

UNIVERSITÉ DE LYON – ED EPIC - EA 4148 S2HEP/IFE

THÈSE

présentée par

Laëtitia ROUSSON

Conception d'un jeu-situation numérique et son appropriation par des professeurs. Le cas de l'enseignement de l'énumération à l'école maternelle

Date de soutenance : mardi 5 décembre 2017, 14h30, IFE, salle 2

Résumé

L'utilisation du jeu pour les apprentissages n'est pas une idée nouvelle. Cependant, l'étude de jeux à but éducatif montre que les concepteurs de jeux éprouvent des difficultés pour articuler didactique et ludique. C'est à ce niveau que se porte notre réflexion, particulièrement sur les conditions d'une articulation du ludique et du didactique lors du processus de conception d'une ressource. La prise en compte de cette articulation nous a conduit à introduire un nouveau terme *jeu-situation* désignant cet objet situé entre une situation didactique où les apprentissages sont prioritaires et un jeu où le ludique est prédominant. Notre travail se décompose en deux temps : la conception d'un jeu-situation numérique pour l'apprentissage de l'énumération à l'école maternelle d'une part et l'appropriation de cette ressource par des professeurs d'école maternelle d'autre part.

La conception de la ressource repose sur différents cadres théoriques, notamment sur la théorie des situations didactiques. De plus, la conception associe la méthodologie d'ingénierie didactique et de Design-Based Research. Notre étude se poursuit par l'élaboration d'un modèle de conception d'un jeu-situation élaboré autour d'un processus fondamental qu'est l'intégration. Ce modèle est mis à l'épreuve lors de la conception du jeu-situation numérique « A la ferme » pour l'apprentissage de l'énumération à l'école maternelle.

Nous abordons, dans un deuxième temps, l'appropriation de ce jeu-situation par des professeurs d'école maternelle. La conceptualisation de la notion d'appropriation s'appuie sur plusieurs domaines : celui de la psychologie de l'environnement et de gestion, celui de la didactique en convoquant notamment l'approche documentaire du didactique. Nous

accordons aussi une place importante aux connaissances professionnelles des professeurs qui impactent les processus d'appropriation de ressources. Nous pouvons ainsi présenter un modèle théorique général du concept d'appropriation d'une nouvelle ressource que nous instancions à l'école maternelle et au numérique avec l'outil tablette tactile. L'appropriation est observée à travers trois regards : l'instrumentation, l'instrumentalisation et les orchestrations que nous lions aux connaissances professionnelles.

Mots-clés : Conception d'un jeu-situation, Appropriation d'une ressource, Instrumentation, Instrumentalisation, Orchestrations, Connaissances professionnelles, Enumération, Ecole maternelle