

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

Orthojungle

Un jeu pour favoriser les conditions d'apprentissage de l'enseignement de l'orthographe de la langue française au cycle 3

Auteur	Guggisberg Franck
Directrice	Dr Sylvie Jeanneret
Date	26.03.2024

Problématique et questions de recherche

La question de l'enseignement de l'orthographe et des pratiques pouvant convenir au mieux à celui-ci demeure un sujet largement rebattu et qui dépasse la sphère scolaire. En effet, dans le monde francophone, cette interrogation semble toucher tout un chacun depuis des décennies, tant dans les espaces sociétaux, médiatiques que privés. L'apparition de la didactique du français au début des années 1970 a en principe considérablement modifié les orientations et la formation des enseignants au niveau de leur posture pédagogique vis-à-vis de l'orthographe. Toutefois, nombre de linguistes (Gallimard, 2023) déplorent le fait que les transformations

voulues et normalement adoptées, notamment par les *Rectifications orthographiques du français en 1990*, se heurtent encore à passablement de résistances institutionnelles, qui rejaillissent finalement directement dans les classes, puis au sein des sphères publiques et professionnelles.

Parallèlement, les recherches portant sur l'« apprentissage par le jeu », traduction littérale du *game-based learning* anglo-saxon, n'ont cessé de se démocratiser dans le domaine scientifique et ont pu aboutir à certains constats qui encouragent à penser qu'il ne serait pas tout à fait dénué de sens d'intégrer plus régulièrement des principes ludiques dans l'enseignement de certaines disciplines. En l'occurrence, pour celle du français, nous ne retrouvons aucune trace de recommandations officielles allant dans ce sens. Il semble bien que, nonobstant le fait que la pratique du jeu en classe n'est pas pour ainsi dire proscrite par la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse Romande et du Tessin (CIIP), ou encore par le Plan d'étude romand (PER), dans le même temps ce n'est pas pour autant que nous pouvons recenser un quelconque encouragement de leur part vis-à-vis de l'apprentissage par le jeu.

Tant s'en faut, dans une posture quelque peu iconoclaste, notre recherche vise modestement à proposer une première tentative prototypique d'un dispositif ludique portant sur l'apprentissage de l'orthographe au cycle 3. En outre, nous avons pu établir le constat saillant que certaines activités proposées dernièrement par le SEnOF (2021) pouvaient, à certains égards, se prêter intrinsèquement à une transposition ludique. Par là même, en développant préalablement nos connaissances et nos compétences sur la façon de créer un jeu éducatif, notamment grâce aux travaux de Sanchez et Romero (2020), et ceux de Genvo (2011), nous nous sommes lancés dans la conception du dispositif ludique *Orthojungle*.

Puis nous avons choisi de tester le dispositif auprès d'un enseignant très expérimenté du cycle 3, ainsi que d'une collaboratrice pédagogique employée par le SEnOF, et ce dans le but d'établir un premier pré-test, puisque nous n'avons pas la prétention d'affirmer que notre dispositif serait d'ores et déjà assez abouti pour effectuer des passations dans des classes. De ce fait, en nous plaçant du point de vue de deux professionnels du monde de l'enseignement fribourgeois, notre recherche a pour but d'évaluer la pertinence que le dispositif ludique *Orthojungle* aurait d'être testé dans des classes du secondaire I.

Enfin, les recherches réalisées nous ont conduit à développer les questions de recherche suivantes :

- QR1 : La ludicisation de l'enseignement de l'orthographe peut-elle être en adéquation avec les attentes et les directives des institutions officielles ?
- QR2 : Tel qu'il a été conçu, le jeu à visée éducative *Orthojungle* pourrait-il permettre aux élèves de ressentir plus de plaisir dans l'apprentissage de l'orthographe ?
- QR3 : Est-ce que le plaisir ressenti dans l'accomplissement d'une tâche est une garantie d'amélioration des connaissances et/ou des compétences ?

Dispositif

Le principe général et l'univers graphique du jeu *Orthojungle* s'inspirent largement de ceux de *Jumanji*, un jeu de plateau dérivé du film éponyme et bien connu du grand public (SpinMasterGames, 2021). Celui-ci se joue avec un minimum de deux joueurs et un maximum de quatre joueurs, tous placés dans le rôle d'aventuriers qui doivent répondre à des défis afin de pouvoir s'échapper sains et saufs d'une jungle hostile. Le but du jeu est donc très simple, et son univers pour le moins pittoresque et facilement imaginable pour tout un chacun. C'est précisément pour ces deux raisons que nous l'avons trouvé inspirant à la base, et que nous l'avons choisi comme modèle pour créer le dispositif ludique *Orthojungle*.

De plus, une règle plus subtile du jeu a consolidé notre intuition. Il s'agit de celle qui impose à l'ensemble des joueurs de gagner en équipe. En effet, bien que le jeu invite à la compétition en commandant à chaque aventurier d'arriver le plus rapidement possible au centre du plateau, dans le même temps il les contraint à ne pas s'abandonner les uns les autres, puisque si l'un des joueurs vient à perdre tous ses jetons santé avant la fin de la partie, tout le monde perd. Aussi, toujours dans cette intention d'osmose entre compétition et collaboration, le jeu permet aux participants de s'offrir des jetons santé à n'importe quel moment de la partie. Ainsi, les joueurs se retrouvent certes en compétition les uns entre les autres, mais dans le même temps ils sont obligés de s'entraider sous peine de tous perdre la partie.

Ne bénéficiant pas de moyens financiers permettant de créer un contenu totalement original au niveau graphique, nous avons dû nous résoudre à conserver le plateau de jeu de *Jumanji* comme espace ludique pour *Orthojungle*. Cependant, bien que certaines dimensions du dispositif ludique *Orthojungle* puisent foncièrement leurs attraits dans ceux de *Jumanji*, il y a de nombreuses facettes que nous avons bien évidemment pensées et créées nous-même. Étant donné que le fait de jouer avec l'orthographe demeure l'objectif premier du dispositif, certains apports et certaines adaptations ont été nécessaires afin de soutenir une forme de logique pédagogique, tant au niveau du contenu matériel que dans celui des défis. Ainsi, quatre cahiers d'aventure, un support électronique (iPad, ordinateur voire un smartphone), une carte orthographique, quarante-cinq cartes défi et douze jetons lettres (substitués des jetons santé) viennent s'ajouter ou remplacer certains des objets de la boîte de jeu initiale de *Jumanji*.

Les défis orthographiques du dispositif ludique *Orthojungle* s'agencent en trois catégories : écrire, dicter, et relire. Chaque type de défis peut être identifié sur les cartes du jeu par un pictogramme représentatif. Un quatrième pictogramme – un sablier – ne renvoie pas directement à une sorte de défis, mais vient signaler que le défi doit être réalisé dans un temps limité. C'est une contrainte supplémentaire pour augmenter la difficulté de certaines tâches, contrainte que nous trouvons d'ailleurs déjà dans *Jumanji* (SpinMasterGames, 2021).



Figure 1 : Carte n°1 (face recto)

Figure 2 : Carte n°5 (face recto)

Figure 3 : Carte n°9 (face recto)

Méthode

Pour la récolte de données, nous avons finalement porté notre choix sur l'élaboration d'un guide d'entretien qui se base sur les critères de l'échelle *EgameFlow* (Fu, Su, & Yu, 2009). Cette échelle trouve sa genèse dans la théorie du *flow*, apparue au milieu des années 1970 (Csikszentmihalyi, 1991). Elle compte huit catégories de mesure visant à établir le plaisir ressenti par un joueur durant une session de jeu : la concentration, la clarté des objectifs, le feedback, le défi, l'autonomie, l'immersion, l'interaction sociale et l'amélioration des connaissances. Ces huit catégories nous ont ainsi permis d'aboutir aux huit questions principales qui constituent la colonne vertébrale de notre guide d'entretien. Les deux entretiens qui ont été réalisés s'inscrivent donc dans une démarche qualitative et sont à considérer comme des pré-tests. Ils ont été réalisés en deux phases (environ une heure de jeu, puis environ une heure d'entretien), sur une même unité de temps de deux heures, et à un jour d'intervalle. Ils ne sont absolument pas significatifs.

Résultats

En ce qui concerne la question de la ludicisation de l'enseignement de l'orthographe et de son adéquation avec les attentes et les directives des institutions officielles, nous avons pu établir une tendance plutôt positive. Mais, plus précisément en lien avec notre dispositif ludique, il demeure encore important de clarifier la distinction entre les objectifs globaux et les objectifs intermédiaires. Par ailleurs, les entretiens semi-directifs qui ont été menés font ressortir l'impossibilité de se prononcer catégoriquement sur le fait que le jeu pourrait permettre aux élèves de ressentir plus de plaisir dans l'apprentissage de l'orthographe. Le lien semble ainsi d'une nature beaucoup trop multifactorielle. Enfin, il apparaît aussi que le plaisir ressenti dans l'accomplissement d'une tâche n'incarne pas forcément la garantie probante d'améliorer les connaissances ou les compétences.

Conclusion

En conclusion, quelques aspects du jeu demandent pertinemment à être peaufinés ou réévalués préalablement, afin de s'assurer de maximiser les chances qu'*Orthojungle* plaise aux élèves. L'intégration dudit dispositif ludique dans un scénario pédagogique incluant un *débriefing* (Sanchez & Romero, 2020) semble être le prolongement le plus valable pour cette recherche.

Bibliographie

Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP). (2006). *Enseignement/apprentissage du français en Suisse romande. Orientations*, document à l'intention des enseignants de l'école obligatoire de la Suisse romande.

Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP). (2010). Langues. *Plan d'étude romand*.

Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: HarperPerennial.

Fu, F.-L., Su, R.-C., & Yu, S.-C. (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers and Education*, 52, 101–112.

Gallimard, A., & Cerisier, A. (Eds.). (2023). *Le français va très bien, merci* (Vol. 49). Paris : Tracts Gallimard.

Genvo, S. (2011). Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique. *Revue des Sciences Sociales*, 45, 68–77.

Sanchez, E., & Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris : Retz.

Service de l'enseignement obligatoire de langue française (SEnOF). (2021). *Enseignement – apprentissage de l'orthographe au service de la production écrite Cycles 1, 2, 3 : Instructions*.

SpinMasterGames. (2021). *Jumanji* [Jeu de plateau]. Columbia Pictures Industries, Inc.