc ils le savent. Ils savent qu'il y a quelque chose à essayer de comprendre, ils savent, qu'à un moment, ça va peut-être coïncider et que, dès lors, eux, ils vont devoir réfléchir.

(Instituteur, une classe de 5-6^{ème} années)

Les objectifs poursuivis

21

- Les instituteur.trice.s citent également des **objectifs plus transversaux**, même s'ils.elles ne les visent pas prioritairement.
 - Instaurer plus de **collaboration** entre les élèves et favoriser leur **autonomie**
 - **Différencier** l'enseignement



Les objectifs poursuivis

22

- Quelques instituteur.trice.s relèvent que proposer des médias ludiques en classe **inculque les codes du jeu** aux élèves.

Même, ça apprend aussi à jouer. Fin, c'est bête à dire, mais il y a des enfants je crois qui, à la maison, ne jouent pas souvent, qui sont plus, je ne sais pas moi, derrière la télé ou devant un ordinateur. Donc tiens apprendre, fin en tout cas à cet âge-là, apprendre qu'il faut lancer un dé chacun à son tour, travailler la patience. Ça c'est vrai que j'ai remarqué que, pour les petits, voilà, attendre son tour, apprendre à distribuer les cartes et dire « tiens c'est toi qui commences puis l'autre puis l'autre puis l'autre ». Donc il y a quand même l'apprentissage du respect de l'ordre des priorités.

(Professeure de mathématiques et de français, plusieurs classes de 1^{ère} année)

Les objectifs poursuivis

23

- Ils.elles constatent aussi que jouer en classe fait **évoluer le rapport que les élèves entretiennent au jeu** :

Ils changent aussi dans leur caractère. Il y en a qui [...] n'aiment pas perdre et ils n'aiment pas travailler en groupe. Donc ça les change aussi. Ils apprennent [...] à perdre et à être contents de perdre, entre guillemets, parce qu'ils comprennent que ce n'est qu'un jeu.

(Institutrice, une classe de 1^{ère} année)



Conclusions : l'intégration par l'appropriation

24

L'intégration de médias ludiques aux pratiques d'enseignement : un processus d'appropriation impliquant une « mise en média » du jeu

Des processus créatifs à l'œuvre : transformation ET production de supports ludiques principalement « physiques » (mais notamment issus d'Internet)

- Actuellement, une « **création à trois niveaux** » :
 - Le jeu comme un **état d'esprit**, des **mécaniques**
 - Une **transposition de jeux existants**, parfois en impliquant les élèves
 - Les **jeux existants** comme **source d'inspiration**
- Processus créatifs guidés par des **critères** et des **objectifs**

Conclusions : les objets numériques

25

Peu d'instituteur.trice.s rencontré.e.s proposent des médias ludiques numériques à leurs élèves ⇔ le numérique occupe une place centrale dans leur processus d'intégration de médias ludiques à leurs pratiques d'enseignement.

→ L'appropriation des objets numériques est à envisager au sens large : tant des objets-jeux numériques que des outils numériques mobilisés lors des processus créatifs mis en œuvre par les instituteur.trice.s.

Prolongations : penser le détournement de l'objet-jeu

- (1) Dépassez la connotation négative du détournement en mobilisant l'approche instrumentale
- (2) L'usage de l'objet-jeu en contexte scolaire comme une forme de détournement de celui-ci

Bibliographie

26

- Anderson, J. A. (1988). Examen de quelques concepts éclairant la position de l'éducateur aux médias. *Rencontre de la recherche et de l'éducation : actes du Symposium*, 27-30 juin 1988, Lausanne (Suisse), Centre d'initiation aux communications de masse, 11-23.
- Béguin, P. & Rabardel, P. (2001). Concevoir pour les activités instrumentées. *Revue d'intelligence artificielle*, 14(1-2), 35-54. Récupéré de : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.472.2482&rep=rep1&type=pdf>
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.
- Dupin 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. Récupéré de : <https://www.erudit.org/en/journals/ncre/2010-v13-n2-ncre0713/1017288ar.pdf>
- Peraya, D. & Papi, C. (2018). Médiation et médiatisation. Entretien avec Daniel Peraya. *médiations et médiatisations*, 1(1), 102-111. Récupéré de : <https://revue-mediations.telug.ca/index.php/Distances/article/view/61/29>
- Préat, C. (2019). Comment les instituteurs primaires intègrent-ils des médias ludiques à leurs pratiques d'enseignement? Discours sur la construction d'instruments d'enseignement. *COMMposite*, 20(2). Récupéré de : <http://www.composite.org/index.php/revue/article/view/312/217>