

MSNUM12

Le numérique dans l'enseignement : intégration, compétences professionnelles et enjeux sociétaux

Document certificatif

*Intégration du numérique en cours de compétences
sociales
Unlock !*

Thomas Bersier – P53093

Sous la supervision du Prof. J.Bugmann

1. Table des matières

1.	<i>Table des matières</i>	2
2.	<i>Proposition d'activité</i>	3
2.1	Contexte	3
2.2	Séquence et objectifs	3
2.3	Outils, plus-value et originalité	4
2.4	Planification de l'activité	5
3.	<i>Mise en place et analyse de la séquence</i>	5
3.1	Analyse séquence	5
3.2	Évaluation	8
3.3	Recommandations	9
4.	<i>Conclusion</i>	9
5.	<i>Bibliographie</i>	10
6.	<i>Annexes</i>	11
7.	<i>Traces des élèves</i>	18

2. Proposition d'activité

2.1 Contexte

Avant toute chose, il semble utile de définir le cadre et le contexte de cette séquence de numérique. Cette séquence se déroule au sein de l'établissement de l'école de la transition (EdT) Yverdon-Les-Bains dans lequel je suis en stage B depuis septembre 2022. J'y enseigne l'EPS ainsi que les compétences sociales. Soulignons que cet établissement fait partie d'un projet de transition pour une multitude de profils d'élèves. En effet, cet établissement accueille des jeunes qui sont à la recherche d'un projet professionnel ou encore des jeunes issues de l'immigration. Dès lors, la classe ciblée est une classe de profils 1/santé. Il s'agit d'un effectif de 13 élèves qui sont engagés dans un projet professionnel en lien avec le domaine de la santé (assistant/e en promotion de la santé, assistant/e en soins et santé communautaire, etc.). Il s'agit d'une classe dans laquelle j'enseigne l'EPS ainsi que les compétences sociales. Dès lors, cette séquence se déroule dans le cadre de mon cours de compétences sociales (2 périodes hebdomadaires par semaine). Il s'agit d'une classe homogène en ce qui concerne le projet professionnel tout en étant hétérogène en ce qui concerne les niveaux individuels des élèves, notamment dans le domaine des compétences sociales (communication, empathie, collaboration, etc.). Un autre point important à souligner est que ces élèves travaillent régulièrement avec des ordinateurs ou téléphones afin d'avancer dans leurs projets professionnels. Ces derniers ont alors déjà été formés ou sensibilisés à leur utilisation depuis la rentrée académique de septembre 2022, y compris pour l'utilisation de *Teams*, application sur laquelle je partage régulièrement le travail effectué afin que les élèves y aient accès en cas de besoin (*PowerPoints*, fiches, liens internet, etc.).

2.2 Séquence et objectifs

Cette séquence propose d'expérimenter la collaboration/coopération par le biais d'un jeu d'énigme interactif. Il s'agit donc, pour donner suite à une introduction théorique de divers principes de communication (les 5 axiomes de la communication, Watzlawick et al., 1972) et de collaboration (attribution de rôle et autres stratégies) de lancer les élèves dans une situation ludique et interactive avec un téléphone afin de tester et questionner ces apports théoriques. Les élèves sont libres d'interagir avec le matériel ainsi qu'avec leurs pairs comme il le souhaite tout en respectant le cadre du cours. De plus, la séquence va proposer des agencements différents de l'espace afin de faciliter le questionnement des élèves dans les diverses parties de discussions et d'analyses. Ainsi, nous allons questionner ces comportements, tout au long de la séquence à l'aide d'un questionnaire d'expérience vécue, afin de les comprendre et de les faire évoluer tout en mettant en lumière la transversalité de ces comportements. L'objectif en lien avec le PER et la catégorie MITIC est le suivant : *FG 34 - Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable. Objectif d'apprentissage associé FG 38 - Expliciter ses réactions et ses comportements en fonction des groupes d'appartenance et des situations vécues.* De plus, cette séquence va également me permettre de travailler sur d'autres aspects qui concernent la formation de nos jeunes : *FG – Vivre ensemble et exercice de la démocratie.*

FG 18 - Se situer à la fois comme individu et comme membre de différents groupes. Notons finalement que la séquence dispose de plusieurs objectifs, chaque cours ayant un objectif particulier afin d'arriver à l'objectif final : l'élève sera capable de collaborer au sein d'une activité de résolution de problème.

2.3 Outils, plus-value et originalité

Cette séquence repose sur l'utilisation de plusieurs outils. L'outil principale est un jeu de société de type énigme (Unlock) qui reprend les codes des « Escape Game » en faisant appel à l'observation, la logique, la mémoire, les mathématiques ou encore le français et pleins d'autres connaissances qui peuvent être directement ou indirectement en lien avec l'aventure que vous allez réaliser. De plus, ces jeux de société requièrent l'usage d'un téléphone et de l'application Unlock (gratuite) qui va nous permettre d'interagir et d'avancer sous diverses formes (réalité augmentée, indices, chrono, pénalités, etc.). Ainsi, l'originalité de cette séquence repose sur le fait qu'elle va permettre aux élèves d'expérimenter des apports théoriques au sein de plusieurs situations ludiques qui vont mettre en jeu des outils auxquelles ils pourront aussi avoir accès en dehors de l'école. En effet, l'idée de la séquence repose également sur le fait d'amener une prise de conscience aux élèves en ce qui concerne la richesse des applications et des jeux ludiques qu'on peut obtenir sur son téléphone. Ensuite, ce projet vise également le questionnement des élèves. Un questionnement qui suivra chaque aventure. Des aventures qui seront de niveaux (débutant, intermédiaire, expert) et de thématiques différentes (Sherlock Holmes, Alice aux Pays des Merveilles ou encore une course contre la montre dans un univers postapocalyptique cyberpunk). Ainsi, ce format riche et varié vise la prise en compte de la diversité des élèves de la classe. En effet, ce large panel d'univers et de situations va permettre une stimulation des élèves ainsi qu'une différenciation quant à leurs capacités (force ou faiblesse) car aucune aventure n'est similaire et que chacune de ces aventures aura besoin de rôles spécifiques afin de maximiser les chances de réussite. En termes d'évaluation, l'enseignant systématise le remplissage d'un questionnaire d'expérience vécu à la fin de chaque aventure afin de récolter des traces écrites qui vont dans un premier temps : permettre à l'élève d'auto-évaluer son expérience personnelle. Puis dans un second temps : nourrir la réflexion de chacun et chacune lors d'une discussion de ces résultats après chaque activité. Ce système d'évaluation a également été pensé dans une logique évolutive. En effet, les différents résultats vont servir comme base d'appui afin de montrer aux élèves qu'une même situation (en apparence) peut et va être vécue différemment en fonction des individus qui vivent cette situation ou encore en fonction de la place, des rôles qu'ils occupent au sein de cette situation. Finalement, une dernière plus-value pour ce projet va résider dans le fait que l'enseignant va, par le biais de la réflexion des élèves et par l'ajout d'exemple concret, chercher à démontrer au maximum la transversalité des compétences mises en jeu lors de la réalisation de ces situations à résolutions de problèmes (communication, collaboration, etc.). Et en conclusion, l'objectif final de l'enseignant sera de s'assurer que ses élèves sortent de cette séquence d'apprentissage en ayant pris conscience que la collaboration ne va pas de soi. En effet, il est essentiel de mettre en place des stratégies afin d'arriver à un meilleur résultat (attribution de rôle, partage d'informations et de ressources ou encore se questionner). De plus, l'expérimentation des

nombreuses configurations lors des différentes aventures devraient permettre aux élèves de se rendre compte qu'il n'y a pas une solution universelle qui marchera à tous les coups et pour toutes situations.

2.4 Planification de l'activité

La planification de cette séquence d'apprentissage va se dérouler sur un ensemble de trois doubles périodes pour un total de 6 leçons de 45 minutes chacune. L'ensemble des doubles périodes se dérouleront le jeudi après-midi de 14h15 à 15h45 lors du cours de compétences sociales. De plus, la séquence est divisée en trois phases. Trois phases qui visent à amener une difficulté progressive quant aux aventures Unlock qui vont être proposées ainsi qu'une variation de certaines variables concernant le déroulement de l'activité (agencement de l'espace, taille des groupes ou encore la position à adopter durant l'activité : debout ou assis) afin de nourrir les parties discussions qui suivront chacune des aventures. De plus, la première phase de l'activité aura pour objectif d'opérer une introduction quant à la collaboration/coopération. Une introduction qui partira des connaissances des élèves et qui sera enrichi par le biais de la théorie de la communication de Paul Watzlawick et du groupe de Paulo Alto. De plus, l'enseignant parlera du concept d'attribution de rôle afin de s'assurer que les élèves aient des premiers outils afin de conquérir les aventures Unlock. Finalement, la séquence se conclura par une rédaction individuelle qui aura comme objectif que chacun et chacune des élèves résumant ce qu'il a appris et aimé de cette séquence d'enseignement. De plus, il sera également demandé à l'élève de poser un regard critique quant à l'utilisation et l'utilité de l'outil numérique afin de réaliser un apprentissage. Vous trouverez en annexe l'ensemble de mes trois planifications qui donnent des indications plus précises quant au déroulement de chaque leçon. Toutefois, il faut conserver à l'esprit que ces planifications illustrent comment j'avais préparé et pensé la séquence mais pas forcément comment celle-ci s'est véritablement déroulée.

3. Mise en place et analyse de la séquence

3.1 Analyse séquence

Cette séquence s'inscrit au sein d'une perspective qui vise une éducation d'attitudes et de valeurs morales qui sont les fondements de toute pratique coopérative (Gamble, 2002). En effet, les élèves vont être invités à réaliser un objectif commun dans une situation d'interdépendance (la réussite d'une aventure ou des capacités multiples et variés vont être mise en jeu). De plus, l'enseignant va veiller à ce que chaque élève ait conscience de ce but commun et qu'un échange authentique sur le ou les buts communs se produise durant et après chaque activité, notamment par le biais du questionnaire d'expérience vécu et des discussions qui en découleront. Ensuite, cette séquence permet également la mise en jeu d'une motivation intrinsèque de la part des élèves afin de réaliser les différents objectifs de la séquence. En effet, ceux-ci sont acteurs quant à comment s'y prendre et quels outils sollicités afin de réussir l'aventure qui leur est proposée. Finalement, cette séquence devrait rendre saillant les sensibilités de chacun et chacune par rapport à soi-même, à l'autre ou encore par rapport au contexte qui sont des éléments constamment mis en jeu dans cette séquence. Ainsi, on retrouve

l'ensemble des points qui sont à la base d'une situation permettant une coopération efficace (Gamble, 2002). Ensuite, cette séquence semble également pouvoir être associée à ce que Perrenoud (1999) définit comme « la démarche de projet ». Elle peut être décrite comme une entreprise d'élèves que l'enseignant anime avec bienveillance. De plus, elle s'oriente vers une production de groupe qui passe par la réussite d'une aventure ludique afin de renforcer voire créer de nouveaux outils, stratégies, etc. Elle propose également d'engager les élèves dans la réalisation de tâches qui suscitent des apprentissages sur le long terme (organisation, communication, collaboration, etc.). Elle est donc finalisée et orientée vers un objet ou un but à atteindre (Daniellou & Rabardel, 2005). De plus, un autre principe de base à cette démarche est la « dévolution », ou le fait que l'enseignant cherche à responsabiliser et va donner une liberté aux élèves en ce qui concerne les choix et les stratégies qu'ils mettent en place. Mon but ici était donc de donner aux élèves des outils dans la première partie de la séquence qu'ils sont par la suite libres de mobiliser pour ensuite les questionner. Toutefois, rien ne se déroule jamais comme prévu, et comme le souligne Amigues (2009), il existe un écart entre le prescrit et le réalisé. Ainsi, comme le soulève Goigoux (2007), il y a lieu d'identifier dans une séquence les occasions d'apprentissage des élèves. Dès lors, nous allons nous poser plusieurs questions, à savoir : Comment cette activité permet l'appropriation d'outils et concepts théoriques chez les élèves et quels sont les obstacles qui se dressent sur leurs chemins d'apprentissages ? De plus, comme le soulignent Bisault et Berzin (2009), il n'est pas possible de rendre compte de toute l'activité intellectuelle des élèves. Nous accédons à leur activité qu'indirectement et nous devons donc nous appuyer sur des faits observables. C'est pourquoi, cette analyse sera menée sous le prisme de la dynamique générale de classe et sur les traces que ceux-ci ont produit au fur et mesure de la séquence.

Déroulement de la séquence et analyse

Lors du premier cours, j'ai donc commencé par expliciter les objectifs, et les documents (que vous trouverez en annexe de ce travail) que nous allons mobiliser durant la séquence. L'ensemble de la classe était motivé et intrigué par cette nouvelle séquence d'enseignement. Surtout en ce qui concerne le jeu Unlock en lui-même et sur la possibilité d'utiliser son téléphone durant le cours. Ensuite la séquence a suivi le déroulement prévu qui a consisté en une discussion de groupe sous la forme d'un brain storming où chaque élève a été mis à contribution. Une participation qui était attendue car d'une part cette classe a l'habitude de réaliser cet exercice avec moi lorsque nous commençons une nouvelle séquence et d'une autre part parce que le petit effectif de la classe (13) me permet en tant qu'enseignant de pouvoir prendre le temps d'intégrer et d'inclure chaque élève dans l'activité. J'enchaîne à la suite de ce brain storming sur deux apports théoriques qui devront servir d'outils et de concepts théoriques pour le reste de la séquence : les cinq axiomes de la communication (Watzlawick, 1972) et l'attribution de rôle. De plus, les élèves vont devoir remplir une fiche A4 (atelier, rédaction individuelle P.W.) sur ces deux sujets afin de leur permettre une première appropriation de ces concepts en les mettant en lien avec les expériences qu'ils ont déjà vécues à ou en dehors de l'école. C'est à ce moment que certains élèves sont confrontés à une première difficulté. En effet, la mise en forme concrète d'un concept

théorique par le biais d'une expérience personnelle va mettre en jeu une capacité de questionnement qui peut énormément varier entre les élèves. Dès lors, j'ai dû être attentif afin d'intervenir de manière individualisée ou en donnant des indications à l'ensemble de la classe (reformulation, questionnement ou encore encouragement). Ensuite, nous avons opéré une mise en commun afin de m'assurer que les élèves avaient compris, au minimum en surface, les concepts qu'il leur faudra mobiliser par la suite. Côté organisation de l'espace, les élèves étaient assis à leur pupitre. Puis, lors de la fin de cette première double période, j'ai introduit l'outil (Unlock) qui allaient mettre en jeu les savoirs présentés en amont. J'ai alors pris le parti d'opérer une présentation extrêmement brève de l'outil afin que les élèves se retrouvent confrontés à une situation nouvelle (le tutoriel du jeu, à réaliser en duo). Une première situation dans laquelle ils pouvaient directement mettre en application les concepts théoriques. Enfin pour terminer cette première double période, les élèves ont dû compléter le questionnaire d'expérience vécu qui s'est avéré riche en information pour les élèves comme pour l'enseignant. En effet, ce questionnaire nous a permis à tous de nous rendre compte que l'expérience avait été vécue de manière différente pour certains des élèves. Et cela nous a également permis de voir comment les concepts abordés en théorie peuvent se matérialiser dans le monde concret. Par exemple, lorsqu'une élève écrit : « il faut s'assurer d'avoir un rôle pour la partie sinon c'est moins bien ! », on observe qu'elle prend conscience que l'un des concepts présentés doit être mobilisé. En ce qui concerne l'usage du numérique et du téléphone en lien avec l'application Unlock. Il se trouve que cela est particulièrement utile quant à la gestion de classe car l'application prend le rôle de l'enseignant pour certaines tâches comme le contrôle du temps, l'aide pour l'aventure (par le biais d'indices) ou encore des pénalités en cas de tricheries. Ainsi, je peux me permettre de parcourir la classe et me focaliser sur aider les élèves en ce qui concerne la collaboration et la communication. Ensuite, nous avons avancé dans le reste de la séquence (4 leçons) où j'ai pris le parti de systématiser le fonctionnement des leçons à savoir : rappel théorique, aventure Unlock (de plus en plus difficile) avec des modifications des dispositifs (nombres d'élèves par groupes, occupation de l'espace, posture, etc.), remplissage du questionnaire d'expérience vécu suivi d'une discussion jusqu'au dernier atelier de la séquence : un atelier de rédaction individuelle dans lequel les élèves devaient écrire ce qu'ils ont appris, retiennent de ces différentes expériences et dans quelles mesures pensaient-ils que l'outil numérique avait facilité leurs apprentissages. J'ai fait ce choix afin de faciliter ma gestion de classe. En effet, la structure du cours est restée inchangée durant l'intégralité de la séquence. Une stabilité qui a permis aux élèves de facilement entrer dans l'activité, notamment lors des rappels théoriques qui étaient clairs et participatifs. Un engagement qui s'explique en partie par le fait que les élèves avaient bien compris que plus ils étaient efficaces dans cette partie, plus vite ils pouvaient jouer au jeu Unlock. Un jeu qu'ils ont beaucoup aimé. Dès lors, il me semble pertinent de souligner que j'ai plongé mes élèves dans des situations où le travail était instrumenté (Goigoux, 2007). Une instrumentalisation qui a eu de nombreux points positifs qui ont pour la plupart déjà été relevés. Toutefois, j'ai pu observer que ces instruments (application, jeux de plateaux, téléphone, etc.) ont également tendance à masquer les apprentissages visés. En effet, certains élèves étaient tellement pris par le jeu qu'ils en oubliaient les stratégies mises en place par le groupe et ils devenaient omnipotents lors de

l'aventure ce qui dans un premier temps a rendu difficile la coopération ainsi que la communication lors de certaines aventures. Cependant, ces comportements ont permis, dans un second temps, un véritable apprentissage par le biais de la conscientisation (de la part des élèves eux-mêmes lors des parties discussions) que certains comportements étaient problématiques dans une optique de coopération/collaboration. On peut observer cela dans le troisième questionnaire d'une élève lorsqu'elle dit : « Quand Shankaran m'a pris le téléphone des mains sans me demander, il a mal communiqué et il n'a pas respecté notre stratégie du début. » Dès lors, on observe que l'utilisation d'un outil numérique associé à un jeu de plateau peut tomber dans ce que Goigoux (2007) décrit comme : « le souci pédagogique de rendre les tâches d'enseignement attractives grâce à un habillage ludique peut provoquer de sérieuses incohérences didactiques, les élèves les plus en difficulté se méprenant sur la nature des apprentissages en jeu ». C'est pourquoi, je pense qu'il est essentiel de systématiquement proposer une synthèse (orale ou écrite) aux élèves à la fin de chaque activité afin d'être sûr de ce qu'ils pensent ou ont appris durant cette activité. Ainsi, s'il s'avère que l'alignement curriculaire quant aux objectifs d'apprentissages a dévié, cette étape de contrôle doit permettre un recalibrage pour l'enseignant tout comme l'élève.

3.2 Évaluation

En ce qui concerne l'évaluation, il me semble possible d'affirmer que chaque évaluation, qu'elle soit diagnostique en début de séquence (questionnaire d'expérience et résultat de l'aventure Unlock (1 à 5 étoiles)) formatrice/formatrice durant la séquence ou sommative à la fin de la séquence (dernière aventure et rédaction) peut être également associée à une auto-évaluation individuelle dans un premier temps avec le questionnaire puis à une auto-évaluation par les pairs (sous la supervision de l'enseignant) pour l'ensemble de la classe lors des nombreuses discussions qui ont eu lieu durant l'intégralité de la séquence. Ainsi, il est évident que chacun et chacune des acteurs (élèves comme enseignant) ont évalué en tout temps. De plus, il est possible de voir une vraie évolution des élèves grâce aux traces récoltés tout au long de la séquence qui ont servi de point d'appui afin de réfléchir, mémoriser, récupérer ou encore reconstituer les concepts présentés (exemple du travail produit par une élève qui vous est présenté). Ainsi, cette séquence d'enseignement n'a pas proposé une évaluation qui correspond au standard du PER. Toutefois, cela s'explique par le contexte de l'établissement dans lequel je travaille ainsi que par la branche dans laquelle cette séquence a eu lieu. En effet, un système d'évaluation plus classique aurait pu être envisageable. Cependant, je ne voyais pas l'intérêt de donner une note aux élèves (car celle-ci étaient déjà donnée par le biais du jeu Unlock en fonction du temps et des indices qu'ils ont eu durant leurs aventures) quant aux objectifs formels et informels que je m'étais fixé pour la séquence : l'ESC de prendre part à la mise en place d'une stratégie de coopération afin d'être utile dans un jeu multijoueur. L'ESC de réaliser que la collaboration ne va pas de soi et qu'il est essentiel de mettre en place des stratégies afin d'arriver à un meilleur résultat (attribution de rôle, partage d'informations et de ressources ou encore questionner), ils étaient observables au sein des traces récoltés durant les activités ainsi que durant

les phases de discussion. De plus, l'expérimentation de plusieurs configurations aura montré aux élèves qu'il n'y a pas une solution universelle qui marchera à tous les coups.

3.3 Recommandations

Afin de mener ce travail au mieux, quelques aspects sont à réfléchir et à définir avant d'entreprendre sa réalisation. La première recommandation qui consiste plus en une limite qu'une véritable recommandation est que cette activité a un coût. En effet, si l'application sur téléphone est gratuite ainsi que bien construite (tutoriel) et intuitive. Il est obligatoire d'acheter des jeux Unlock afin de pouvoir se lancer dans une aventure. Il s'agit ainsi d'un coût qui peut varier en fonction du package choisi (short aventure ou Unlock classique (trois aventures en un)). La seconde recommandation concerne la planification. En effet, je pense qu'un enchaînement de trois doubles périodes est un minimum à concevoir s'il on veut exploiter la richesse de Unlock et multiplier les situations d'apprentissages en variant leurs aspects et configurations. De plus, il est essentiel de demander l'autorisation à sa direction vis-à-vis de l'utilisation des natels en salle de classe (décision n°162 sur les téléphones portables). Finalement, il s'agit de faire comprendre aux élèves l'objectif principal de la séquence, à savoir coopérer/collaborer par le biais de stratégies explicitées. Il faut leur faire comprendre que les aventures servent à mettre en jeu ces outils afin de se les approprier et des les questionner. L'important est donc de se focaliser sur l'objectif, d'éviter le brouillage et de ne pas céder à la tentation de passer les discussions qui suivent les activités à simplement parler de ce qui nous a plu ou déplu dans l'aventure. C'est pourquoi, le rôle de l'enseignant en tant que garde-fou et investigateur d'un questionnement pertinent est primordiale. Pour ce faire, il est indispensable que l'enseignant soit au clair ainsi que confortable avec les jeux Unlock afin de pouvoir exploiter les mécaniques de ces jeux en lien avec les objectifs d'apprentissages.

4. Conclusion

Pour conclure ce travail, nous pouvons affirmer que l'utilisation du numérique dans une salle de classe dispose d'un énorme potentiel. Notamment en ce qui concerne la mise en place de situation d'apprentissage ludique et attrayante pour les élèves. Toutefois, il est impératif que l'enseignant maîtrise parfaitement ces outils afin de garder le contrôle sur la classe et également dans un souci d'être en mesure d'opérer une planification pertinente quant à l'association de l'outil numérique et d'un ou de plusieurs apprentissages souhaités. Dès lors, on comprend que ce type de séquence demande beaucoup d'investissement de la part de l'enseignant tout comme le soutien de sa direction. Cependant, cet investissement à l'assurance d'être payant en ce qui concerne le plaisir des élèves à être en classe. Un aspect essentiel afin de permettre un engagement de ceux-ci dans les apprentissages visés par l'enseignant. Finalement, un dernier aspect qui est intéressant lors d'une démarche de ce type est de montrer, faire prendre conscience aux élèves que des outils numériques (applications, etc.) extrêmement intéressants existent et qu'ils peuvent être employés à l'intérieur mais aussi à l'extérieur de l'école.

5. Bibliographie

- Amigues, R. (2009). Le travail enseignant : prescriptions et dimensions collectives de l'activité, *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*. (Vol. 42), 11-26.
- Bisault, J. & Berzin, C. (2009). Analyse didactique de l'activité effective des élèves en sciences à l'école primaire. *Éducation & didactique*, 3, 77-99. <https://doi.org/10.4000/educationdidactique.510>
- Daniellou, F. & Rabardel, P. (2005). Activity-oriented approaches to ergonomics: some traditions and communities. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 6(5), 353–357. V
- Gamble, J. (2002). Pour une pédagogie de la coopération. *Éducation et francophonie*, 30(2), 188-219.
- Goigoux, R. (2007). Un modèle d'analyse de l'activité des enseignants, *Éducation et didactique*, 1-3, 47-69.
- Lawson, H. A. (2004). The logic of collaboration in education and the human services. *Journal of interprofessional care*, 18(3), 225-237.
- Perrenoud, P. (1999). Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? comment ? Consulté 19 mai 2023, à l'adresse https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1999/1999_17.html
- Watzlawick, P. & Helmick Beavin, J. & Jackson, D. (1972). *Une logique de la communication*. Éditions du Seuil.

6. Annexes

Cette section présente l'ensemble des documents et outils utilisés durant cette séquence ainsi que la planification détaillée de chaque double période telles qu'elles ont été réalisées (on y voit également le moment de césure que j'ai mis en place à chaque début de leçon et ceci depuis la rentrée de septembre 2022 afin de faciliter mon contrôle et l'entrée de la classe dans un moment d'apprentissage).

<p>Classe : Yv12 Effectif : 13 Durée : 90' (14h15 – 15h45) Date : 27.04.23 Lieu : Salle 2.04, EdT, Yverdon-Les-Bains</p> <p>Thèmes et intentions : Collaboration avec l'aide d'un support numérique ludique (<u>Unlock!</u>). Première leçon : Discuter qu'est-ce que la collaboration et découvrir l'outil numérique.</p> <p>Références au PER ou PEV : FG 34 - Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable. Objectif d'apprentissage associé FG 38 - Expliciter ses réactions et ses comportements en fonction des groupes d'appartenance et des situations vécues. FG – Vivre ensemble et exercice de la démocratie. FG 18 - Se situer à la fois comme individu et comme membre de différents groupes.</p>			
Objectifs	Activités des élèves	Organisation / Matériel Contrôle de l'objectif	🕒
Accueil + césure Questionner les élèves sur leurs états, <u>small talk</u> puis exercice de respiration (Yoga).	Exercice de respiration Technique de respiration d'activation ou/et de relaxation en fonction de la situation immédiate afin de provoquer un moment de césure et préparer les élèves pour les apprentissages (<u>kanalabhati, nadi shodhana, FYB, etc.</u>)	Organisation Debout derrière sa table ou en mouvement dans la classe. S'ancrer dans le moment présent + prendre conscience de sa respiration.	<u>14h15 – 14h20</u> 5'
Partie principale L'ESC de participer à un débat d'idée concernant le thème de la collaboration.	Brains storming : Collaboration Inscrire le thème « Collaboration/Coopération » au centre du tableau noir puis donner une question ouverte aux élèves qui sont libre de répondre à la volée : Qu'est-ce que la coopération ? 1) Noter toutes les idées aux tableaux (Nommer un élève pour cette tâche afin d'illustrer une attribution de rôle dans un second temps) 2) Opérer un regroupement des idées sous forme de catégories 3) Discuter les différentes catégories de manière plus approfondie Attention : L'ENS s'assure qu'on puisse former une catégorie communiquer et une catégorie responsabiliser afin de pouvoir enchaîner sur la théorie de la logique de la communication de Watzlawick et sur le concept de l'attribution de rôle. Atelier rédaction individuel 1) Fournir une feuille aux élèves afin que ceux écrivent un exemple personnel pour chacun des 5 axiomes de la communication de P.W discuté précédemment + fournir un exemple écrit d'une situation dans laquelle on leur a attribué un rôle afin de coopérer. 2) Discussion des rédactions + enrichissement de la part de l'ENS à l'aide d'exemples supplémentaires (<u>sport collectif, relation prof-élève, contexte, etc.</u>)	Remarque : L'ENS prends une posture dialogique-interactive et prends soin de questionner l'ensemble des élèves soit pour reformuler une idée, expliciter, donner un exemple, etc.	<u>14h20 – 14h35</u> 15' <u>14h35 – 14h55</u> 20'

Deuxième partie L'ESC de réaliser le tutoriel de <u>Unlock!</u> en duo.	Présentation de <u>Unlock!</u> L'ENS présente le jeu de société de manière succincte afin de laisser les élèves découvrir le jeu dans sa globalité lors du tutoriel ainsi que lors de leur première aventure. Tutoriel Former des groupes de deux (par table ou manuellement en cas d'absent, l'ENS peut jouer le rôle d'un élève si nombre impair). Un téléphone par duo qui installe l'application gratuite <u>Unlock!</u> 1) Chaque duo effectue le tutoriel sans plus d'indication de l'ENS 2) Fournir un questionnaire aux élèves qui concerne l'activité qu'ils viennent de vivre 3) Discussion des réponses fourni : quelles stratégies mettre en place pour une meilleure coopération ? Rangement et présentation de la leçon 2 Donner des tâches spécifiques aux élèves afin de donner une nouvelle fois un exemple pratique d'une attribution de rôle.		<u>14h55 – 15h00</u> 5' <u>15h00 – 15h40</u> 40' <u>15h40 – 15h45</u> 5'
---	---	--	---

Commentaire

- Cette planification est la première leçon d'un cycle de trois leçons (6 périodes). L'objectif final de cette séquence d'enseignement est de montrer aux élèves que la collaboration ne va pas de soi. En effet, il est essentiel de mettre en place des stratégies afin d'arriver à un meilleur résultat (attribution de rôle, partage d'informations et de ressources ou encore questionner).

<p>'Classe : Yv12 Effectif : 13 Durée : 90' (14h15 - 15h45) Date : 27.04.23 Lieu : Salle 2.04, EdT Yverdon-Les-Bains</p> <p>Thèmes et intentions : Collaboration avec l'aide d'un support numérique ludique (<u>Unlock!</u>). Troisième leçon : Les élèves vont expérimenter la coopération lors d'une dernière aventure <u>Unlock!</u> ! Puis, ils effectueront un compte rendu de l'ensemble des différentes expériences vécues.</p> <p>Références au PER ou PEV : FG 34 - Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable. Objectif d'apprentissage associé FG 38 - Expliciter ses réactions et ses comportements en fonction des groupes d'appartenance et des situations vécues. FG - Vivre ensemble et exercice de la démocratie. FG 18 - Se situer à la fois comme individu et comme membre de différents groupes.</p>			
Objectifs	Activités des élèves	Organisation / Matériel Contrôle de l'objectif	🕒
<p>Accueil + césure Questionner les élèves sur leurs états, <u>small talk</u> puis exercice de respiration (Yoga).</p>	<p>Exercice de respiration Technique de respiration d'activation ou/et de relaxation en fonction de la situation immédiate afin de provoquer un moment de césure et préparer les élèves pour les apprentissages (<u>kapalabhati, nadi shodhana, FYB, etc.</u>)</p>	<p>Organisation Debout derrière sa table ou en mouvement dans la classe. S'ancrer dans le moment présent + prendre conscience de sa respiration.</p>	<p><u>14h15 - 14h20</u> 5'</p>
<p>Partie principale L'ESC de prendre part à la mise en place d'une stratégie de coopération afin d'être utile dans un jeu multijoueur.</p>	<p>Unlock! Séparer la classe en deux, placer les élèves dans une moitié de classe ou l'autre de manière arbitraire. Opérer un rappel de ce qu'on a vu jusqu'à maintenant en ce qui concerne la coopération ainsi que les mécaniques de jeu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque équipe à 5min afin de décider d'une stratégie. 2. Lancer les deux aventures. 3. Remettre la salle dans sa configuration classique à la fin des deux aventures. 4. Donner le questionnaire de la leçon 1 et 2. 5. Discuter ces nouveaux résultats. Y'a-t-il des différences ? Pourquoi ? 	<p>Organisation Les élèves sont libres de choisir une mise en place pour leur partie (assis, debout, attribution de rôle, position du téléphone, etc.).</p> <p>Remarque : L'ENS reprend son rôle de joker, toutefois, les équipes vont avoir droit à deux jokers lors de leur partie (aventure + longue).</p>	<p><u>14h20 - 15h10</u> 50'</p>
<p>Conclusion de la séquence de coopération et numérique</p>	<p>Rédaction en individuel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fournir une feuille blanche A4 aux élèves puis demander que chacun et chacune écrivent ce qu'ils ont appris, retiennent de ces différentes expériences et dans quelles mesures pensent-ils que l'outil numérique à faciliter leurs apprentissages ? (Possibilité de mettre en place les stratégies, ludique, engagement, etc.). 2. L'élève échange sa rédaction avec un camarade. 3. Lecture systématique avec discussion de chaque rédaction = conclusion. 	<p>Remarque : L'ENS passe dans les rangs afin de nourrir la réflexion des élèves si besoin.</p>	<p><u>15h10 - 15h45</u> 35'</p>

	Rangements		
--	-------------------	--	--

Commentaire

- Cette planification est la dernière leçon d'un cycle de trois leçons (6 périodes). Lors de cette troisième leçon, les élèves vont expérimenter une dernière configuration (taille du groupe) ainsi qu'une dernière aventure Unlock! afin de nourrir leurs réflexions en ce qui concerne la coopération. L'objectif final de cette séquence d'enseignement est de montrer aux élèves que la collaboration ne va pas de soi. En effet, il est essentiel de mettre en place des stratégies afin d'arriver à un meilleur résultat (attribution de rôle, partage d'informations et de ressources ou encore questionner). De plus, l'expérimentation de plusieurs configuration doit permettre de montrer aux élèves qu'il n'y a pas une solution universelle qui marchera à tous les coups.

Les cinq axiomes de la communication

1) On ne peut pas ne pas communiquer.

Exemple personnel :

2) Toute communication met en jeu un contenu et une relation.

Exemple personnel :

3) La nature d'une relation dépend de la ponctuation des séquences de communication entre deux personnes.

Exemple personnel :

4) L'être humain communique de manière digitale et analogique.

Exemple personnel :

5) La communication est symétrique ou complémentaire.

Exemple personnel :

L'attribution de rôle

Décrivez une situation dans laquelle on vous a attribué un rôle puis expliquer pourquoi on vous a attribué ce rôle.

Questionnaire d'expérience vécu

1) As – tu éprouvé des difficultés durant l'activité ?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup	Extrêmement

2) As – tu éprouvé du plaisir durant l'activité ?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup	Extrêmement

3) As – tu réussi à collaborer durant l'activité ?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup	Extrêmement

4) Penses – tu avoir été utile durant l'activité ?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup	Extrêmement

5) Penses – tu avoir une stratégie afin de mieux réussir lors de la prochaine activité ?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup	Extrêmement

Si oui, laquelle :



Figure 1 Interface Unlock (application mobile). Space Cowboys.

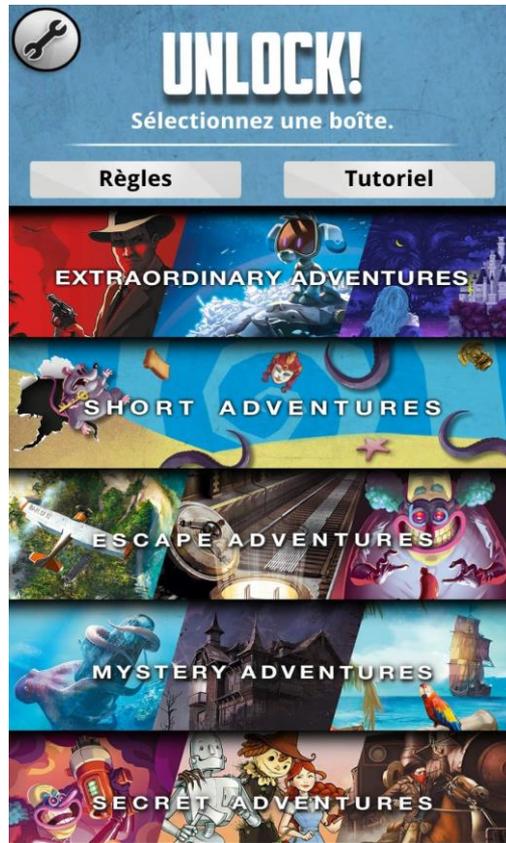


Figure 2 Interface Unlock (application mobile). Space Cowboys.



Figure 3 Interface Unlock (application mobile). Space Cowboys.



Figure 4 Unlock (jeu de plateau), édition legendary adventures. Space Cowboys.

7. Traces des élèves

Cette section sert à présenter les traces du travail produit par une élève durant cette séquence d'enseignement. Il s'agit de l'élève dont je cite les propos en amont. Il s'agit d'une élève qui n'est ni la meilleure de la classe ni une élève en difficulté. Dès lors, je fais le choix de vous présenter son travail car je pense qu'il constitue une représentation objective des résultats obtenus lors de cette séquence pédagogique. De plus, je ne dispose pas de traces photos des élèves en activité car par suite d'un sondage effectué en début de séquence, quatre élèves ont souhaité ne pas être pris en photo. Dès lors, j'ai fait le choix de ne prendre aucune photos des élèves en activité et ce même pour les élèves que ça ne dérangeait pas afin de ne pas créer un sentiment de stress chez les autres élèves de par le simple fait de me voir dans la salle de classe avec un appareil photo. Et ce choix m'a permis de me concentrer exclusivement sur la situation d'apprentissage elle-même tout comme l'ensemble de mes élèves.

Les cinq axiomes de la communication

- 1) On ne peut pas ne pas communiquer.

Exemple personnel : Quand je parle avec mes copains pendant qu'il est sur son téléphone. Il me répond pas et il me donne l'impression qu'il son fait

- 2) Toute communication met en jeu un contenu et une relation.

Exemple personnel : Je parle pas de la même manière à ma maman et à mon père

- 3) La nature d'une relation dépend de la ponctuation des séquences de communication entre deux personnes.

Exemple personnel : Avec ma meilleure amie, on s'écrit tous les jours et on se raconte toujours tout.

- 4) L'être humain communique de manière digital et analogique.

Exemple personnel : digital = j'écris sur mon téléphone
analogique = le prof M. Bessier touge toujours les bras quand il parle à la classe.

- 5) La communication est symétrique ou complémentaire.

Exemple personnel : Quand on fait un brain storming, c'est symétrique parce que l'avis de tout le monde a la même valeur.

L'attribution de rôle

Décrivez une situation dans laquelle on vous a attribué un rôle puis expliquer pourquoi on vous a attribué ce rôle.

Quand on va en course avec ma maman, elle me demande de tenir ma petite sœur par la main et ensuite de mettre les articles dans les sacs pendant qu'elle parle.

Questionnaire d'expérience vécu

1) As-tu éprouvé des difficultés durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

2) As-tu éprouvé du plaisir durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

3) As-tu réussi à collaborer durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

4) Penses-tu avoir été utile durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

5) Penses-tu avoir une stratégie afin de mieux réussir lors de la prochaine activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

Si oui, laquelle :

le tuto était facile mais, je pense qu'il faut mieux communiquer. Parce il faut dire ce qu'on fait quand on le fait

Questionnaire d'expérience vécu

1) As-tu éprouvé des difficultés durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

2) As-tu éprouvé du plaisir durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

3) As-tu réussi à collaborer durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

4) Penses-tu avoir été utile durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

5) Penses-tu avoir une stratégie afin de mieux réussir lors de la prochaine activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)
Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

Si oui, laquelle :

Je trouve que j'ai mieux communiqué mais y'en a qui joue pas le jeu du coup c'est difficile de collaborer. Je pense qu'il faudrait donner un rôle à tout le monde, style : moi j'ai le téléphone, Yvana les cartes rouges, elcitt les bleus. Donc, il faut s'assurer d'avoir un rôle pour la partie sinon c'est moins bien!

Questionnaire d'expérience vécu

1) As-tu éprouvé des difficultés durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

2) As-tu éprouvé du plaisir durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

3) As-tu réussi à collaborer durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

4) Penses-tu avoir été utile durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

5) Penses-tu avoir une stratégie afin de mieux réussir lors de la prochaine activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

Si oui, laquelle :

On a réussi l'aventure en utilisant l'attribution de rôle, c'était plus facile et on avait le droit d'utiliser M. Bersier comme joker. Du coup, je pense qu'il faut juste mieux choisir quand utiliser M. Bersier pour la prochaine partie et il faut respecter son rôle. Quand Shantavan m'a pris le téléphone des mains sans me demander il a mal communiqué et il n'a pas respecté notre stratégie du début.

Questionnaire d'expérience vécu

1) As-tu éprouvé des difficultés durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

2) As-tu éprouvé du plaisir durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

3) As-tu réussi à collaborer durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

4) Penses-tu avoir été utile durant l'activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

5) Penses-tu avoir une stratégie afin de mieux réussir lors de la prochaine activité ?

(1) (2) (3) (4) (5)

Pas du tout Un peu Assez Beaucoup Extrêmement

Si oui, laquelle :

L'aventure Sherlock Holmes était trop stylée!!!
L'utilisation du téléphone était hyper stylée mais comme l'aventure était plus dure, il aurait fallu qu'on fixe une stratégie avant de commencer en répartissant les rôles pour plusieurs personnes ou qu'on était plus prêt pour cette partie.

Rédaction finale

- ❖ Que retenir de cette séquence d'apprentissage ? (Donnez au moins deux exemples)

Je retiens de cette séquence que la collaboration se construit. Par exemple, il faut attribuer des rôles pour impliquer tout le monde. Même si c'est un rôle simple comme compter les cartes.

Je retiens aussi qu'il faut faire attention à comment on communique et avec qui. Par exemple, si je parlais comme à Lucina à Marc lors de la 2ème partie, elle l'aurait peut-être mal pris parce qu'on est pas proche.

- ❖ Que pensez-vous de l'utilisation d'un outil numérique dans le cadre du cours ? Dans quelles mesures celui-ci a-t-il facilité vos apprentissages ?

J'ai adoré les jeux surtout l'enquête Sherlock Holmes même si elle était difficile. En plus, ça change des activités de d'habitude. Après, je dirais que c'est plus le jeu et les aventures qui ont permis de mettre en jeu ce que M. Bersier nous avait présenté. Le téléphone était utile pour les jeux parce qu'on a besoin de l'application et en fait il permet de collaborer parce qu'on peut désigner un responsable du téléphone. En conclusion, je dirais que cette séquence était top et on a beaucoup ris avec les autres et aussi avec M. Bersier qui pouvait pas s'empêcher de nous aider.