

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

Collaboration entre enseignants au secondaire I dans le cadre de la ludicisation de la gestion de classe

Mise en place de la plateforme Classcraft au sein d'une classe de 11H au cycle d'orientation de Marly

Auteur	Martin Sophie
Directeur	Sanchez Éric co-encadré par Guillaume Bonvin
Date	Septembre 2019

Introduction

L'espace de la salle de classe est la représentation même d'un environnement de travail. Cet endroit est souvent considéré comme un micro-espace intime, tel un lieu fermé, non observable par quelqu'un de l'extérieur. Il est souvent considéré comme un petit monde réservé aux enseignants et aux élèves. Aujourd'hui, la collaboration fait partie intégrante de la pratique des enseignants dans leur métier au quotidien. De plus, dans une institution éducative, celle-ci est primordiale. La collaboration est ainsi une variable essentielle rythmant le quotidien d'un enseignant et le bon fonctionnement de sa classe.

Ce travail de recherche a pour but d'analyser la collaboration d'un groupe d'enseignants au travers de la mise en place de *Classcraft*, une plate-forme permettant la ludicisation de la gestion de classe. Cette étude de cas a pris place dans un cycle d'orientation de la région de Fribourg dans lequel la plate-forme a été instaurée dans une classe.

Le cadre théorique définit, dans un premier temps, ce qu'implique *l'acte de collaborer*, facette importante des pratiques enseignantes. Dans le prolongement, les composantes de la gestion de classe sont également présentées puis mis en avant au travers des praxéologies des enseignants ayant pris part au projet. Ceci dans le but de mettre en exergue les différentes dynamiques de groupes que génère la collaboration. L'analyse des praxéologies permet donc aux chercheurs de lier les visées éducatives des enseignants à travers leur positionnement, leur processus de réflexion, leur justifications ainsi que l'évolution de leur pratique. Dans un troisième temps, une présentation des usages de la plate-forme ainsi qu'une définition de la ludicisation ont permis de mettre en avant les autres composantes de ce travail. Quels sont les rôles des enseignants qui collaborent ensemble autour d'un même groupe d'élèves ? Comment la collaboration se développe-t-elle et sur quoi porte-t-elle ?

Voici la formulation de la problématique de ce travail : « *Peut-on améliorer la collaboration entre les enseignants par la mise en place d'un outil numérique commun de gestion de classe ludicisé ?* » De cette problématique ont découlé trois questions de recherche et cinq hypothèses.

Méthodologie

La méthodologie utilisée dans cette recherche était mixte. Elle a permis de lier les données quantitatives de la plate-forme *Classcraft* et les données qualitatives obtenues par le biais d'observations et d'entretiens conduit avec le groupe d'enseignants et les chercheurs. Le dispositif de la recherche comprenait quant à lui une combinaison d'interactions directes et indirectes entre un groupe de chercheurs, des enseignants et une classe.

Cette recherche a la particularité d'être une recherche "orientée par la conception". Il s'agit ici d'une recherche collaborative entre enseignants et chercheurs dont le but était de ludiciser la gestion de classe avec *Classcraft* et d'en observer les effets sur les différents acteurs présents. La durée de récolte de données fut d'un peu plus de six mois ce qui a permis de recueillir une base de données conséquente à analyser.

Résultats

L'objectif principal de cette recherche était de voir si la collaboration entre les enseignants pouvait être influencée par la mise en place d'un outil numérique commun de gestion de classe.

Dans un premier temps, les analyses ont permis de faire ressortir les éléments de la gestion de classe qui apparaissent lors de la collaboration autour du dispositif *Classcraft*. La plate-forme a été perçue comme étant un facilitateur afin de transmettre des attentes claires aux élèves, notamment grâce à la mise en place d'un système de règles uniformes. Dans un deuxième temps, les analyses de la collaboration ont permis de mettre en avant des normes et des valeurs communes aux groupes d'enseignants. Par exemple, l'aspect de la formation d'équipes dans le dispositif *Classcraft* pouvant parfaitement s'introduire dans leur pratiques, notamment dans la mise en place de travaux de groupes. D'autre part, la liberté de chaque enseignant de participer ou non à la mise en place du dispositif fut bénéfique et permis à chacun de dé-privatiser ses pratiques afin de partager leurs expériences lors des réunions. Les limites d'une telle collaboration ont également été relevées, comme par exemple l'utilisation libre de la plateforme durant les cours a souvent été mise en avant comme source potentielle de conflits. Les analyses des caractéristiques praxéologiques de l'ensemble des participants ont, dans un troisième temps, permis de réaliser à quel point chaque participant avait influencé et œuvré à la bonne évolution de la dynamique de la collaboration tout au long du projet. La mise en avant des choix, des justifications ont permis de faire ressortir une évolution des pratiques chez trois enseignants sur cinq. Ces derniers ont joué un rôle important tout au long du dispositif.

Conclusion

Cette étude a permis de travailler autour de la collaboration lors la mise en place d'un dispositif ludicisé de gestion de classe au sein d'une équipe d'enseignants fribourgeois. Les nombreuses données collectées ont attesté que la mise en place de *Classcraft* au sein d'une classe a permis aux enseignants d'émettre des réflexions sur les différentes composantes de la gestion de classe, sur leurs pratiques quotidiennes ainsi que sur la mise en place d'un système commun. La mise en place d'un tel projet a ainsi pu favoriser la mise en place d'une collaboration accrue.

Ce travail a démontré que la clé d'une bonne collaboration dépendait largement du choix de type de collaboration. La liberté de participation ainsi que l'autonomie données aux enseignants étant des éléments essentiels aux yeux des enseignants. De plus, dans cette équipe pédagogique,

nous avons pu analyser l'évolution praxéologique de chaque enseignant afin suivre l'adaptation de leurs pratiques au long du projet. Dans le processus d'apprentissage social, l'hypothèse de l'apprentissage des pratiques professionnelles chez les enseignant soulignant qu'il apprend des autres, apprend aux autres et apprend avec les autres a ainsi pu être confirmée. Notamment par la mise en avant d'un enseignant ayant pris la place de leader dans le dispositif. L'évolution des pratiques entre les enseignants par le partage et les discussions des expériences lors des réunions, ont donc rendu possible le développement et de mobilisation de compétences collaboratives. Finalement, les pistes de réflexions avancées à la fin de ce travail ont pour objectif de proposer des moyens d'améliorer de prochaines recherches incluant la collaboration entre enseignant lors de mise en place d'un tel dispositif.

Bibliographie

Chevallard, Y. (1999). L'analyse des pratiques enseignantes en théorie anthropologique du didactique. *Recherches en didactique des mathématiques*, 2(19), pp. 221-226.

Genvo, S. (2011). Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité. *Revue des sciences sociales* (45), pp. 68 – 77

Marcel, J.-F. (2007). *Coordonner, collaborer, coopérer : de nouvelles pratiques enseignantes*. Bruxelles : De Boeck.

Sanchez, E., Young, S., Jouneau-Sion, C. (2015, juin) *Classcraft : de la gamification à la ludicisation*. Communication présenté à la 7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH), Agadir, Maroc.

Tardif, M. & Lessard, C. (1999). *Le travail enseignant au quotidien. Expérience, interactions humaines et dilemmes professionnels*. Bruxelles : De Boeck Université