

# Ludification de l'enseignement-apprentissage du français (FL1/FLS) : une revue de la portée

Dre. Amal BOULTIF et Béatrice CRETENAND PECORINI, *Faculté d'Éducation*

Patrick LABELLE, bibliothécaire en Éducation, *Université d'Ottawa*



## INTRODUCTION

Depuis fort longtemps, il existe un intérêt certain pour les pédagogies ludiques (Claparède, 1905 ; Piaget, 1952, 1965 ; Whitebread *et al.*, 2012). Pour certains enseignants, le jeu est une activité centrale au préscolaire ; passé ce niveau, le jeu doit disparaître, car on l'assimile au divertissement et à la superficialité (Brogère, 2006), les élèves doivent être préparés aux examens (*teach to the test*).

## PROBLÉMATIQUE

- Les pédagogies ludiques sont fortement mobilisées au préscolaire et au primaire, mais décroissent et disparaissent quasiment aux cycles moyens et secondaires (Bouchard *et al.*, 2015 ; Yu, 2022).
- Quasiment toutes les études sur le jeu portent sur le cycle maternelle-jardin d'enfants (Allee-Herndon *et al.*, 2022).
- Peu d'études documentent le lien entre le jeu et le développement de compétences langagières et la littératie au niveau primaire/intermédiaire.

## REVUE DE LA LITTÉRATURE

- Quelle que soit la nature du jeu (libre/guidé), il a des retombées positives sur le développement cognitif des enfants et sur la façon dont il leur permet d'appréhender le réel.
- Le jeu favoriserait l'intégration de schèmes et de représentations sur l'apprentissage (pensées représentatives) et sur le savoir et le développement de capacités métacognitives (Alfieri *et al.*, 2011 ; Bouchard *et al.*, 2014 ; Gilabert, 1989 ; Lemay *et al.*, 2019 ; Skene *et al.*, 2022).

## MÉTHODOLOGIE : REVUE DE LA PORTÉE

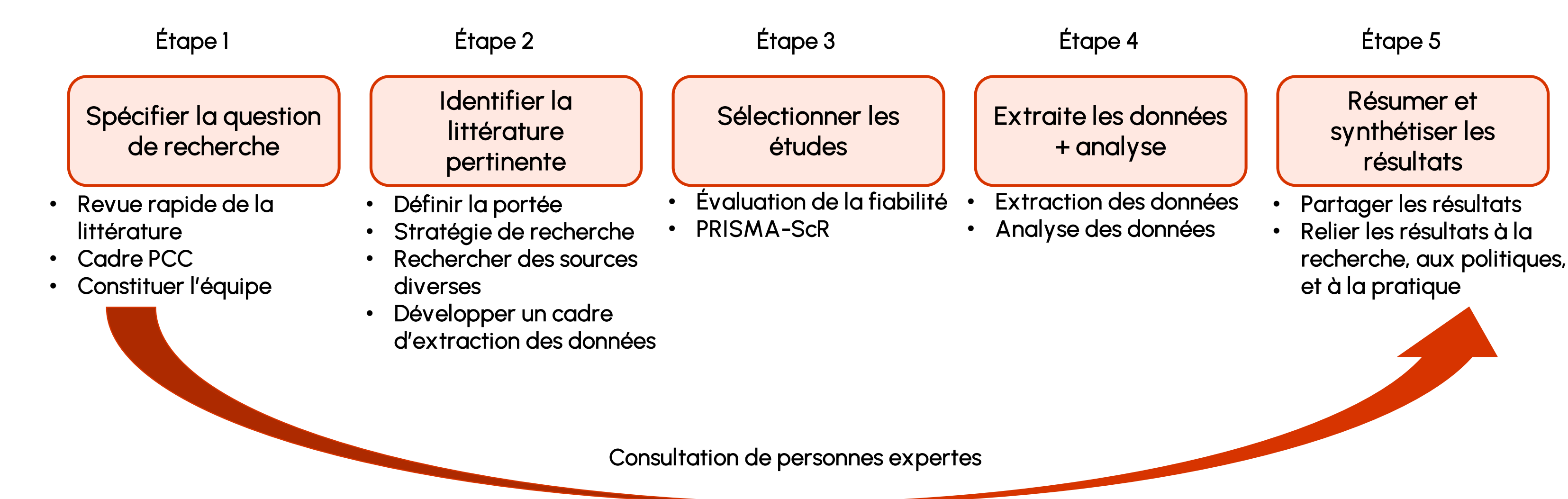


Figure 1. Six étapes du cadre d'Arksey et O'Malley (2005) améliorées par Westphal *et al.*, (2021) sur la méthodologie de la revue de la portée [traduction libre].

## QUESTION PRINCIPALE

Quel est le rôle accordé à des dispositifs ludo-pédagogiques et au jeu en général pour enseigner le français (FL1 et FLS) dans les écoles (9-14 ans) ?

**Étape 2 :** Un bibliothécaire a développé un protocole de recherche qui a été testé puis révisé par un second bibliothécaire selon le *Peer Review of Electronic Search Strategies* (McGowan *et al.*, 2016). 7 bases de données ont été utilisées.

**Étape 3 :** Utilisation du logiciel Covidence.

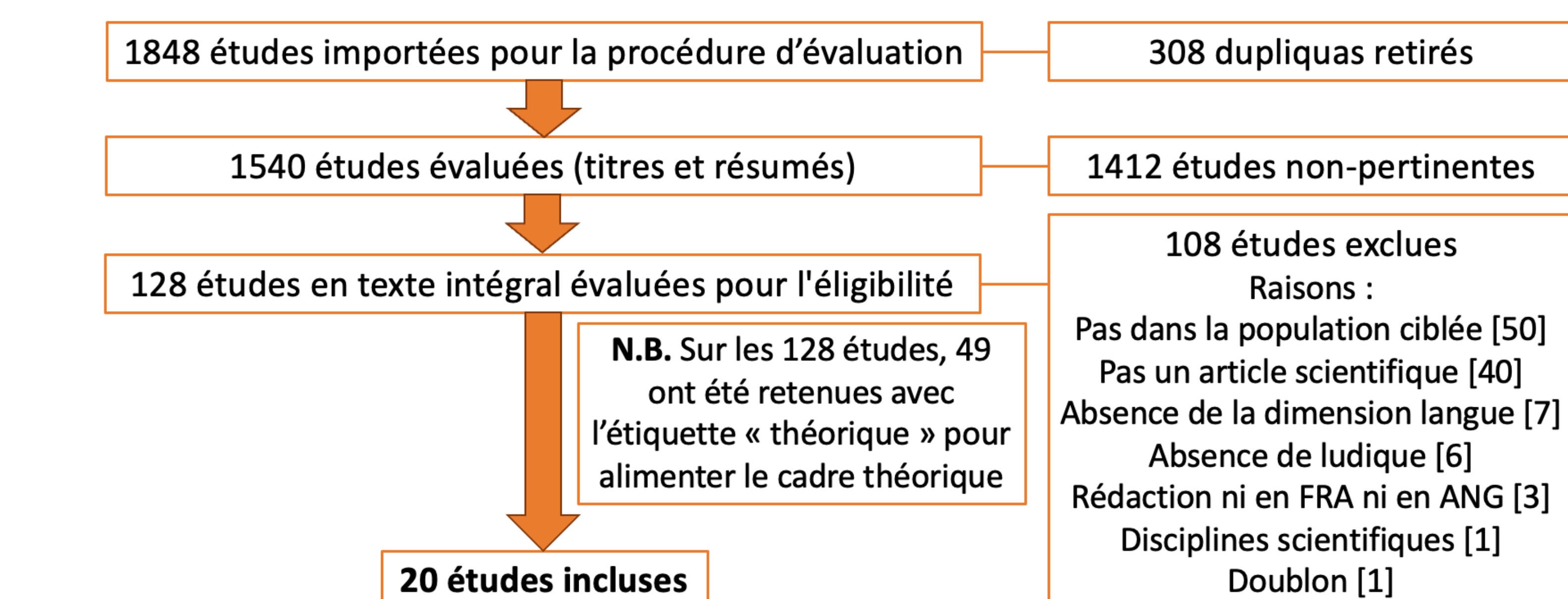


Figure 2. Diagramme de flux

**Étape 4 :** Utilisation du logiciel Nvivo en mode Cloud. Des réunions d'équipe ont permis de déterminer, puis d'ajuster les codes et de réaliser l'analyse ; 20 % des articles ont été contre-codé par une autre chercheuse.

**Étape 5 :** Voir les résultats préliminaires.

**Intégration des experts :** Les membres du RCÉL, les bibliothécaires et plusieurs assistantes de recherche sont intervenus durant les différentes étapes.

## ANALYSE/RÉSULTATS PRÉLIMINAIRES

### Analyse descriptive

Sur les 20 articles : 12 articles au cycle primaire ; 8 articles au cycle moyen/intermédiaire. 14 articles traitent des jeux non numériques, 5 des jeux numériques et 4 des jeux mixtes (certains articles concernent deux types de jeu).

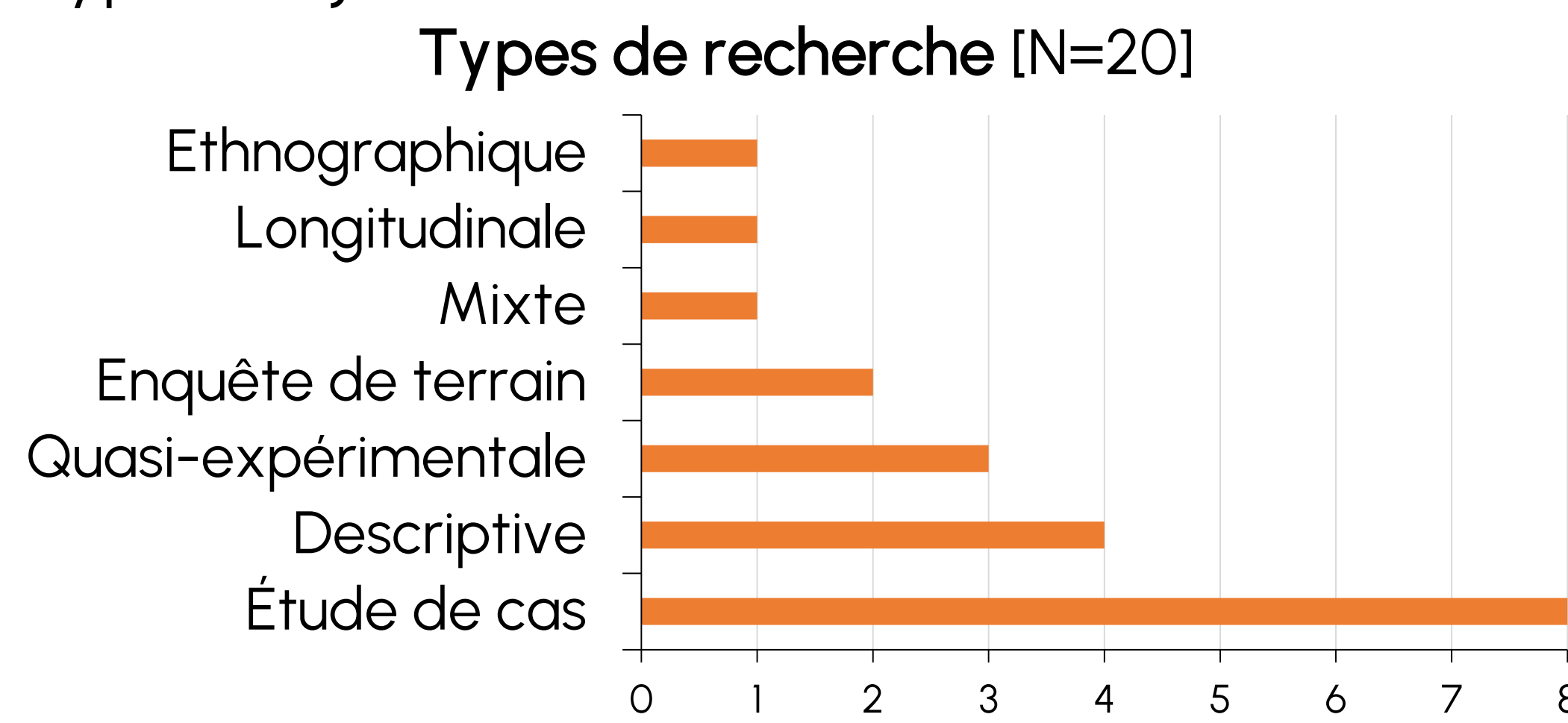


Figure 3. Types de recherche des 20 articles analysés.

Tableau 1. Nombres d'articles selon les pays d'origine des auteurs.

Pays	Nbr d'articles
Algérie	1
Autriche	1
Canada	4
États-Unis	1
France	8
Royaume-Uni	2
Suisse	2
Turquie	1

### Analyse qualitative thématique

Les jeux non numériques restent les plus utilisés pour les différentes formes d'enseignement-apprentissage de la langue et la dimension pédagogique (motivation, engagement, savoir-faire et savoir-être, compétences transversales) reste majoritairement dominante par rapport au contenu (pour appuyer les curriculum) et au plaisir (Fig. 4). L'oral demeure le plus traité dans les articles (FLS).

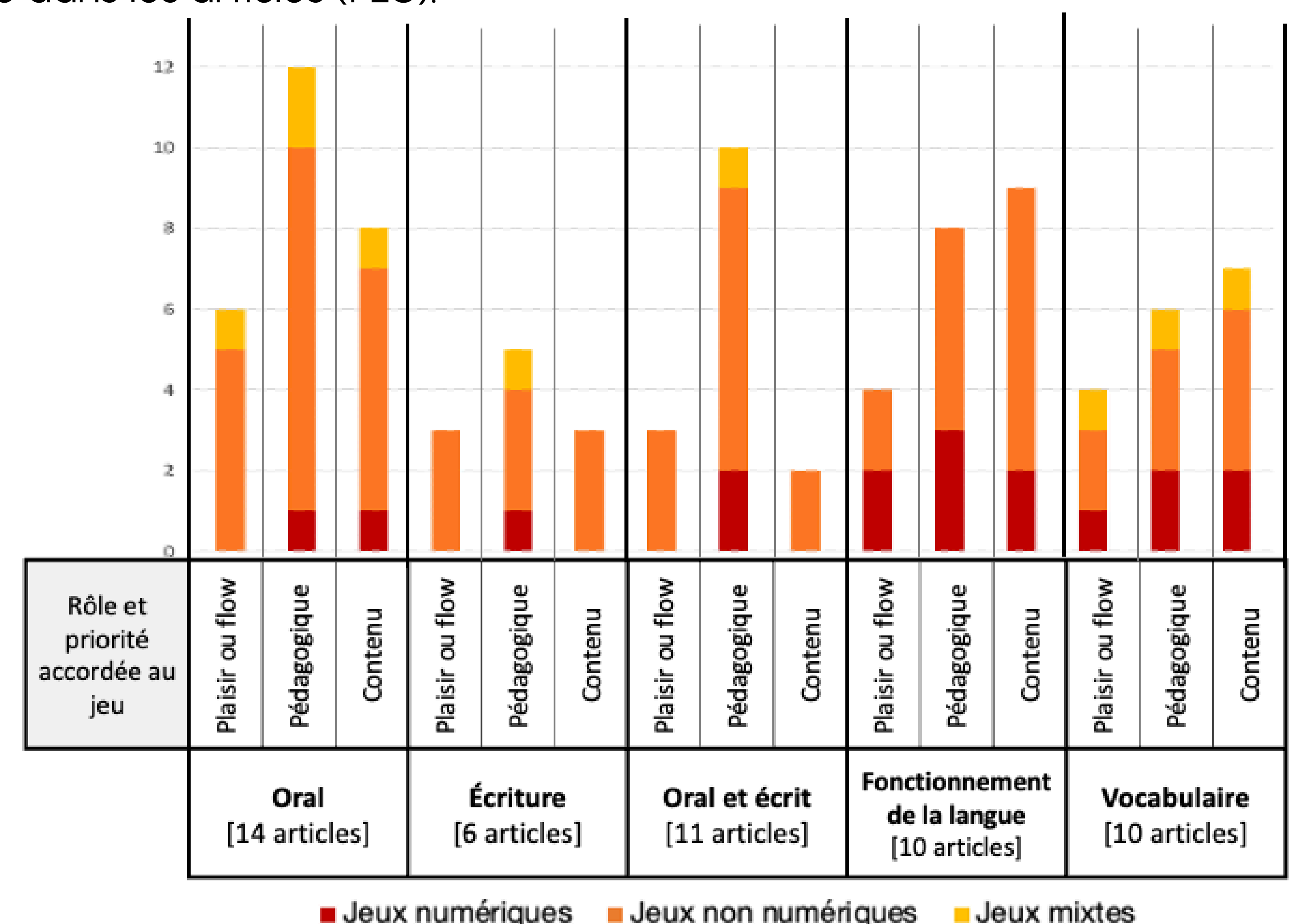
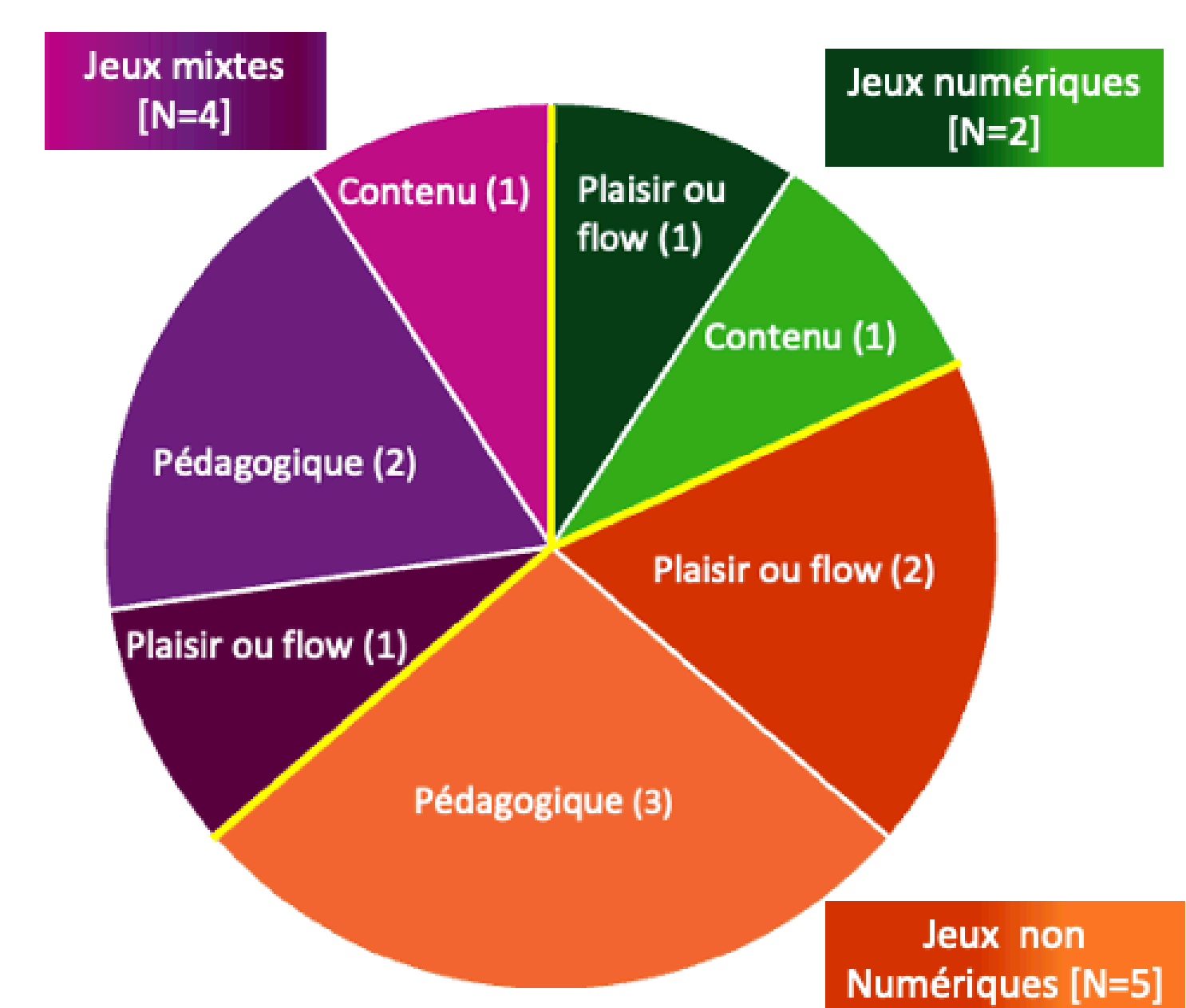


Figure 4. Relations entre le rôle et la priorité accordée au jeu, les différentes formes d'enseignement-apprentissage de la langue et les formes de jeu.

### Thème émergent :

L'évaluation de l'enseignement-apprentissage du français apparaît dans 7 articles sur 20. Dans le domaine de l'évaluation, les jeux non numériques [5] et les jeux mixtes [4] sont davantage présents que les jeux numériques [2] (Fig. 5).

Figure 5. Relations entre les formes de jeu et le rôle et la priorité accordée au jeu dans l'évaluation de l'enseignement-apprentissage de la langue [7 articles].



### Retombées et limites (résultats partiels)

#### Retombées positives :

- Stimulation et émulation par le jeu → engagement, succès et motivation.
- Cercles de discussion, échanges dans les jeux de rôle et jeux coopératifs
- → développement de compétences de communication en français et compétences transversales.

#### Limites des usages du jeu pour enseigner :

- Le jeu numérique est peu utilisé pour enseigner l'oral et très peu pour l'écriture.
- Préjugés négatifs sur le jeu.
- La gamification est chronophage.



RÉSEAU CANADIEN DES ÉCOLES LUDIQUES

CANADIAN PLAYFUL SCHOOLS NETWORK



TÉLÉCHARGEZ L'AFFICHE ! (FRANÇAIS ET ANGLAIS)