UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Université Nice Sophia Antipolis

espe École supérieure du professorat et de l'éducation Académie de Nice

LINE Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education

Cindy De Smet, Margarida Romero

Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire.

Ludovia#15 – 23/08/2018

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Université Nice Sophia Antipolis

espe École supérieure du professorat et de l'éducation Académie de Nice

LINE Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education

Merci de citer comme : / Please cite as:

De Smet, C, & Romero, M (2018). Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire. Communication présentée à Ludovia#15, Ax-les-thermes.

Résumé de conférence: drsmetty.be – Researchgate - Ludomag

Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education

Contact : cdesmet@unice.fr

Margarida.romero@unice.fr

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Université Nice Sophia Antipolis

espe École supérieure du professorat et de l'éducation Académie de Nice

LINE Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education

Présentation de l'URE LINE.

Margarida ROMERO

URE

Serge QUILIO

- Axe 1 : Innovation pédagogique
  - Niveau 1 : Organisation éducative
  - Niveau 2 : Enseignement
    - Formation des enseignants
  - Niveau 3 : Apprentissage
- Axe 2 : Usages créatifs du numérique
  - *C. de référence « Digital Challenge »*
    - Perspective 1 : Apprenant
      - Compétences
    - Perspective 2 : Enseignant

Cindy DE SMET

#CreaSmartEdTech

MSc SmartEdTech

Utiliser et comprendre le numérique pour l'éducation
Des cours en ligne et 2 semaines à #Nice06

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Université Nice Sophia Antipolis

espe École supérieure du professorat et de l'éducation Académie de Nice

LINE Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education

Cindy De Smet, Margarida Romero

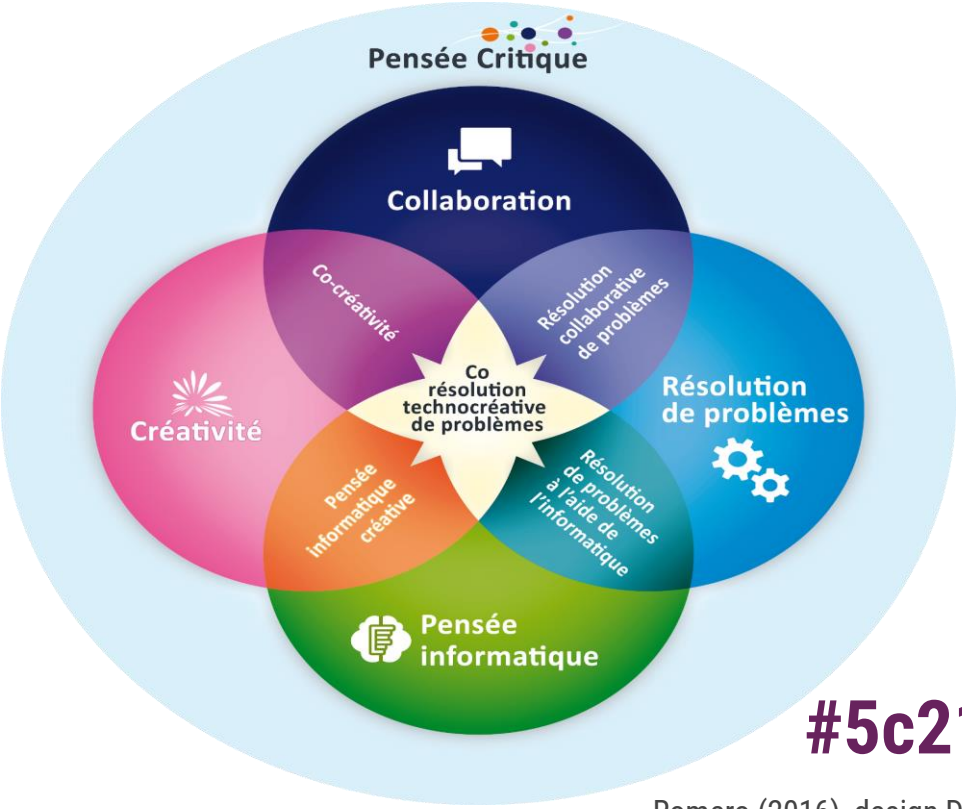
Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire.

Ludovia#15 – 23/08/2018

Point de départ (1) des cours TICE: #5c21

Créativité

Quand une idée ou une solution
est jugée
originale, pertinente et utile
par un groupe de référence
(Romero & Barberà, 2015).

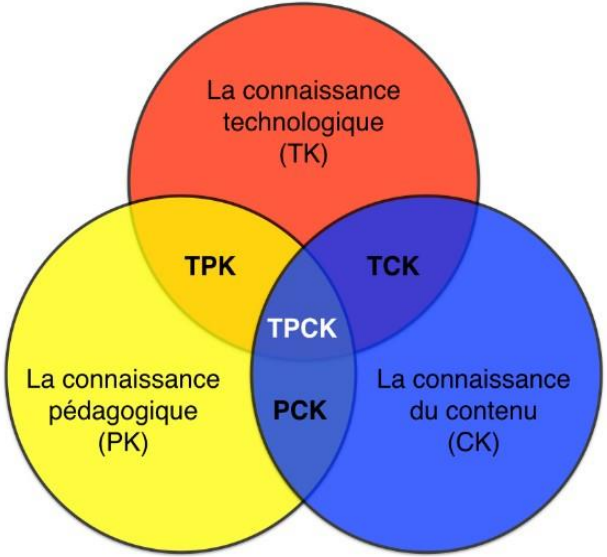


#5c21

Romero (2016), design Dumont.

Point de départ (2) des cours TICE: #5c21

Le modèle TPACK



Mishra & Koehler « Technological pedagogical content knowledge : a framework to teacher knowledge » 2006

CONTEXT

Dans sa thèse, Bugmann (2016, p. 53-54) s'interroge sur la manière dont l'école française se sert du jeu pour améliorer les apprentissages des élèves. Il constate que le jeu reste « absent du socle commun de connaissances et de compétences » et est « très légèrement présent dans les grilles de référence du socle commun de connaissances et de compétences ».

Bourgonjon et al. (2013) concluent que l'adoption et l'efficacité de l'apprentissage par le jeu dépendent de l'acceptation du jeu dans la classe par l'enseignant.

But de la recherche

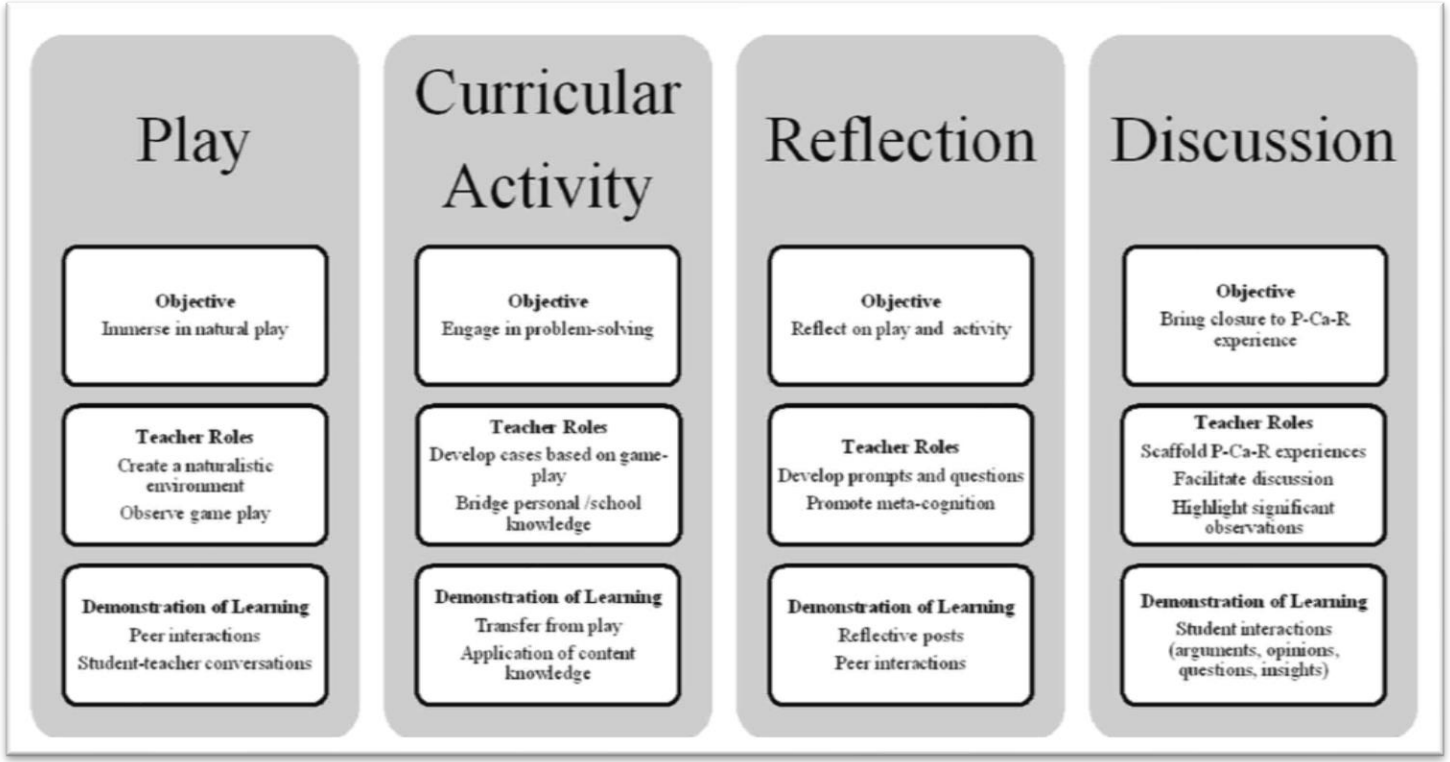
But de notre recherche :
identifier les pratiques et expériences d'enseignants novices sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves.

Deux dispositifs pédagogiques

Plusieurs études ont été réalisées sur **le rôle des professeurs** dans l'apprentissage par le jeu et la pédagogie par le jeu (Sørensen, 2009 ; Kangas, Koskinen & Krokfors, 2017). Elles ont mené à la création de **deux dispositifs pédagogiques** (PCaRD/GameChangers) :

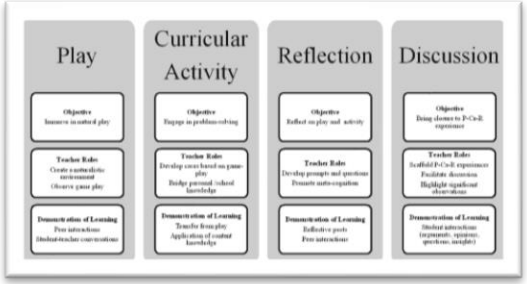
Le modèle PCaRD (Play Curricular activity Reflection Discussion) de Foster et Shah (2015) propose une démarche détaillée, étape par étape, permettant aux professeurs d'intégrer les jeux dans leur enseignement.
L'approche GameChangers (Arnab et al., 2017), quant à lui, soutient les élèves et les professeurs dans une démarche de co-création.

Le modèle PCaRD



Foster, A. N., Shah, M., & Duvall, M. (2016)

Le modèle PCaRD



Quatre phases : Gameplay (le ressenti du joueur), Programme Scolaire, Position réflexive et Discussion
Par phase : l'objectif, rôle et posture des enseignants et la démonstration de l'apprentissage

Play

Objectif : découvrir le ressenti du joueur quand il utilise le jeu
Rôle des enseignants : 1) créer un cadre d'apprentissage où l'élève sent qu'il peut expérimenter librement et 2) observer des élèves qui jouent
Démonstration de l'apprentissage : 1) les échanges entre pairs et 2) les interactions enseignant-élèves

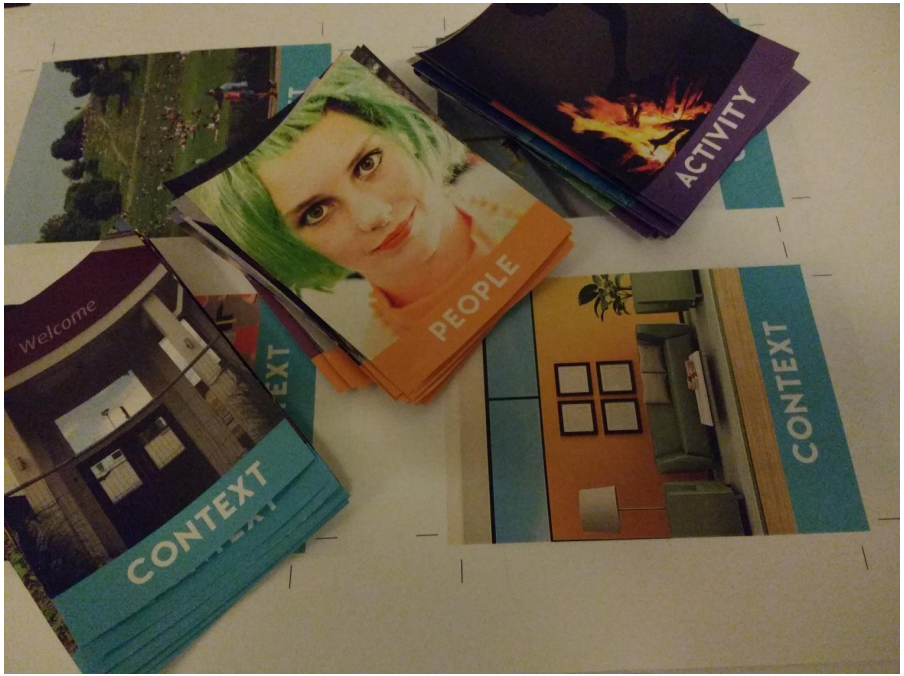
L'approche GameChangers

Une approche basée sur « Game Changers » (gamify.org.uk).
Développée par Arnab, S., Morini, L., Green, K., Masters, A., & Bellamy-Woods, T. à Coventry University (2017).

Contient 4 « missions » ou étapes (représentation simplifiée):

1. Mission 1: « What's your game? » -> correspond au 'Play' du modèle PCARD.
2. Mission 2: « Get your game on! » -> le niveau mécanique interagit avec le niveau dynamique, création d'un storyboard
3. Mission 3: « Raving to Techno » -> créer un prototype du jeu

What is your story?



Example utilisé en classe, jeu de cartes ”What is your story”
Ressource : http://gamify.org.uk/portfolio/what-is-your-story-cards/

Méthodologie

Dans notre recherche, deux groupes de 30 enseignants (EPS, Anglais) en formation initiale pour le secondaire à l'ESPE de l'Académie de Nice ont suivi des cours sur les deux dispositifs pédagogiques.
Ensuite, les enseignants ont utilisé l'apprentissage par le jeu durant leur stage en autonomie en s'appuyant sur ces dispositifs.

Nous avons développé un design de recherche associant questionnaires et étude de cas. Aujourd'hui, on vous présente une analyse qualitative des réponses de 30 stagiaires en EPS.

Quatre questions

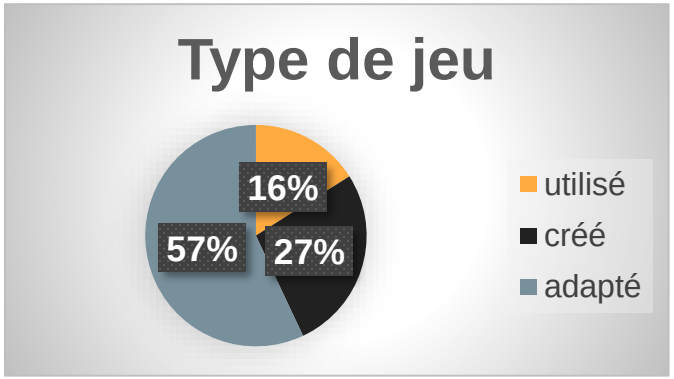
1. Décrivez le jeu que vous avez utilisé.
2. Le modèle PCaRD ou l'approche Game Changers ont-ils facilité l'intégration des jeux ? Si le modèle vous a aidé, veuillez décrire de quelle manière.
3. Comme enseignant(e), quelles compétences devez-vous développer pour intégrer les jeux dans vos pratiques pédagogiques ? Quelles sont les contraintes pour intégrer les jeux?
4. Avez-vous collaboré avec un(e) collègue ?

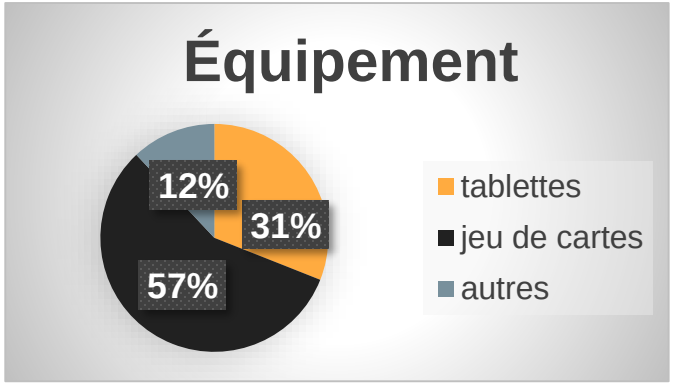
Question 1 :

Décrivez le jeu que vous avez utilisé ?

N = 30

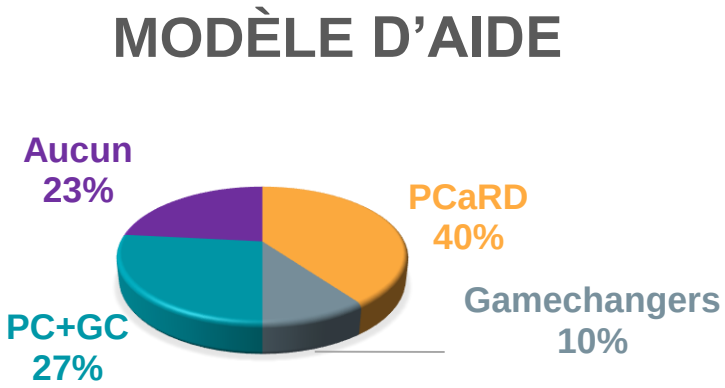
Contenu : escape game (1), course d'orientation (1), exercice de foot (2), basketball (4), chasse au trésor (3), danse (3), escalade (3), step (2), handball (2), la course de relai-vitesse (2), le gainage (2), course d'orientation (2), triathlon (1), tennis au table (2)





Question 2 :

Le modèle PCaRD ou l'approche Game Changers ont-ils facilité l'intégration des jeux ? Si le modèle vous a aidé, veuillez décrire de quelle manière.



N = 30

PCaRD	GameChangers
Gameplay, tester le jeu	Concepteur du jeu
Cadre et justification	Adapter les mécaniques
Participation et interaction d'élèves	Observer les dynamiques
Différentes étapes (schéma)	Cadre pour la création
Lien programme scolaire	Pouvoir des cartes

Question 3 :

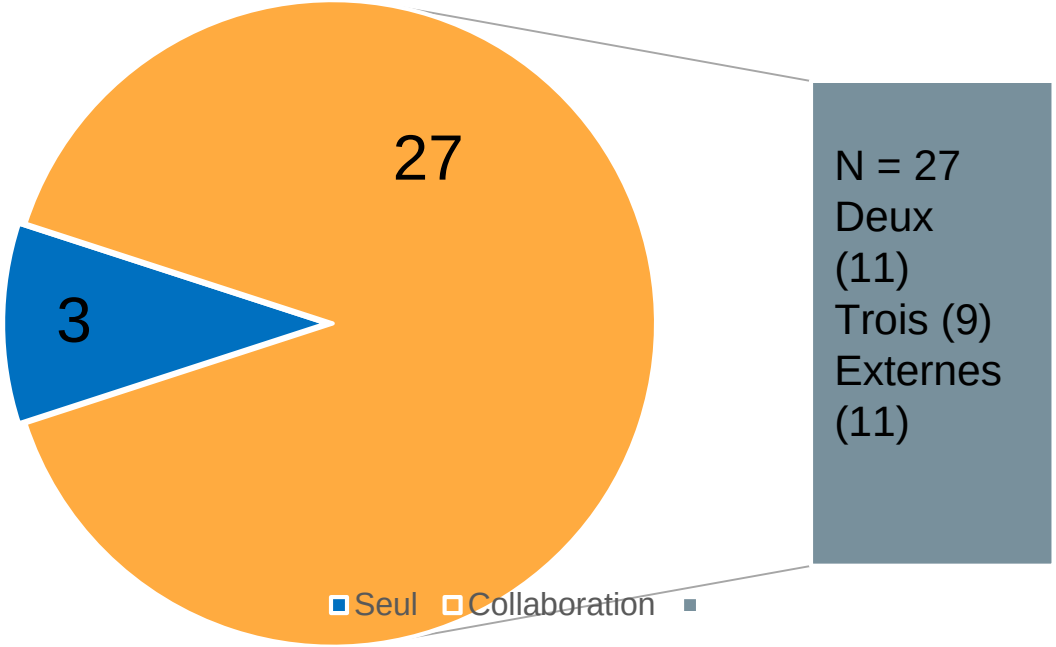
Quelles sont les compétences et les contraintes pour intégrer les jeux ?

N = 30		
Compétences	Maitriser les jeux	63%
	Adapter un jeu	57%
	Tice	50%
	Créativité	13%
	Un jeu attractif	10%
Contraintes	Jouer <-> apprendre	60%
	Temps	50%
	Matériel	47%
	Gestion de classe	40%
	Programme Scolaire	23%
	Espace	10%

Question 4 :

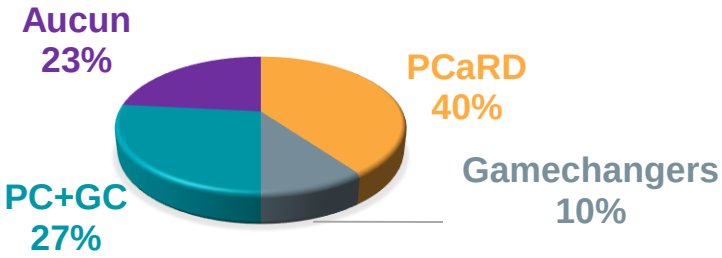
Avez-vous collaboré avec un(e) collègue ?

N = 30



N = 27
Deux (11)
Trois (9)
Externes (11)

Conclusions

- Résultats préliminaires (il manque les M2 Anglais)
- Manque d'un groupe contrôle
- 23% n'a pas été aidé par les modèles

MODÈLE D'AIDE