

Comment l'enseignante peut générer une entrée dans le sens plutôt que dans la forme ?

Jouer pour donner du sens aux apprentissages

Gabriel Kappeler & Anne Clerc-Georgy
gabriel.kappeler@hepl.ch anne.clerc-georgy@hepl.ch

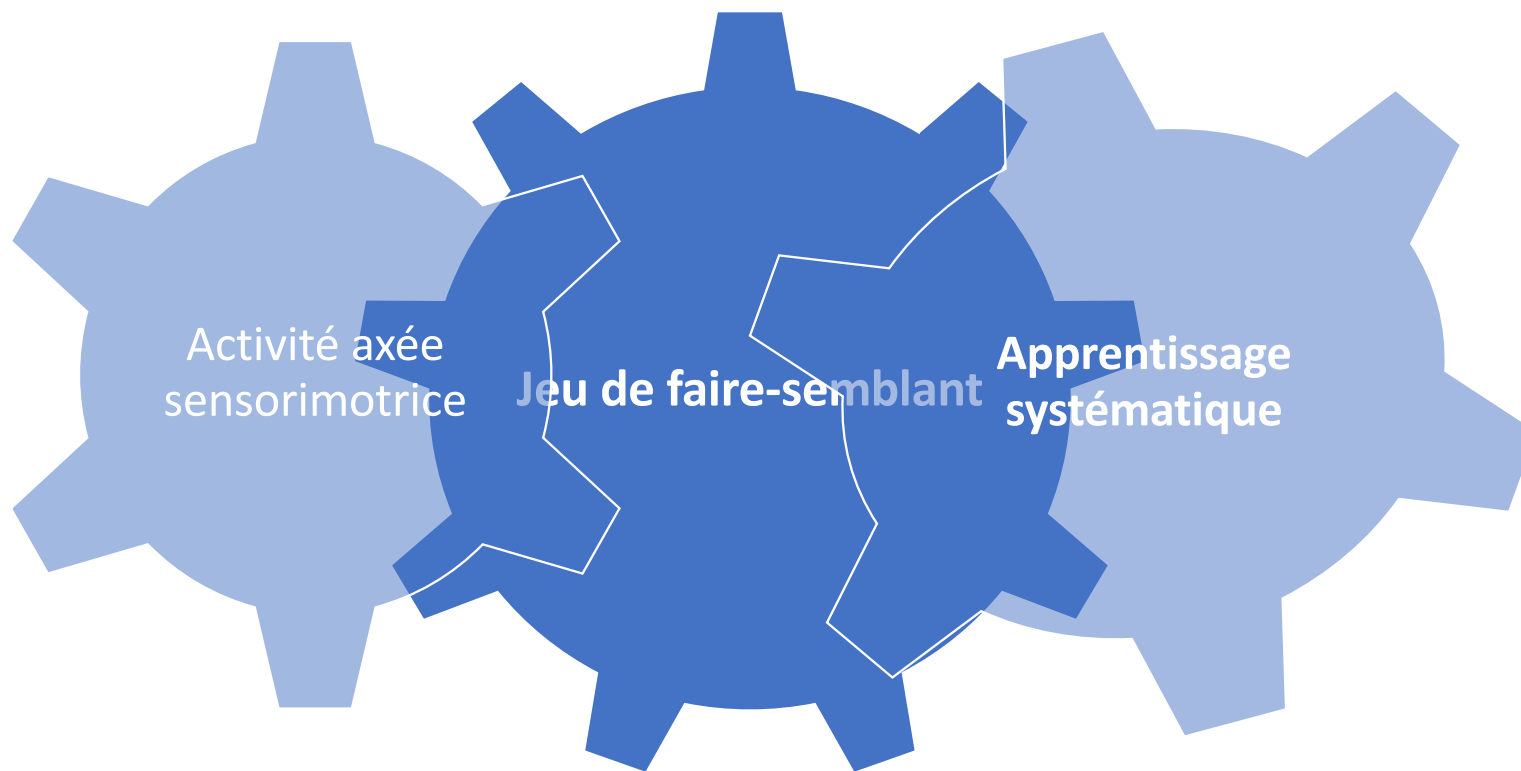
Jeu de faire semblant & perspective HC

*(Vygotkij, 1933/2022 ; Pramling Samuelsson et Asplund Carlsson , 2008;
Clerc-Georgy & Martin, 2022; Fler, 2019)*

- La situation imaginaire permet aux enfants d'explorer, tester, transformer et **s'approprier les savoirs** qui leur sont proposés (formes actuelles et **formes idéales**).
- **La situation imaginaire** favorise à la fois une mise à distance de la réalité et une meilleure **connaissance de cette réalité** (expérience par la pensée).
- Le langage dans le jeu : l'explicitation des actions et la **métacommunication**.
- Le jeu collaboratif implique la **négociation** (des significations).

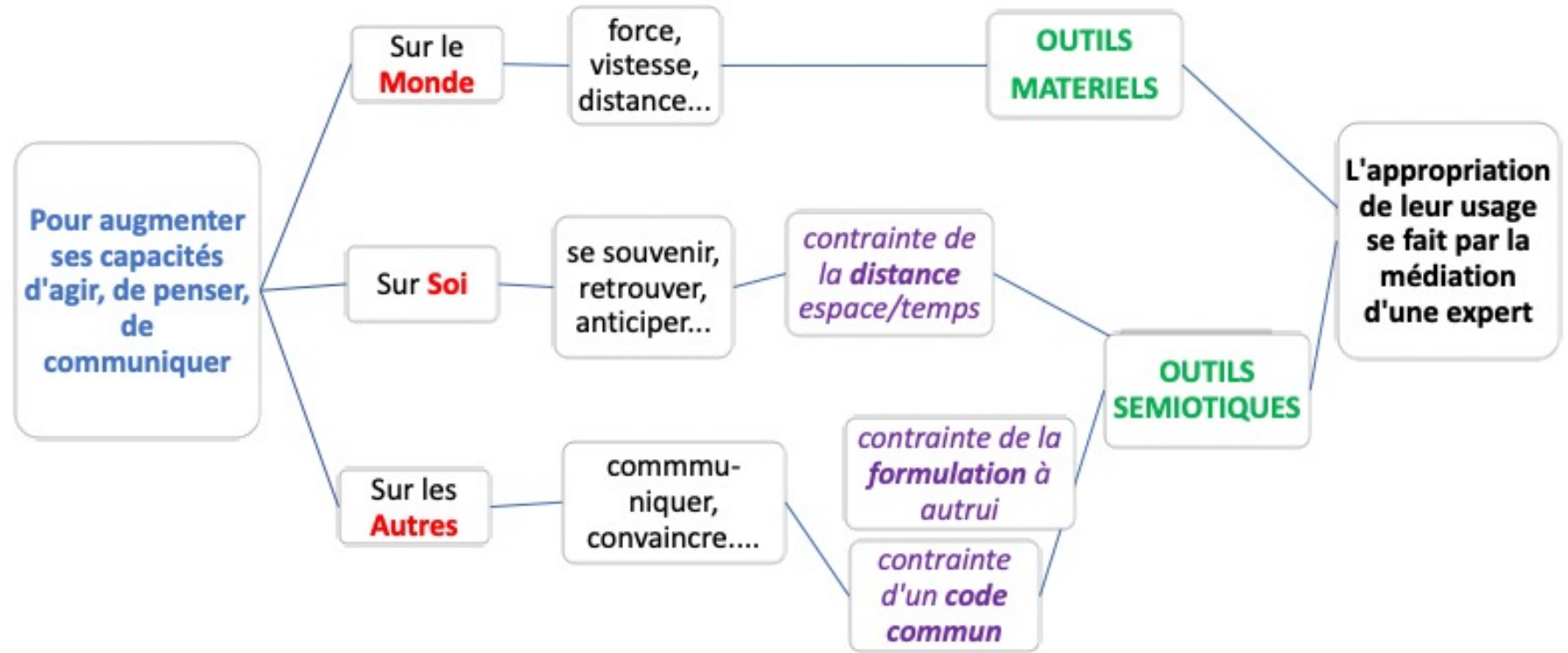
Les activités maîtresses: le jeu rend l'apprentissage systématique nécessaire

(Hedegaard, 2007; Marinova 2015; , Fleer, 2019)



gains dévelpmt → gains dévelpmt → gains dévelpmt

L'usage des savoirs comme outils de la pensée

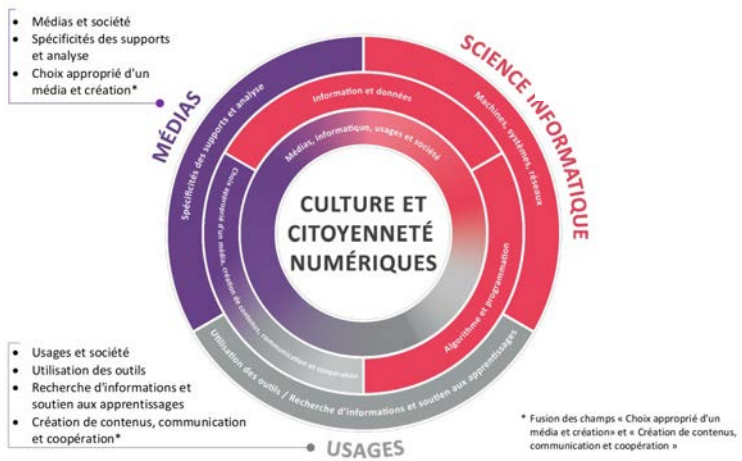
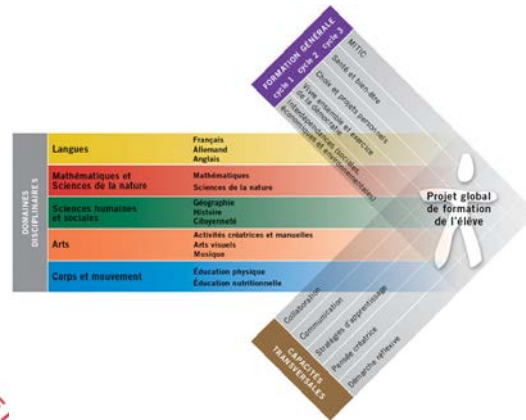


Problématique

- La situation imaginaire - quand le jeu est suffisamment complexe - favorise l'émergence de « problèmes » qui nécessitent des savoirs pour avancer (apprendre pour jouer). → *rôle de l'adulte?*
- L'usage de ces savoirs dans la situation imaginaire rend visible leur sens (ce qu'il rend possible). → *quelles interventions pour mettre en scène les formes idéales?*
- Les savoirs sont reliés entre eux par leurs usages dans la situation. → *rôle de l'adulte?*

Méthodologie : design du projet

→ Les données sont issues d'un projet de recherche-formation du réseau national de formation MINT.



Méthodologie : design du projet



Jeudi 4 mai 2023

2022

2023

Méthodologie Collecte et traitement des données

(Passeraub & Kappeler, *In prep.*)

- N=23 séances d'observation participante dans 5 classes différentes
 - Prise en compte du chercheur dans le processus de recherche (Fleer & Veresov, 2014)

- 3 à 4 GoPros



- Interprétation d'une activité située (Hedegaard, 2014)

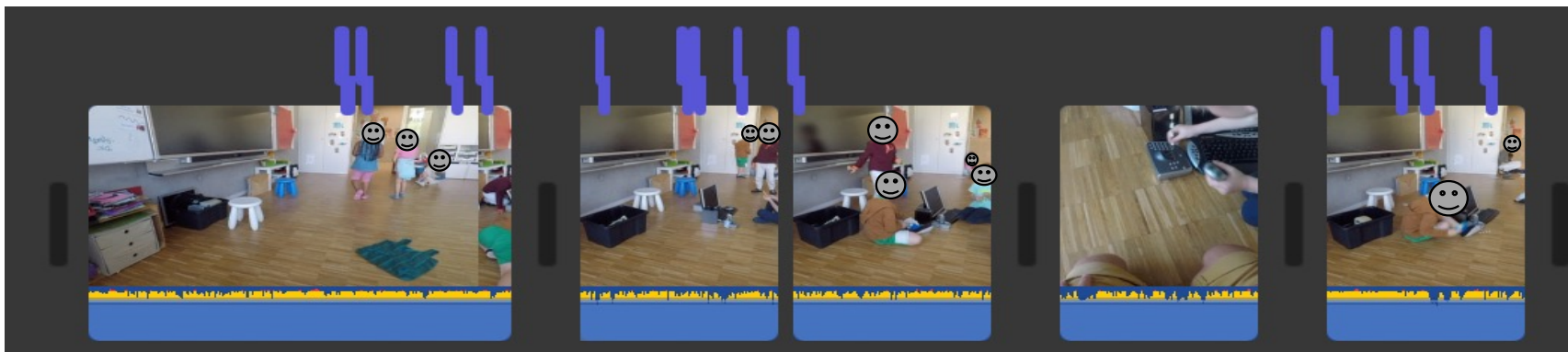
→ Montage des scénarios joués par les enfants



Méthodologie

Collecte et traitement des données

Montage du scénario
sur Imovie



1-2P (4 à 6 ans)	3-4P (6 à 8 ans)
Les tortues ninja	Le TGV
Le zoo	La Bibliothèque
L'hôpital	Hôtel
Le FBI	Station météo
La banque	Campement d'observation
Le télétravail	Surveillance de l'espace
...	...

Méthodologie

Collecte et traitement des données

Exemple de transcription

- Interactions verbales
- Information contextuelle
- Quelques éléments non verbaux
- Remarque du chercheur
- ...

El Zaccheo, El Nicolas

Nicolas qui me regardaient avec les trois autres garçons, s'en va. Les trois autres se rapprochent. Ma présence a clairement eu une influence sur leur entrée dans le jeu.

El Omer à Ch Jérémie

Jérémie ? En s'approchant de moi et des caméras.

Ch Jérémie à El Tous

Oui ? Vous voyez ces petites choses, ça filme. Si vous voulez pas être filmé, vous me le dites. D'accord ? Ouais ?

El Jasmine

Prend un écran de la boîte DéCLIC.

El Zaccheo

Prend un téléphone fixe Cisco.

El Omer à Ch Jérémie

Ok.

El Lyven

Se rapproche de la boîte et saisit un boîtier sans affordance directe évocatrice (boîtier à boutons). Si on ne voit pas ce que Lyven fait hors-champ ici, on le sait grâce aux séquences suivantes.

El Omer et El Jasmine

Rejoint Jasmine qui installe son clavier et son écran.

El Zaccheo

Démêle les fils de la boîte.

El Sarah et El Jasmine

Prend son ordinateur pour aller s'installer plus proche et être visible par Jasmine (en face).



Méthodologie

Codage dans une perspective abductive

(Hutt, 1971; Hutt & al., 1989)

Jeu épistémique

- exploration
- résolution de problèmes
- acquisition de compétences

Jeu ludique

- Jeu symbolique
- Le jeu de l'innovation

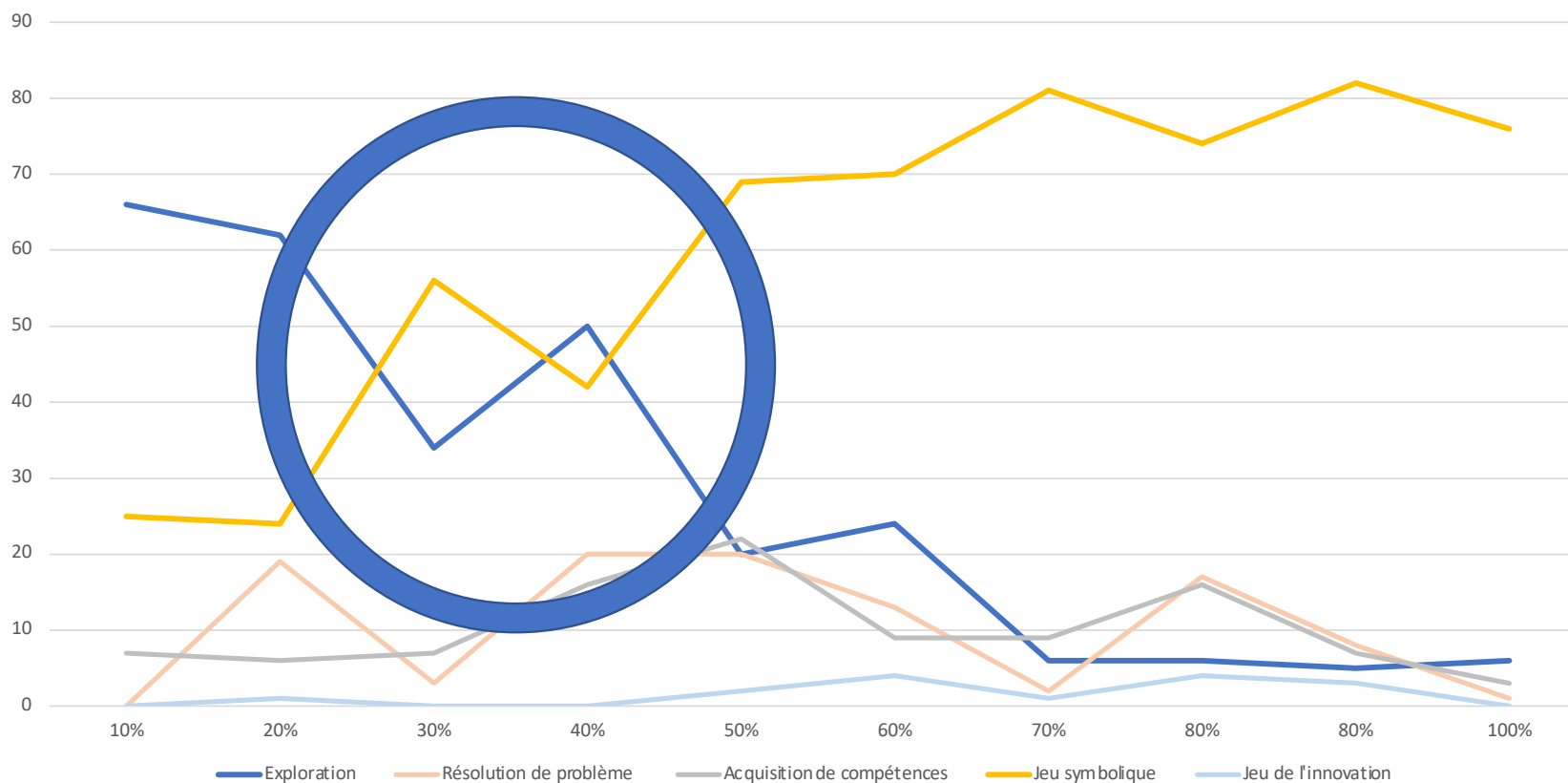


Usage d'outils de la pensée

Rôle de l'expert

Résultat
Au fil du scénario...

...de l'exploration vers le jeu



Résultat (illustration n°1)

Un outil pour mobiliser les élèves dans le scénario

Le problème	L'outil	L'expert	« L'effet » sur le jeu
Repérage des « méchants »	Plan de la ville (l'ordinateur)	ENS questionne sur l'utilisation de l'ordinateur	Les élèves installent l'ordinateur
		CH se questionne sur comment utiliser la carte	Les élèves définissent des rôles (tortues ninja)
		CH se questionne sur l'utilité de la carte	Les élèves jouent dans les égouts de la ville



Résultat (illustration n°2)

Un outil pour faire évoluer le scénario

Le problème	L'outil	L'expert	« L'effet » sur le jeu
Est-ce que l'on peut dormir dans le TGV?	Le temps (le timer) ... puis la vitesse	Un élève se questionne sur l'horaire du train	Règle un conflit entre les élèves (à qui est le timer)
		CH se questionne « <i>et si tu vas plus vite, tu penses que tu arrives plus tard ?</i> »	Les élèves ont ajouté des pays à leur scénario (France, Autriche, Chine, ...) → voyage plus long
		CH demande dans combien de minutes le TGV arrivera à Genève aéroport	Les élèves mobilisent dans les interactions suivantes la question de la vitesse et des villes à visiter (départ et arrivée)



Une problématique en construction

- La situation imaginaire - quand le jeu est suffisamment complexe - favorise l'émergence de « problèmes » qui nécessitent des savoirs pour avancer (apprendre pour jouer). → *rôle de l'adulte?*
- L'usage de ces savoirs dans la situation imaginaire rend visible leur sens (ce qu'il rend possible). → *quelles interventions pour mettre en scène les formes idéales?*
- Les savoirs sont reliés entre eux par leurs usages dans la situation. → *rôle de l'adulte?*
- ...