

## Education et enseignement

### Réaction

Lettre ouverte aux concepteurs de l'évaluation externe non certificative imposée dans toutes les classes de deuxième primaire en communauté française : Permettez-moi de prendre deux minutes de votre temps pour vous livrer ce message : comme enseignant avec 30 ans de carrière derrière moi, je reconnais sans difficulté les bienfaits qu'une évaluation externe peut apporter comme somme d'informations et éventuellement de possibilités de remédiation. Toujours passionné par mon métier, je considère que chaque occasion de faire le point, pour le cas échéant améliorer mes pratiques, est profitable. Je veux pourtant ici m'indigner du cadre, de la forme et du contenu de cette évaluation externe. Les grands pédagogues qui l'ont conçue ont oublié le b.a.-ba de la méthodologie en ce qui concerne l'évaluation. Le programme intégré et les socles de compétence nous invitent à travailler en cycle et prônent une progression réfléchie et structurée qui devra voir son accomplissement en bout de piste.

Evaluer les élèves en cours de cycle et de progression du parcours lecture est une aberration totale ! Vous me direz qu'il faut prendre cette épreuve comme une photographie instantanée de la situation de nos classes en lecture. Une photographie !? Soit... Je vous donne alors la photographie de ma classe : quatre dyslexiques dont un hyperactif, un dysphasique, deux promis à l'enseignement spécial de type 8 et le reste de mes élèves en situation psychoaffective terrible.

Imaginez la somme d'énergie nécessaire pour amener ces enfants vers la maîtrise de la lecture... Je suis en colère sur les inconscients qui ont placé inutilement mes élèves en souffrance. Lors de la passation de l'épreuve plusieurs pleuraient; d'autres ont bâclé, écoeurés par la difficulté et l'austérité de la tâche. Je suis en colère sur ces pédagogues décalés des réalités qui ont réussi un instant à me faire penser que j'étais un piètre enseignant. Je m'inquiète pour mes collègues vivant des situations professionnelles épouvantables et qu'on va culpabiliser des faibles résultats obtenus par leurs élèves.  
Bertrand Charlier

# Jouer, c'est très sé

► Les "serious games" commencent à faire parler d'eux en Belgique.

► Peut-on vraiment les utiliser à des fins pédagogiques et quels sont leurs avantages ?

Sur l'écran d'ordinateur, Mip-Mip l'extraterrestre et ses semblables se préparent à atterrir sur Terre. Avant cela, ils doivent néanmoins vérifier leurs connaissances en répondant à quelques questions sur les pays de l'Union européenne. Musique, sport, folklore, géographie, tous les domaines sont abordés, mais attention : si le Neuronien se trompe ou réfléchit trop longtemps, son cerveau risque d'exploser... Pas évident avec les autres joueurs qui lancent des perturbations à tour de bras, déformant l'écran ou bloquant ses actions!

Simple, intuitif et drôle, le dernier jeu développé par la société bruxelloise Belle Productions, commandé par la Chancellerie du Premier ministre et la Commission européenne, "Neurodyssée" vient de remporter le prix spécial du jury lors du salon Serious Game de Lyon. "Le but est de sensibiliser les enfants à la connaissance de l'Europe en gardant un côté ludique et graphique", explique Marc Meurisse, administrateur de Belle Productions. Nous sommes un peu en retard en Belgique, mais aujourd'hui le secteur est en pleine expansion."

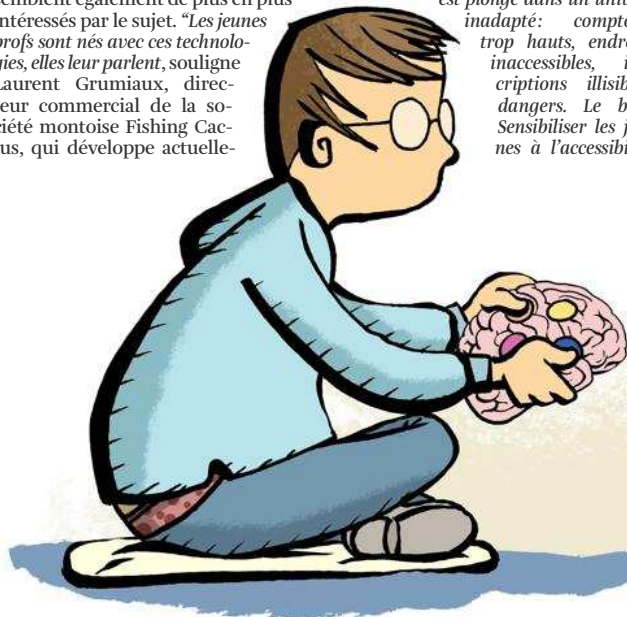
En effet, les serious game font de plus en plus parler d'eux. Mais qu'est-ce qui se cache exactement derrière ce

terme? Selon "le manifeste du jeu sérieux" édité par Succubus Interactive, il s'agit "d'un jeu vidéo faisant appel aux mêmes approches de design et de savoir-faire que le jeu classique (interactivité, 3D, temps réel, simulation, mise en scène, immersion...), toutefois son approche du ludique dépasse la seule dimension du divertissement. Véritable outil de sensibilisation, de formation ou de promotion, il est en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels".

Et si les entreprises sont en passe d'en faire leur nouvel outil de communication privilégié, les enseignants semblent également de plus en plus intéressés par le sujet. "Les jeunes profs sont nés avec ces technologies, elles leur parlent", souligne Laurent Grumiaux, directeur commercial de la société montoise Fishing Cactus, qui développe actuelle-

ment un jeu sur la démocratie et les droits de l'homme en partenariat avec la Fédération des maisons de la laïcité. Aujourd'hui, les jeunes ont l'habitude d'aller chercher l'information par eux-mêmes, comme dans un jeu vidéo, où les savoirs sont assimilés de manière active. Apprendre devient moins rébarbatif, il y a un aspect psychologique important."

Un avis que partage Marc Meurisse: "L'avantage du serious game est qu'il propose une immersion émotionnelle. L'apprenant ne va pas simplement recevoir, il va agir." Il cite pour exemple le nouveau projet de Belle Productions, "Les Secrets d'Ombyliss", commandé par l'ASBL "Passe-Muraille". "Le joueur est plongé dans un univers inadapté: comptoirs trop hauts, endroits inaccessibles, inscriptions illisibles, dangers. Le but? Sensibiliser les jeunes à l'accessibilité



## Un manuel... pour les enseignants

► L'European Schoolnet vient de publier un manuel destiné aux enseignants qui souhaitent utiliser des jeux électroniques en classe.

En 2009, l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe), fédération regroupant notamment des éditeurs de logiciels (Microsoft, Ubisoft, Electronic Arts, Nintendo, etc.) et l'European Schoolnet (31 ministères de l'Éducation en Europe) présentaient les résultats d'une étude sur l'utilisation des jeux électroniques en contexte scolaire. Un projet visant à dresser le tableau et à analyser, dans

huit pays (Autriche, Danemark, Espagne, France, Italie, Lituanie, Pays-Bas et Royaume-Uni), les pratiques existantes. A cette fin, plus de 500 enseignants furent interrogés, une trentaine d'experts et de décideurs politiques interviewés et six études de cas menées. En complément à cette étude, un manuel à destination des enseignants vient d'être publié. Les résultats de l'enquête de 2009 révélaient, entre autres, que 80% des enseignants interrogés souhaitaient en savoir davantage sur le sujet. Ceux qui utilisaient ou avaient déjà utilisé les jeux électroniques (70% de l'échantillon) étaient de tous âges. Certains d'entre eux éprouvaient des difficultés à les intégrer au programme d'enseignement; ils se heurtaient également au

manque d'équipement, de temps et à l'opinion mitigée des parents et collègues sur ces jeux. En utilisant les jeux électroniques, les enseignants espèrent un regain de motivation et une amélioration des compétences de leurs élèves. Les études de cas mettaient en avant l'existence de pratiques encore peu nombreuses, mais qui tendent à se multiplier. Les expériences analysées semblaient confirmer l'impact positif des jeux électroniques en classe: motivation accrue, amélioration de la concentration et rétention supérieure de l'information. Afin de compléter cette étude, l'European Schoolnet vient de publier un manuel pour les enseignants qui souhaitent utiliser des jeux électro-

# érieux

des lieux publics aux personnes handicapées. En expérimentant les situations, ils comprennent mieux. Et puis, dans un jeu, on a le droit de faire des erreurs."

Selon Frédéric Mignon, directeur multimédia de Crossroads, qui vient de créer "Bricomania" un jeu permettant d'affiner l'orientation professionnelle en testant différents métiers dans un magasin de bricolage, il s'agit également de concentration. "L'apprenant mobilise davantage ses capacités cognitives lorsqu'il joue, commente-t-il. Cependant, un encadrement adéquat est essentiel, l'élève doit être accompagné. Et, malheureusement, les enseignants ne disposent pas toujours du temps et du matériel nécessaires à la mise en place d'un serious game." Il

poursuit: "En Belgique, nous manquons de moyens, le secteur est un peu à la traîne comparé à la France ou aux pays anglo-saxons. Pourtant, nous regorgons d'entreprises dynamiques."

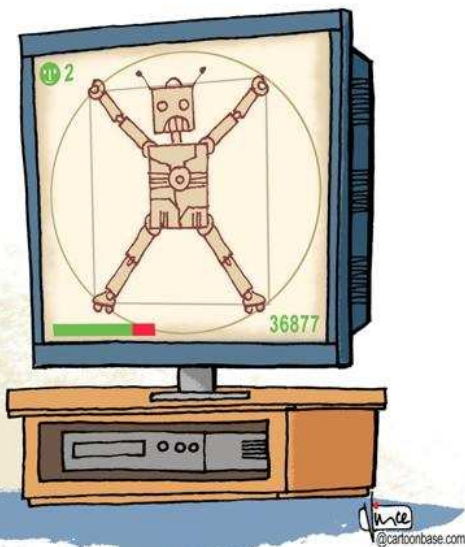
Des entreprises plutôt complémentaires que concurrentes, qui s'allient pour promouvoir les serious game.

"Les mentalités doivent encore changer, conclut Laurent Grumiaux. Il nous faut, aujourd'hui, rassurer le public et prouver qu'un jeu peut servir à autre chose qu'à... jouer."

**Julie Gillet**

→ Pour jouer à NeurOdysée: <http://neurodyssee.org>

→ Pour télécharger le Manifeste du jeu sérieux: [www.jeuxserieux.fr/?p=1764](http://www.jeuxserieux.fr/?p=1764)



ques en classe. Comment choisir un jeu, comment le tester, comment évaluer les élèves ou comment animer une session de jeu sont quelques-unes des questions abordées par la brochure.

"Après avoir lu ce manuel, vous serez en mesure de choisir et d'utiliser les jeux électroniques en classe en toute connaissance de cause, mais aussi d'exploiter tous les avantages qu'ils offrent. Ce manuel est un guide pratique fournissant toutes les informations théoriques et pratiques nécessaires", peut-on lire dans l'introduction dudit document. Une véritable mine d'or pour les novices, mais également pour les adeptes de la première heure qui trouveront là matières à réflexion. **J. G.**

→ Synthèse en français du rapport "Quels usages pour les jeux électroniques en classe?" disponible sur

[http://games.eun.org/upload/gis-synthese\\_report\\_fr.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-synthese_report_fr.pdf)

→ Manuel pour les enseignants téléchargeable sur

[http://games.eun.org/upload/GIS\\_HAND-BOOK\\_FR.PDF](http://games.eun.org/upload/GIS_HAND-BOOK_FR.PDF)

**Pour aller plus loin...**

Quelques blogs et sites qui valent le détour: <http://yasminejoue.wordpress.com> [www.jeux-serieux.fr](http://www.jeux-serieux.fr) <http://blog.eun.org/games> (en anglais) La deuxième conférence belge sur le serious game aura lieu le 26 mai 2011. Aula Magna, Louvain-la-Neuve. Infos: [www.seriousgame.be](http://www.seriousgame.be)

## Chronique

# Pour une grammaire utile



**Benoît Wautelet**

**Maître-assistant en langue française HELHa (Braine-le-Comte) Catégorie pédagogique**

► Tout est important en grammaire, sans aucun doute, mais tout n'est pas utile.

La grammaire est indispensable pour communiquer tant à l'oral qu'à l'écrit, pour comprendre avec finesse un texte lu, pour produire un texte intelligible et socialement acceptable. Pourtant, que de temps perdu avec des notions inutiles ! Tout est important en grammaire, sans aucun doute, mais tout n'est pas utile. Il y a des notions indispensables pour l'orthographe et le style des élèves (la notion d'accord, repérer un adjectif...) et il y a des notions importantes pour développer l'esprit de logique, la rigueur et la connaissance que l'élève a de la langue d'enseignement.

Jusqu'à 15 ans, l'école devrait privilégier la grammaire dirigée vers la maîtrise de l'orthographe et du style, plutôt que d'abrutir les enfants et les adolescents avec des terminologies et des notions inutiles et pourtant régulièrement présentes dans les classes, les programmes et les évaluations externes (qui ont un énorme rôle à jouer à ce niveau-là, car les enseignants s'en servent légitimement pour définir le niveau à atteindre par leurs ouailles).

Parmi les fonctions dans la phrase, l'épithète et l'attribut n'ont que peu d'intérêt (il suffit de savoir repérer et accorder un adjectif ; peu importe qu'il soit épithète ou attribut). La distinction entre complément direct et complément indirect, quant à elle, n'a d'intérêt que pour l'accord de certains participes

passés. A ce sujet, il est inutile d'encombrer l'esprit des enfants avec 5 ou 6 règles. Pour accorder nonante-neuf pour cent des participes passés, il suffit de poser une seule question : est-ce que je sais ce qui est le participe passé ? Si la réponse est à gauche du PP, j'accorde avec la réponse ; si la réponse est à droite du PP, je n'accorde pas ; si je ne sais pas poser la question, je n'accorde pas. Parmi les classes de mots, l'étude des sous-classes sémantiques des déterminants et des pronoms est également inintéressante et inopérante dans un premier temps. A quoi bon distinguer les possessifs, les démonstratifs, les indéfinis, etc. qu'ils soient pronoms ou déterminants ? D'autant plus que, amenées trop tôt, ces subtiles distinctions ne font que semer la confusion dans l'esprit des enfants. En effet, un possessif ne dénote en rien un réel rapport de possession (ce sont « mes » élèves, certes, mais m'appartiennent-ils pour autant...), un indéfini peut indiquer (contrairement à ce que son nom semble indiquer) avec précision une quantité... La terminologie n'est qu'une étiquette qui ne doit jamais servir de justification (on les appelle « possessif » parce que...)

A chaque enseignant, à chaque instituteur d'opérer son examen de conscience : si je ne sais pas justifier l'emploi d'une notion à mes élèves (qui ne m'appartiennent pas), alors c'est que cette notion est inutile et qu'elle phagocyte le temps dont je dispose pour faire avancer mes élèves. Opérer un choix parmi les matières à enseigner jusqu'à 15 ans ne signifie en rien laisser tomber totalement ces matières. Elles arriveraient seulement en fin de cursus (actuellement fait-on encore de l'analyse grammaticale après 15 ans ?), lorsque les bases sont acquises, pour approfondir les connaissances métalinguistiques des élèves, leur esprit de logique, leur esprit critique et la rigueur du raisonnement. Ce serait également l'occasion de comparer différentes théories grammaticales, de remettre chaque notion dans le bon tiroir.

**À chaque enseignant d'opérer son examen de conscience.**