

JOURNÉE D'ÉTUDES SUR LE JEU

Le jeu dans le processus d'apprentissage et dans la socialisation de l'enfant Pré-Acte

**Salle CCC, campus de l'Université Quisqueya
Professeur Francklin BENJAMIN,
Coordonnateur scientifique**

Pour citer ce document

Benjamin, F., (2023). *Le jeu dans le processus d'apprentissage et de socialisation de l'enfant*.
Pré-acte de la journée d'études sur le jeu. InnovEd-UniQ, Port-au-Prince

Table des matières

1.	Une journée d'étude sur jeu : pourquoi faire ?.....	3
2.	Les axes d'intervention retenus.....	5
3.	Calendrier.....	6
4.	Programme de la journée d'études.....	7
5.	Présentation des intervenants.....	9
5.1.	Marc PROU	21
5.2.	Cassandra POMPÉE	21
5.3.	Souad BERNABÈS.....	12
5.4.	Ralphson PIERRE, Bruny MABIEN	19
5.5.	Audyl CORGELAS	14
5.6.	Roosvelt LIBRUN	17
1.1.	Mouna AMAR	9
1.1.1.	Renando ANTOINE.....	10
1.2.	Wisly DIEUJUSTE, Sabine HENRY	15
2.	Pierre Jameson BEAUSÉJOUR.....	11
2.1.	Sleavenley John R. BENOIT	11
2.2.	Francklin BENJAMIN	13
	BIBLIOGRAAPHIE.....	23

1. Une journée d'étude sur jeu : pour quoi faire ?

L'organisation d'une journée d'études sur le jeu s'inscrit dans une démarche de production de savoirs locaux sur les pratiques éducatives. C'est aussi une manière d'accompagner les acteurs du système éducatif dans leurs responsabilités quotidiennes. De manière générale, le jeu est considéré comme un marqueur social très fort. C'est un corpus traduisant et pérennisant, sous des formes parfois allégoriques, des pratiques sociales et culturelles. Autrement dit, de la même façon que l'on peut repérer les clivages d'une société à partir des statuts économiques et intellectuels de ses membres, le jeu peut aussi permettre de se faire une idée des inégalités, des représentations sociales des membres de la société en question. D'où le fait que le jeu peut être étudié à la fois d'un point de vue anthropologique, sociologique, économique ou pédagogique.

Dans le cadre de cette journée d'études, on priorise les approches pédagogiques, didactiques et sociologiques, car le contexte ici serait trop restreint pour prendre en considération tous les angles d'études possibles. De ce fait, il s'agira d'explorer une thématique qui, quoique très pertinente dans les réflexions sur les stratégies d'enseignement apprentissage et de la socialisation des enfants, reste très peu étudiée dans le contexte éducatif haïtien. Il y a en effet très peu de recherches empiriques sur le jeu en général (Marie Redon, 2012) et sur sa place dans l'enseignement apprentissage en Haïti en particulier. Comment peut-on expliquer un tel manque ? La première hypothèse serait de dire que ce manque est lié à une banalisation des pratiques de jeu. Ce qui les disqualifierait d'être considérées comme terrain de recherche à part entière. Quant à l'étude des rapports du jeu avec l'éducation, son absence s'expliquerait peut être par le fait que l'environnement socio-scolaire haïtien est généralement très peu approprié au jeu et que, par ailleurs, la formation des enseignants n'intègre généralement pas le ludique comme stratégie d'enseignement apprentissage.¹

Si le jeu est très présent au niveau de la petite enfance, on ne peut pas en dire autant pour les cycles ultérieurs. Cette absence est liée à une conception endogène de l'école et de l'éducation qui conçoit le fait de jouer et d'apprendre comme deux activités antinomiques. Sociologiquement parlant, les parents haïtiens soupçonnent le fait de jouer comme le commencement d'une sorte de déviance sociale. D'où un certain nombre d'interdits et de prohibitions, sachant que “ *les conventions sociales et familiales, finalement, influencent le rapport au jeu [...]*” (Papineau, E., Chevalier, S., 2005 : p.31).

Pourtant, la littérature scientifique sur les relations entre jeu et apprentissage a déjà apporté une série de réponses pertinentes. Le jeu aurait plusieurs niveaux d'impacts sur l'apprentissage. Ainsi permettrait-il : « *la structuration de connaissances, l'intégration de l'information, la résolution de problème, le développement d'habiletés de coopération, de communication et de relations sociales ainsi que la motivation.*» (Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M., 2007) Par ailleurs, le jeu favoriserait, selon d'autres auteurs, l'intégration (Szilas, Nicolas, Sutter Widmer, Denise

¹ C'est ce que révèle en effet une analyse sommaire des programmes de formation des enseignants, notamment au niveau du fondamental.

2009) et la motivation, dans la mesure où il ferait coïncider l'apprentissage aux intérêts immédiats de l'enfant (Bertrand Marne, Benjamin Huynh-Kim-Bang, 2011).

Si les thèses reconnaissant des impacts positifs du jeu sur l'apprentissage sont catégoriques, il n'est pas toujours évident de s'entendre sur quel type de jeu serait plus approprié à l'apprentissage. La définition même du jeu, qui doit toujours être appréhendée de manière polysémique, paraît assez vague, pour pouvoir faire l'objet d'une didactique particulière et spécifique. Le jeu semble se dérober à tout encadrement didactique standard et relèverait davantage du domaine de l'artisanat, du tâtonnement et de l'adaptation. Pire, le jeu serait même antinomique au processus d'apprentissage formel à l'école, car introduisant le risque de distraire l'enfant de l'essentiel (Berry, V., 2011). C'est d'ailleurs le sens de tout le débat aujourd'hui concernant les jeux virtuels, notamment les jeux vidéo, dont on accuse parfois de consommer beaucoup du temps des enfants sans véritablement permettre d'apprendre de compétences pertinentes.

Il se pose par ailleurs la question de la transférabilité des compétences apprises dans le cadre des jeux virtuels, notamment dans la vie réelle des enfants. En effet, certains travaux pointent du doigt le fait que le passage de la réalité virtuelle à celle de la vie pratique n'est pas automatique et que, parfois, cela peut être très décevante (Michel, Hélène, Dominique Kreziak, 2009, pp 71-86). Dans de telles conditions, comment peut-on être sûr de la capacité effective du jeu, dans des contextes socio-économiques et psychologiques fluctuants, à être une stratégie pédagogique efficace ? Dans quelle mesure le jeu est-il susceptible de favoriser la socialisation des apprenants et des enfants en général ? L'association entre jeu et apprentissage remet-elle en question la capacité de l'apprenant à se concentrer sur son apprentissage ?

Dans le cadre de cette démarche, il nous paraît important de prendre en compte d'autres catégories d'enfants, tels que les enfants non scolarisés et non encadrés (les enfants de la rue/dans les rues par exemple) pratiquant des jeux leur permettant de développer un autre type de socialisation. Dans le cas de ces derniers, la réflexion sur le socio émotionnel doit sans doute se faire à partir d'autres paramètres, sachant que la rue comme habitat remplace la famille et l'école en tant qu'instance de socialisation. Par le jeu, ces enfants arrivent à développer des stratégies de survie, des formes d'insertion alternatives. Dans ces milieux défavorisés, le jeu peut être une pratique efficace, expression d'une rationalité dont la fonction est l'adaptation à un environnement souvent redoutable.

Enfin, nous aimerions aussi explorer les relations entre jeux et pratiques de la violence dans la société. Le fonctionnement de la société peut être perçu soit comme un jeu (la théorie des acteurs), soit comme découlant directement des pratiques de jeu (Johan Huizinga, 1951). Ce point de vue anthropologique est important pour interpréter par exemple la problématique de la construction des identités sociales et la construction de rapports sociaux. En ce sens, le jeu une école libre ou des compétences multiples s'apprennent indirectement. L'exploration des rapports entre types de jeux pratiqués et impacts sur le comportement est donc très pertinente.

L'ensemble de ces problématiques méritent d'être regardées depuis le contexte haïtien, caractérisé par des de crispations sociales constantes, et où l'enfant est généralement pris en otage des crises à répétition. La perturbation du temps scolaire par des facteurs sanitaires et sécuritaires transforment l'épanouissement des enfants par le jeu en luxe. Il y a aussi la réalité de l'inadéquation de plus en plus constatée des espaces scolaires au jeu. Enfin, la dégradation des conditions de vie des familles en générale ferait inscrire le jeu comme une préoccupation futile, alors qu'il joue une fonction importante dans la vie de l'enfant au niveau socio émotionnel. Nous croyons par ailleurs qu'une telle investigation est pertinente en contexte haïtiens parce qu'il n'y existe que très peu de recherches sur le jeu. Il y a donc à la fois un intérêt académique et empirique à initier une démarche scientifique autour de cette problématique dans le contexte éducatif haïtien.

2. Les axes d'intervention retenus

Dans le cadre de ces deux journées, les spécialistes pourront intervenir sur l'un des axes suivants :

Axe 1 : La dimension pédagogique de l'apprentissage par le jeu (stratégies, formations, ressources disponibles, etc.)

Le jeu est-il compatible avec le processus d'enseignement apprentissage ? Quels peuvent être les bienfaits et les méfaits ? Il y a-t-il des formes de jeu qui sont plus compatibles avec le milieu scolaire et qui favoriseraient l'apprentissage des enfants ?

Axe 2 : La dimension socio-émotionnelle et la problématique de la socialisation par le jeu

Dans quelle mesure le jeu peut-il participer au bien-être des apprenants ? Existe-t-il des jeux plus appropriés que d'autres dans cette perspective ? : Les jeux sont-ils susceptibles de permettre le développement de compétences sociales plus appropriées au développement de l'enfant ? L'école favorise-elle, à travers la pratique du jeu, la socialisation et l'intégration des apprenants ? Dans quelle mesure le jeu participe-t-il dans la socialisation de l'enfant et son intégration sociale ?

Axe 3 : Les types de jeu et leur perception sociale

Existe-t-il des types de jeu dont on doit protéger les élèves ? Les jeux virtuels (pratiqués sur des supports électroniques) sont-ils moins bénéfiques pour les enfants que les jeux traditionnels (jeux de société, d'équipe, etc.) ? Les jeux sont-ils pratiqués en fonction des sexes ? Jusqu'à quel âge est-il permis de jouer ?

Axe 4 : Les relations entre jeu et santé scolaire

Le jeu permet-il de mieux gérer la gestion des difficultés, le dépistage des troubles, les pathologies pouvant affecter l'apprentissage, etc.

Propositions de communication

Les propositions de communication sont reçues au plus tard **le 28 février 2023** aux adresses électroniques suivantes : [innoveduniqu@gmail.com/](mailto:innoveduniqu@gmail.com) francklin.benjamin@uniqu.edu

Les propositions, ne devant pas dépasser 300 mots, doivent être envoyées sous format Word, Time New Roman, police 12, en simple interligne.

3. Calendrier

2 février 2023 : Publication de l'appel à communication.

28 février 2023 : clôture de la réception des propositions de communication.

10 mars 2023 : Confirmation de participation.

20 avril 2023 : Date butoir pour la réception des versions intégrales des textes de communication. Il est à noter que les textes feront l'objet d'une publication collective.

Institution organisatrice de la journée d'étude

- InnovEd-UniQ (*Institut de Formation, de Recherche et d'Innovation en Education*)

Institution associées:

- La Faculté des sciences de l'éducation de l'Université Quisqueya (FSED) ;
- Le Centre de Recherche en Éducation (CERED) ;
- Le laboratoire AIHP-GEODE de l'Université des Antilles ;
- Groupe d'Études sur Sciences de la Durabilité (GESD-UniQ)
- La Commission Nationale Science, Technologie et Innovation (CONASTI-MENNF) ;
- L'École Normale Supérieure (ENS/UEH) ;
- La Chaire UNESCO sur la Maltraitance infantile.

Porteur de la proposition et coordonnateur scientifique

- Francklin Benjamin, Ph.D

Comité scientifique

Guerlande Bien-Aimé, PhD, Anouk Ewald, MA, Pierre Eddy César, PhD, Marc Prou, PhD, Darline Alexis, MA, Rodrigue Thomas, PhD, Claude Calixte, PhD, Bénédicte Paul,, PhD, Evens Emmanuel, PhD, HDR, Jean-Jacques Cadet, PhD, Hervé Boursiquot, PhD, Charlotte Coles, PhD, Pascal Nery Jean Charles, MA, Ralphson Pierre, PhD.ABD, Renaud Gauvin, PhD,HDR

4. Programme de la journée d'études

- 8h-8h30 :** Accueil des participants.es
- 8h30-8h 45 :** Mots de Bienvenue, Mme Anouk EWALD, Directrice de InnovEd-UniQ
- 8h45-9h00 :** Allocution d'ouverture, Prof. Francklin BENJAMIN, Coordonnateur scientifique de la journée
- 9h-9h15 :** Allocution de Madame Merona LAGUERRE, Représentante du MENFP
- 9h15-9h35 :** Allocution du Professeur Jacky LUMARQUE, Recteur de l'Université Quisqueya et Président de la Fédération nationale des jeux d'échec d'Haïti

9h35-10h10 : **Conférence spéciale**

Prof. Marc Prou : *L'apprentissage par le Jeu et la pédagogie du jeu*

10h15-11h45 : **Session I**

Modératrice : Dr Guerlande BIEN-AIMÉ, Responsable de formation et l'Innovation, UniQ

- **Cassandra POMPEE**, *L'utilisation du jeu comme technique d'enseignement dans l'apprentissage du français langue seconde en milieu créolophone*
- **Souad BERNABES**, *Le jeu en classe de langue à visé pédagogie et sociétale*
- **Jovanie PADE**, *Lakou Kajou's Eksploratoryòm: Inspiring science learners through play*
- **Ralphson PIERRE ; Bruny MABIEN**, *Le jeu de domino comme outil et moyen de (re) médiation en mathématiques. Perception sociale et stéréotypes des acteurs de l'école haïtienne.*

11h45- 13h00 session II

Modérateur : Mme Amente DESINOR,

Doctorante, **Laboratoire LACES, UR7437, Université de Bordeaux, France**

- **Audyl CORGELAS**, *L'apport des jeux dans le développement des compétences psychosociales et de l'intégration sociale des apprenants haïtiens âgés de 3 à 12 ans*
- **Roosvelt LIBRUN**, *Impacts des pratiques ludiques sur l'apprentissage des compétences sociales des élèves du premier et deuxième cycle fondamental en Haïti*
- **Mouna AMAR**, *Le jeu comme thérapie pour l'autisme*
- **Renando ANTOINE**, *Les enfants de la rue à Port-au-Prince : entre les pratiques de jeu et la violence*

13h-13h30- Pause

13h30-15h00 **Session III**

Modérateur : Dr Marc PROU, Chercheur Senior InnovEd-UniQ

- **Dieujuste WISLY, Sabine HENRY**, « *Jeu Goudougoudou* » : *Jeu d'anticipation face au risque sismique*
- **Pierre Jameson BEAUCÉJOUR**, *Le génie interscolaire : une expression du « week-end scolaire » dans la région de Jérémie*
- **Sleavenley John R. BENOIT**, *L'importance du jeu symbolique pour l'apprentissage scolaire des enfants en Haïti*
- **Dominique DOMERCANT**, “*La pratique des jeux pendant la récréation dans les écoles de filles en Haïti*”. “*La pratique des jeux pendant la récréation dans les écoles de filles en Haïti*”.
- **Francklin BENJAMIN**, *Étude exploratoire sur les représentations sociales des jeux de société en milieux scolaires et familiaux en Haïti*

15h-15h30 : **Remarques conclusives/ remerciements Dr Francklin BENJAMIN**

5. Présentation des intervenants

5.1. AMMAR, Mouna

Mouna Ammar est une designer et chercheuse Tunisienne. Elle a fait des études en design à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax (ISAMS) en Tunisie dont une Licence et un Master de Recherche en Design Espace. Actuellement, elle réalise une thèse de doctorat en Arts et Médiation à l'ISAMS sur un sujet intitulé "La médecine revisitée par le design : une pratique de care pour l'enfant autiste". Elle a un publié un article sur l'utilisation du Serious Game pour aider les personnes atteintes d'autisme.

Résumé de la communication

Le jeu comme thérapie pour l'autisme

L'autiste présente des particularités de fonctionnement et notamment une atteinte manifeste de la fonction d'établir une relation avec autrui et de l'accès au contact oculaire, auditif est corporel. Ce qui peut génère des troubles de comportements. On ne guérit pas de l'autisme, car ce n'est pas une maladie. Mais une thérapie peut nous faire aller mieux. Actuellement, il n'existe aucun traitement médicamenteux pour l'autisme. Mais il existe des approches thérapeutiques, éducatives, comportementales et développementales qui agissent sur les symptômes. Parmi ces approches, nous pouvons parler de « jeux thérapies ».

Pour cela, l'objectif de cet article est de fournir aux enfants atteints de troubles du spectre autistique et à leurs familles, grâce aux jeux thérapie, de nouvelles solutions efficaces pour améliorer les interactions sociales au sein de la famille. Comment les jeux peuvent-ils apporter des soins particuliers aux personnes atteintes de troubles du spectre autistique ? Quels sont les jeux thérapies existantes en matière d'autisme et quels types de contenus proposent-ils ? Comment le jeu thérapie peut-il affecter les compétences comportementales et développementales et être bénéfique pour les enfants autistes ?

Pour répondre à notre problématique, nous nous focaliserons principalement sur l'autisme : qu'est-ce que l'autisme, ses caractéristiques et ses fonctions comportementales, sensorielles et cognitives ? Ainsi, nous aborderons l'intérêt des jeux en thérapie, en effet, le jeu est abordé avant tout en tant que pratique ludique. Ensuite, nous examinerons l'impact du jeu thérapie sur les personnes atteintes de troubles du spectre autistique. Puis, nous analyserons de différentes méthodes d'intervention qui traitent de la réduction du stress et de l'anxiété chez les personnes atteintes de troubles du spectre autistique. Enfin, nous interpréterons les résultats afin de développer des réponses à nos questions de recherche.

5.2. ANTOINE, Renando

Renando ANTOINE a reçu une formation en sociologie à la faculté des sciences humaines de l'Université d'État d'Haïti (FASH/UEH). Il a travaillé sur les problématiques de la violence juvénile dans le contexte haïtien, particulièrement dans la zone métropolitaine de Port-au-Prince. Par ailleurs, il a aussi travaillé sur les problématiques de gouvernance et d'accès à l'éducation en Haïti. Il est actuellement Assistant à la recherche en éducation à l'Institut Supérieur de Formation, Recherche et Innovation (InnovEd—UniQ) de l'Université Quisqueya.

Résumé de la communication

Les enfants de la rue de Port-au-Prince entre les pratiques de jeu et la violence

L'objectif principal de cet article est d'étudier les relations entre la violence des interactions de la rue et les pratiques de jeu des enfants de la rue de Port-au-Prince. Le jeu est perçu ici, comme le prisme de la civilisation. Une réflexion qui s'inscrit dans la perspective de Johan Huizinga et de Roger Caillois. Perspective dans laquelle le jeu est un fait civilisationnel fondamental qui participe à la fois à la compréhension sociologique des relations et des interactions sociales, permet également d'identifier les valeurs culturelles et l'ethos de la société dans laquelle il est joué². Vu que les enfants des rues, à la fois victimes et auteurs de la violence, pratiquent des jeux variés reflétant leurs conditions de vie et leur environnement, alors le jeu, comme phénomène social peut permettre l'appréhension de la violence comme étant un autre phénomène social³. Pour ce faire, la question de recherche est la suivante : quelle est la relation entre la violence des interactions dans la communauté haïtienne et les pratiques de jeu des enfants de la rue ? Ainsi, nous posons l'hypothèse que « *les types de jeux pratiqués par les enfants de la rue, malgré marginalisés et parce que même ils le sont, reflètent de manière pure l'ethos⁴ de la société haïtienne caractérisée par la violence* ». Afin de vérifier cette hypothèse, un échantillon de 10 enfants (5 filles, 5 garçons) choisis de manière aléatoire dans la zone métropolitaine sera considéré pour répondre à un questionnaire et fera objet d'une observation non participante. L'absence de consensus conceptuel au niveau de la nature des phénomènes étudiés n'a toutefois pas entravé la pertinence épistémologique de cette recherche.

Mots clés : *Enfants de la rue, jeu, violence, interactions sociales, civilisation, société*

²MORISSETTE, Jean-François. *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*. 2010

³ Le jeu comme phénomène social apparaît comme un concept avec lequel les sociologues illustrent, interprètent et expliquent d'autres phénomènes sociaux. Ibid., p.61

⁴Ici ethos de la société qui signifie esprit de société est emprunté à Caillois pour qui cela réfère aux valeurs, le style et le visage d'une société.

5.3. BEAUCÉJOUR, Pierre Jameson

Pierre Jameson Beaucéjour fait actuellement une maîtrise en sociologie à l'université d'Ottawa du Canada. Il a réalisé son mémoire de licence en sociologie à la Faculté des sciences humaines de l'université d'État d'Haïti sur « la production de loisir collectif dans le contexte des mutations urbaines de Port-au-Prince : Un cheminement décolonial des programmes Car Wash à Bas Peu-de-Chose ». Il est assistant chercheur à Haïti Formation et Service de consultation (HaForS). Il est membre du centre de recherche interdisciplinaire et de valorisation des savoirs en Haïti (CRIVASH). Il s'intéresse aux nouvelles pratiques culturelles et de loisir dans la société haïtienne ; à la production d'espaces populaires et à l'appropriation populaire du patrimoine.

Résumé de la communication

Le génie interscolaire : une expression du « week-end scolaire » dans la région de Jérémie

Cette communication est le résultat d'une recherche que j'ai entamé depuis mai 2022 sur le génie interscolaire dans la Région de Jérémie. Cette activité considérée dans notre travail comme une pratique de loisir organisée pour et avec des écoliers. Tenant compte de l'euphorie et le discours sexuel autour du *week-end* sur les réseaux sociaux, je me demande quel usage les écoliers dans la région de Jérémie font de leur *week-end* ? Je soutiens que le génie interscolaire est une expression du "weekend scolaire" (Joffre Dumazedier, 1985), c'est-à-dire il est l'une des activités pratiquées par des écoliers pendant cette partie de la semaine. J'utilise l'analyse par thématique pour traiter les données construites à partir des observations directes, des entretiens informels, des analyses de documents ainsi que mes expériences tant qu'ancien joueur et organisateur. Pour démontrer l'idée avancée, j'appuie sur deux expériences de génie-interscolaire. Le premier est JUJ-Génie. Il est organisé par l'Association des Jeunes Universitaires pour le Développement de la Grand'Anse pour les établissements scolaires de la ville de Jérémie depuis 2010. En s'inspirant du premier, la Star-Génie est initiée par Young-Stars avec des écoles des communes de Bombon et d'Abricot. Après l'analyse des données, je me rends compte que le génie interscolaire pallie le problème des équipements de loisir dans les écoles ; il s'articule les trois fonctions du loisir : détente, divertissement et développement cognitif; il diminue aussi le poids du *modèle d'apprentissage aux quatre murs*. De ce fait, je me suis écarté dans ce travail de la conception qui distancie loisir de l'apprentissage.

Mots clés : *Week-end scolaire, Génie interscolaire, JUJ-Génie, Star-Génie, Région de Jérémie.*

5.4. BENOIT, Sleavenley John R.

Steavensly John Richard BENOIT est actuellement étudiant en deuxième année de psychologie à la Faculté d'Ethnologie de l'Université d'État d'Haïti et en Master 1 à l'École Normale Supérieure (ENS), section Philosophie et Transculturalité. Il a également terminé des études de

droit à l'École de Droit et des Sciences Économiques des Gonaïves, où il est en train de préparer un travail de fin d'études.

Résumé de la communication

L'importance du jeu symbolique pour l'apprentissage scolaire des enfants en Haïti

L'éducation de base en Haïti est confrontée à de nombreux défis, tels que la pauvreté, le manque de ressources et la violence, qui affectent négativement l'apprentissage scolaire des enfants. Dans ce contexte difficile, le jeu symbolique peut être utilisé comme une approche novatrice pour l'améliorer. Nous discuterons de ce qu'on entend par jeu symbolique (jeu où les participants endossent des rôles et créent des histoires dans un cadre défini) et des avantages qu'il peut apporter pour l'apprentissage scolaire des enfants. Ils incluent le développement de leur créativité, de leur imagination, de leur résolution de problèmes et de leur confiance en eux-mêmes. Les enfants peuvent également explorer des concepts abstraits tels que les mathématiques, la science et la littérature de manière ludique et interactive.

Les programmes de jeu symbolique peuvent aider à surmonter les défis auxquels sont confrontés les enfants en Haïti, tels que le manque de ressources et d'infrastructures pour soutenir l'apprentissage, ainsi que les stéréotypes de genre, qui pourraient d'ailleurs limiter les rôles que les enfants peuvent jouer. Nous soulignerons la nécessité d'en développer. Nous aborderons également la manière dont les programmes de jeu symbolique peuvent être adaptés au contexte et à la culture locale, en utilisant des objets et des symboles qui sont familiers aux enfants haïtiens. Nous soulignerons l'importance de travailler avec les communautés locales pour développer des programmes de jeu symbolique qui répondent aux besoins des enfants et qui sont accessibles à tous, indépendamment de leur milieu socio-économique.

Enfin, nous évoquerons les implications plus larges du jeu symbolique pour l'éducation de base en Haïti et l'importance de promouvoir des approches inventives pour l'apprentissage des enfants et de la façon dont les programmes de jeu peuvent contribuer à promouvoir une éducation de qualité pour les enfants.

Mots clés : *Week-end scolaire, Génie interscolaire, JUJ-Génie, Star-Génie, Région de Jérémie*

5.5. BENABBÈS, Souad

Souad BENABBÈS, Maître de conférences (HDR) au département de français de l'université d'Oum El Bouaghi (Algérie). Ses travaux portent sur la didactique de l'écrit et de la réécriture en FLE, la didactique des langues-cultures. Ses derniers travaux s'articulent autour de la littéracie universitaire et de l'apport des TIC au développement de l'apprentissage en FLE. Courriel : souadbenabbes@yahoo.fr

Résumé de communication

Le jeu en classe de langue à visé pédagogique et sociétale

Notre recherche s'inscrit dans le cadre de la nouvelle réforme de l'enseignement primaire du français en Algérie qui préconise l'installation des compétences de communication par l'intégration des activités ludiques, notamment le jeu, dès les premières années d'apprentissage afin de stimuler le plaisir d'apprendre et d'impliquer efficacement les apprenants dans leur processus d'apprentissage. L'analyse des documents officiels montre la volonté de mettre en valeur la dimension ludique afin de rendre les situations d'apprentissage plus stimulantes et motivantes. Dans ce sens, les concepteurs des programmes proposent une variété de supports comme : Les textes à fonctions poétique et ludique : comptines, chansons, devinettes, poèmes, bandes dessinées (BD)... - Les textes qui induisent un échange verbal : dialogues, saynètes... - Les textes qui racontent : contes merveilleux, petits récits, BD, lettres ... (MEN, 2011 : 27).

Le jeu fait sa première apparition au début du 18^e siècle, Puren fait ainsi référence à De Vallange (1730) et son « *Art d'enseigner le latin aux petits enfants en les divertissant et sans qu'ils s'en aperçoivent ; dépendance de l'Art d'élever la jeunesse selon la différence des âges, du sexe et des conditions* » (Puren, 2012 : 29) qui propose entre autres d'employer des jeux de cartes pour l'apprentissage de la lecture et de la grammaire latines et préconise de manière générale d'associer l'étude et le jeu, ce dernier passant par un support (éventails, poupées) ou une activité ludiques (comme la « grammaire digitale » où l'on apprend « en badinant sur les doigts »). Pour Marie Musset et Rémi Thibert, c'est dans le cadre de « *l'enseignement des langues vivantes que le jeu a le plus percé, notamment avec l'approche communicative, qui a mis sur le devant de la scène les jeux de rôle* » (Musset & Thibert, 2009 : 03). En s'appuyant sur les travaux de ces deux auteurs et autres, nous avons axé notre étude sur les deux questions suivantes : En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? L'école favorise-elle, à travers la pratique du jeu, le savoir vivre ensemble et la socialisation des apprenants ?

Pour répondre à ces questions, nous nous fonderons sur les résultats d'une enquête par questionnaire menée auprès de 30 enseignants de cycle primaire. Par ailleurs, une séquence expérimentale d'un mois a été conduite auprès de 3^{ème} année primaire. Les résultats préliminaires du pré-test et post-test montrent que les différentes activités ludiques proposées ont été bénéfiques pour la majorité des élèves qui ont reconnu avoir mieux appris en groupe.

5.6. BENJAMIN, Francklin

Francklin BENJAMIN est détenteur d'un doctorat en Sociologie politique et études culturelles dans le cadre d'une cotutelle entre l'Université Paris8 (France) et le National Chiao Tung University de Taiwan et d'un master en didactique du Français Langue Étrangère (FLE) de l'université des Antilles. Dr. Benjamin est expert en éducation et enseigne à l'Université d'État d'Haïti et à l'Université Quisqueya.

Résumé de la communication

Étude exploratoire sur les représentations sociales des jeux de société en milieux scolaires et familiaux en Haïti

Dans les milieux scolaires et familiaux, les jeux font partie de la vie quotidienne des élèves et des enfants en général. À l'école, le jeu est ce qui permet de véritablement marquer la pause, une rupture momentanée avec les activités d'apprentissage, demandant un haut niveau de concentration. En milieu familial, c'est aussi soit un moment de rapprochement entre les membres d'une même famille ou celui de prendre un peu de liberté par rapport aux autres membres. Dans les deux cas, le jeu peut impliquer un collectif (une ou des équipes), mais il fait aussi appel à des performances individuelles qui permettent de construire une reconnaissance dans son entourage.

Pourtant, les mêmes représentations des jeux ne traversent pas toujours ces deux milieux. Comme toutes pratiques sociales, ces représentations sont conditionnées par des croyances, des valeurs et des préjugés.⁵ Cette étude entend explorer les types de jeu pratiqués dans les milieux scolaires et familiaux en Haïti en faisant ressortir les représentations de ces milieux. Plus précisément, elle entend questionner les rapports de sexe et de genres impliqués dans les pratiques de jeu, la façon dont certain type de jeu peut être l'expression d'inégalités sociales, etc. L'objectif est de rendre compte de la manière dont le jeu cristallise à la fois au niveau économique, sociale et politique, les contradictions traversant la société dans son ensemble. L'approche s'appuiera à la fois sur une étude de terrain et sur une revue de littérature autour de l'ensemble des problématiques de genre et de représentation sociale de ce phénomène.

5.7. CORGELAS, Audyl

Audyl CORGELAS est le Directeur Général de l'Institut de Recherche, de Formation et d'Innovation en Sciences de l'Éducation (IREFISÉ). Assistant de recherche à EduGestion. Il est passionné du Management des Organisations d'éducation et de formation & Ingénierie, expertise et gestion des projets internationaux. Représentant d'Haïti à de nombreux événements scientifiques (colloques, journées d'études, conférences de consensus...) en France, Canada, Égypte, Indonésie, Vietnam et Tunisie à titre d'Intervenant et de participant. Il est Consultant Indépendant à l'AUF et à YLAI. Depuis 4 ans, il enseigne le Leadership et structures organisationnelles à la Haitian Education and Leadership Program (HELP).

Résumé de la communication

L'apport des jeux dans le développement des compétences psycho-sociales et de l'intégration sociale des apprenants haïtiens âgés de 3 à 12 ans

L'objectif de la présente étude est de documenter sur les pratiques des jeux et leurs apports dans le processus de la socialisation et de l'intégration des apprenants haïtiens âgés de 3 à 12 ans. En fait, chaque enfant doit acquérir/développer des compétences sociales et cognitives pour mieux s'intégrer à la vie scolaire. L'une des stratégies phares, c'est l'apprentissage par le jeu.

⁵Jodelet, D. (2002). *Les Représentations Sociales Dans le Champ de la Culture*. Social Science Information, 41(1), 111–133. <https://doi.org/10.1177/0539018402041001008>

Car, les activités ludiques participent pleinement au développement des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être des apprenants. Cet enseignement favorise l'appropriation des enjeux socio-culturels propres à la vie collective. Aussi, l'espace d'apprentissage, les objets du milieu permettent de comprendre le processus de socialisation/d'intégration sociale entre les enfants dans la classe et dans les activités récréatives. Par ailleurs, le jeu intervient significativement dans : l'apprentissage coopératif, le rapport des élèves et l'environnement ainsi que l'appropriation des ressources symboliques (matérielles, immatérielles, langagières et extra-langagières) qu'offre le cadre scolaire.

Dans cette logique, cette étude se propose de s'interroger sur les pratiques ludiques qui sont susceptibles de permettre le développement des compétences psycho-sociales les plus appropriées au développement des enfants, leur socialisation et leur intégration sociale à l'école. Pour y parvenir, nous optons pour l'approche qualitative qui sera axée sur une enquête qualitative auprès des enseignants du 1^{er} et 2^e cycles de l'école fondamentale, des entretiens semi-directifs ou directs avec cinq (5) monitrices travaillant dans le préscolaire. C'est une approche qui permettra d'analyser des données descriptives, telles que la perception et le comportement observatoire des répondants. Nous pourrions, toutefois, opter pour une méta-analyse au cas où il nous paraîtra difficile de mener une investigation de terrain. Ce sera donc une technique qui permettra de comprendre, d'interpréter et de décrire les résultats des recherches antérieures (articles, mémoires, thèses, rapport de recherche etc.). À cet égard, une grille d'analyse de contenu sera appliquée.

Mots clés : *socialisation- intégration sociale- jeux-environnement- compétence.*

5.8. DIEUJUSTE, Wisly ; HENRY, Sabine

a. Wisly DIEUJUSTE

Wisly DIEUJUSTE est géographe, cartographe et confectionneur de jeu de sérieux. Natif de la commune de Plaisance (nord), il a fait ses études en géographie à l'Université d'État d'Haïti de 2008 à 2012, un master de recherche en géographie à l'Université Paris8 Vincennes Saint Denis (France) 2013-2015 et enfin à l'Université de Namur (Belgique) où il commence à s'intéresser aux méthodes d'enseignements. Il travaille à l'Université d'État d'Haïti depuis 2015 comme professeur chargé de cours.

Suite au tremblement de 2010, la thématique risque et catastrophe commence à l'intéresser, d'où il a écrit son mémoire de licence en géographie sur l'amplification de la vulnérabilité aux risques sismiques dans l'agglomération de Port-au-Prince suite au séisme du 12 janvier. Il a ensuite rédigé son travail de recherche de master toujours sur la vulnérabilité de la ville du Cap-Haïtien aux risques sismiques. Aujourd'hui ses productions sont importantes dans la mesure que ses recherches se portent sur l'innovation des méthodes pédagogiques et de transfert de connaissance des risques naturels dans les écoles : il est auteur du jeu de société « Goudougoudou » qui est un support innovant pour l'apprentissage de gestions des risques

sismiques à l'école. Son projet de recherche futur serait, tout en basant sur la pédagogie active, développer un Web gis pour l'enseignement du risque sismique dans les écoles.

b. Sabine HENRY

(Biographie à renseigner)

Résumé de la communication

« Jeu Goudougoudou » : Jeu d'anticipation face au risque sismique

La gestion et de la transmission des savoirs scientifiques sur les risques naturels reposent sur la manière dont ces savoirs-là sont véhiculés et par la suite appropriés. L'appel fait au jeu de société est un précieux auxiliaire pédagogique en matière de gestion d'un territoire. De par sa dimension ludique « **Goudougoudou** » est un moyen efficace pour sensibiliser les enfants face au risque sismique.

C'est un jeu de placement de tuiles, stratégique et d'adaptation conçu pour les enfants de 14 ans et plus. Il peut être joué entre 3 à 5 joueurs et un maître de jeu, pour une durée de 40 à 60 minutes. Dans le jeu, le joueur acquiert de ressources pour nourrir sa famille, achète son terrain, bâti sa maison et pose des actions pour se protéger contre un tremblement de terre. Régulièrement, des aléas sismiques s'abattent sur l'espace ainsi développé, coûtent des ressources, font éventuellement perdre de la population ou des bâtiments. Le défi réside dans le développement le plus adapté possible au séisme, de manière à pouvoir limiter les dégâts.

Chaque ressource doit gérer de façon la plus fine possible, en veillant à ce qu'aucune pénurie ne se produise pas, ce qui serait rapidement sanctionnée par un séisme. Le risque est que des erreurs se produisent, ce qui est très difficiles à contrôler. Les résultats des pré-et post prouve que ce jeu est un excellent d'outil pédagogique d'apprentissage du risque dans les écoles.

Ce seul mécanisme associé l'adaptation au séisme par rapport à ses ressources suffit à faire de ce jeu un jeu stratégique particulièrement riche par rapport à son contenu et sa durée.

Mots-clés : *Goudougoudou, jeu d'anticipation, risque sismique, Haïti*

5.9. DOMERCANT, Dominique

Résumé de la communication

La pratique des jeux pendant la récréation dans les écoles de filles en Haïti.

Découlant à partir d'un ensemble d'observations, des manquements, des questionnements et des innovations en cours et de certains vides visibles dans le secteur éducatif haïtien, ces constats m'ont permis d'accorder une attention particulière autour du patrimoine éducatif et de la récréation comme espace de socialisation, qui prend obligatoirement en compte la dimension des jeux.

D'une pierre plusieurs coups, cette proposition s'inscrit dans le cadre des recherches initiées depuis plus de quatre ans, renforcée pendant ma formation entre 2018-2020, en Science de l'Education, co-

diplomation Université Quisqueya et l'Université Paris-Est Créteil, autour de l'éducation et de l'innovation sociale.

Des jeux traditionnels aux jeux virtuels, en passant par les jeux spécifiques pratiqués par les filles (jeux des dames), cette communication prendra en compte un ensemble de repères tels que: la typologie, les objectifs, la finalité, les conditions environnementales, les critères de sélection, les valeurs, et l'image projetée par ces jeux au regard de l'ensemble des acteurs internes et externes du système éducatif, en tenant compte de la dimension instructive, récréative, culturelle et intelligente de ces loisirs.

Dynamique sociale à la fois inclusive et attractive, marginale et discriminatoire, les jeux pratiqués dans ces écoles en Haïti, proposent des pistes intéressantes de recherche autour de la perception sociale. Ces jeux affichent et affirment une véritable diplomatie culturelle, autour de la représentation, la négociation, la défense des valeurs et le développement des relations à partir des clans.

6. LIBRUN, Roosevelt

Roosevelt Librun est étudiant finissant en sciences de l'éducation à la Faculté des Sciences de l'Éducation de l'Université Quisqueya (FSED-UniQ). Actuellement, il prépare son Projet de fin d'études sur la problématique du jeu et de la socialisation des enfants, plus précisément aux deux premiers cycles du fondamental à Port-au-Prince. Parallèlement, il travaille à l'Institut supérieur de formation, de recherche et d'innovation en éducation de l'Université Quisqueya (InnovEd-UniQ) en tant qu'auxiliaire de recherche. Il travaille également comme enseignant au Centre Culturel Canado-Haïtien des Frères du Sacré-Cœur. Son champ d'intérêt se porte principalement sur la technopédagogie, la psychosociologie de l'éducation et la formation continue des enseignants.

Résumé de la communication

Impacts des pratiques ludiques sur l'apprentissage des compétences sociales des élèves du premier et deuxième cycle fondamental en Haïti

À travers les littératures scientifiques relatives plus spécifiquement au développement de l'enfant, le jeu est souligné en raison de sa pertinence dans le développement intégral de ce dernier. Quel que soit le jeu auquel l'enfant est livré, il existe toujours une possibilité d'acquisition de connaissance sur le plan social, affectif et cognitif⁶. De ce fait, le jeu peut être utilisé notamment dans les sphères éducatives en vue de faciliter l'apprentissage chez les enfants dans des disciplines variées (apprentissage disciplinaire)⁷, mais il est aussi utilisé en vue de faciliter l'acquisition de certaines compétences sociales. Par contre, Pour que le jeu se révèle efficace à l'école, il faut la mise en place de certaines conditions comme : la formation des enseignants, bonne condition physique des établissements et autres. Donc, à la lumière des conditions dans lesquelles évoluent les écoles en Haïti depuis ces trois dernières décennies , cette communication propose : (i)d'identifier les types de jeu qui sont pratiqués dans les écoles (ii)

⁶ Conseil des ministres de l'éducation du Canada(2012), le jeu, pierre angulaire de l'apprentissage. En ligne :

⁷Métra, M. (2013). À l'école du jeu. *L'école des parents*, n° 605(6), 32. <https://doi.org/10.3917/epar.605.0032>

d'analyser ces jeux à partir d'indicateurs spécifiques, et enfin voir quel lien qui existe entre ces jeux et l'apprentissage potentiel de certaines compétences sociales, telles que : la communication, l'empathie, la coopération, le respect des règlements, le sens du partage, la résolution de conflit, le respect de l'opinion de l'autre. Sachant toutefois que les compétences sociales sont nécessaires à l'intégration des enfants dans la société⁸ mais peut aussi avoir une influence considérable sur la réussite scolaire de l'enfant, car on peut se mettre d'accord qu'un enfant qui n'est pas socialisé est un enfant qui n'est même pas prêt à apprendre.

Mots clés: Jeu, compétences sociales, apprentissage, Haïti, élèves

6.1. PADE, Jovanie

Jovanie PADÉ est une professionnelle de l'éducation passionnée, qui bénéficie de plus de huit années d'expérience dans son domaine. Elle a travaillé en qualité de tutrice, enseignante et gestionnaire de projets. Elle est titulaire d'une licence en Sciences de l'éducation, avec une spécialisation en Lettres et Langue Française, ainsi qu'une certification en gestion de projets. En 2019, Jovanie PADÉ a intégré l'équipe de Lakou Kajou, un média éducatif pour enfants dont les ressources éducatives ludiques aident les enfants à développer un amour pour l'apprentissage tout au long de leur vie. Elle y a d'abord travaillé en tant que responsable d'éducation et de partenariats, et occupe actuellement le poste de Directrice de projets.

Résumé de communication

Tit: Eksploratoryòm Lakou Kajou a: Itilizasyon jwèt pou souleve enterè nan lasyans

Pwogram Eksploratoryòm Lakou Kajou a sèvi ak yon pedagoji baze sou jwèt pou prezante kourikoulòm syans Ministè a (MENFP) pou timoun.. Pwogram nan menmen timoun yo sou chemen eksplorasyon ki makònen ak leson odyo epi fich aktivite ki nourri panse kritik ak kreyativite yo.

Prezantasyon Lakou Kajou a pral mete aksan sou fason apwòch ki baze sou jwèt la pwomouvwa chanjman pozitif nan domèn devlopman langaj, devlopman koyitif, ak aprantisaj sosyo emosyonèl. Nou pral demontre jan Pwogram Eksploratoryòm nan benefisye elèv ak edikatè yo tankou:

Yon metòd inovan pou ansèyman syans

- Eksploratoryòm ofri pwogram syans eksperimental la an Kreyòl pou nivo preskolè ak premye sik fondamantal .
- Anpil anseyan ayisyen pa ko byen pare pou ansèyman lasyans. Leson odyo yo pral ranfòse konsepsyon ak metòd anseyan yo epi asire timoun yo ap aprann .
- Fleksibilite pwogram nan pèmèt anseyan ki vreman kapab yo sèvi avè l jan yo vle pou devlope kontni pa yo ak yon resous ki baze sou lang Kreyòl ak kilti ayisyen.

⁸ Perrenoud P. (2000). Fondements de l'éducation scolaire : enjeux de socialisation et de formation. En ligne : [Perrenoud - Fondements de l'éducation scolaire : enjeux de socialisation et de formation \(unige.ch\)](http://www.unige.ch/~perrenou/)

Yon zouti pou aprantisaj nan plizyè domèn

- Malgre pwogram nan vize syans eksperimental, Eksploratoryòm manyen objektif lòt domèn tankou literasi, matematik, ak aprantisaj sosyo emosyonèl.

Fòmasyon pou anseyan

- Eksploratoryòm plonje edikatè yo nan yon metòd ki sèvi ak jwèt epi istwa pou devlope kreyativite ak panse kritik..
- Eksploratoryòm pwopoze yon pedagoji efikas anseyan yo ka itilize nan klas pa yo. Ni anseyan ni elèv aprann pandan y ap fè !
- Pandan y ap patisipe nan yon pedagoji ki dinamik, anseyan yo devlope ladrès ki ka transfere nan lòt sijè y ap anseye.
-

Yon zouti ki ka pran plas karans nan edikasyon k ap elaji nan fèmte lekòl yo

- Eksploratoryòm ka fonksyone sou plizyè platfòm teknolojik pou voye ansèyman bay timoun yo kote yo ye a lè lekòl pa disponib pou yo.

6.2. PIERRE, Ralphson ; MABIEN, Bruny

***Ralphson PIERRE**, est enseignant à la Faculté des Sciences de l'Éducation (FSED) de l'Université Quisqueya (UniQ), et à la faculté de Lettres et des Humanités de l'Institut Universitaire des Sciences (IUS). Ancien Directeur du département des Sciences de l'Éducation de l'Université INUKA. Technopédagogue et Psychopédagogue et, Il est en train de terminer une thèse de Doctorat en Sciences de l'Éducation au Centre Interdisciplinaire de Recherche Normand en Éducation et Formation (CIRNEF- UR 7454) de l'université de Normandie (France). Spécialiste en Technologie Éducative, il a été Directeur de l'UTICE-MENFP (Unité de Technologie Éducative du ministère de l'Éducation nationale et de la formation professionnelle (MENFP). En qualité de spécialiste de l'éducation inclusive, ses recherches portent essentiellement sur la pédagogie différenciée, l'autisme & Scolarisation des enfants à besoins éducatifs particuliers ; et bien entendu, sur les technologies de l'Information et de la Communication appliquées à l'Éducation (TICE) en Haïti.*

***Bruny Mabien** est professeur de Mathématiques au fondamental 3ème cycle depuis plus de 15 ans au Collège de Côte-Plage (CCP). Diplômé en Science de l'Éducation option mathématiques - Physique, il est souvent soit initiateur ou impliqué dans tout ce qui touche à l'innovation pédagogique en Haïti. À côté de ses activités d'enseignement, il est aussi Chercheur associé à la Fondation Éducation & Développement (FED). Ambassadeur de la Journée internationale des mathématiques pour Haïti, une structure internationale de promotion des mathématiques. Concepteur et producteur de ressources éducatives libres (REL), Professeur Mabien partage tous ces contenus gratuitement. Il est l'auteur du module de formation TICE pour les formateurs d'enseignants (MENFP/UTICE-UNESCO, 2018) et Co-auteur du manuel de formation sur les TICE en Haïti (REPTICE/CCP-FOKAL-UNESCO 2012). Il a aussi publié*

plusieurs articles dans la revue *MathémaTICE* de l'association SÉSAMATH (France) avec les titres suivants : *Pédagogie par projet en Haïti ; le rallye calculatrice, une puissante motivation pédagogique ; Haïti : les outils de SESAMATH et le travail diversifié.* http://revue.sesamath.net/spip.php?page=auteur&id_auteur=233. En 2016, il a reçu le Prix du jeune leader en technologie Éducative par la *Haitian Caribbean Information Technology Council de Haïti Numérique 2030*.

Résumé de la communication

Le jeu de domino comme outil et moyen de (re) médiation en mathématiques. Perception sociale et stéréotypes des acteurs de l'école haïtienne

La place du jeu dans le processus enseignement-apprentissage n'est plus à faire.

De nombreuses recherches ont montré l'importance du jeu dans la socialisation (Huizinga, 1951 ; Sautot, 2006 ; Duek & Enriz, 2017 ; Brougère, 2002, 2002 ; 2005) et le développement psycho-affectif de l'enfant (Chateau, 1967 ; Winnicott, 2002 ; Dargère, 2015 ; Hebert, 2014 ; Chauvier, 2015). Cependant, dans le contexte éducatif haïtien, tous les jeux ne se valent pas. Certains sont discriminés, genrés et stéréotypés. C'est le cas du *jeu de domino*, considéré et perçu par les principaux acteurs de l'école (enseignants, directeurs d'écoles, élèves et parents) comme étant non pédagogique et taché de stéréotypes négatifs. Ce jeu a du mal à entrer dans l'école haïtienne comme outil et moyen de (re) médiation en mathématiques, ou dans n'importe quelle autre discipline.

Dans cette communication, dont la problématique s'intéresse aux axes 1 et 3 de la journée d'étude, il sera question de montrer comment la perception sociale et les stéréotypes des acteurs de l'école en Haïti bloquent l'entrée systématique du *jeu de domino* dans les salles de classes. Il est à penser que ce blocage, fondé et enrichi par les représentations sociales, ait été transmis par les anciennes générations, ce qui aurait marginalisé au fil des années ce jeu aussi populaire en Haïti que dans toute la Caraïbe. Elle présente aussi différents scénarii qui aident à mettre en place des stratégies d'utilisation du domino dans l'apprentissage de certaines notions mathématiques au niveau du 3^{ème} cycle du fondamental spécialement en 7^{ème} année.

Le *jeu de domino*, connu et utilisé dans des dispositifs de remédiation en mathématiques avec des élèves dits « normaux », en difficultés d'acquisition ou ayant des troubles de comportements, reste un jeu de vanupieds, de vauriens, de paresseux et de vieillards dans l'imaginaire collectif haïtien. Ce jeu est à la fois mal vu par l'administration scolaire, par les parents, et surtout par les collègues professeurs eux-mêmes. Ainsi, cette communication participe à la production générale des connaissances actuelles sur le jeu dans l'enseignement/apprentissage en Haïti. Quelle est la place du ludique dans la formation initiale et continue des enseignants ? Jeu et apprentissage peuvent-ils se rencontrer ? Autant de questions que cette communication tentera de répondre.

Mots-clés : *Jeu de domino, apprentissage\enseignement, (re)médiation, mathématiques, perception, stéréotypes, acteurs de l'école.*

6.3. PROU, Marc

Chercheur Senior à l'InnovEd-UniQ et Doyen des Affaires Étudiantes à l'UniQ, est détenteur d'un doctorat en Curriculum Reform and Cultural Studies de l'University of Massachusetts (Amherst). De 1995 à 2018, professeur au département de Linguistique Appliquée et Chef du Département des Etudes Africaines à l'Université du Massachusetts à Boston. Co-fondateur et directeur de l'Association des études haïtiennes (HSA). De 2004 à 2007, Research Fellow au David Rockefeller Center for Latin American Studies à Harvard University et professeur invité au département des Etudes Francophones et des Etudes Africaines à Brown University. Auteur de plusieurs publications, d'articles scientifiques et chapitres dans des textes édités en sciences sociales et humaines.

Résumé de la communication

L'apprentissage par le Jeu et la pédagogie du jeu

Dans cette présentation, l'apprentissage par le jeu et jouer pour apprendre est interprété comme le paradoxe pédagogique du jeu pour apprendre ou du jeu comme la conscience d'apprendre ; et là où cette conscience d'apprendre par le jeu est concernée par beaucoup plus que jouer au jeu au sens moderne du « jeu éducatif ». Ainsi, un contraste est établi entre apprendre par le jeu et jouer pour apprendre. Apprendre par le jeu n'est pas considéré comme l'émergence progressive de la pédagogie traditionnelle, mais est plutôt considéré comme une juxtaposition continue des différentes façons d'apprendre. Cette juxtaposition continue entre le jeu et l'apprentissage met en exergue l'impact du jeu sur l'apprentissage (Sauvé et al.2007) et la relation entre le jeu et l'apprentissage Musset et Thibert, 2009).

Après avoir défini l'apprentissage par le jeu qui n'est pas autre que l'association de l'éducation et la distraction. Trois aspects intrinsèques et connexes sont identifiés en analysant le rôle du jeu dans l'apprentissage. Il s'agit bien de voir le jeu comme vecteur d'apprentissage qui développe la confiance en soi et l'autre pendant que l'acte de jouer favorise et renforce les liens avec l'autre. Quelques éléments caractéristiques du jeu ainsi que la fonction du jeu dans l'apprentissage sont abordés de manière succincte. Enfin, la présentation se termine avec une introspection sur les situations du jeu et de l'apprentissage entre le savoir et l'individu.

6.4. POMPÉE, Cassandre

Cassandra Pompée, détentrice d'un Master en Ingénierie de la Formation délivré par l'Université Sorbonne Nouvelle (Paris 3) et d'une licence en Sciences de l'Éducation, option : préscolaire-primaire, délivré par l'Université Quisqueya. Elle a travaillé comme Animatrice au préscolaire ; Enseignante à l'école fondamentale ; Conseillère pédagogique ; Formatrice de formateurs et Doyenne de Faculté des Sciences de l'Éducation. Actuellement, elle est Directrice de développement de matériels pédagogiques et Auteure de manuels scolaires aux éditions

Pédagogie Nouvelle. Parallèlement, elle dispense des cours à la Faculté des lettres et des Sciences Humaines (FLESH) de l'Université Notre Dame d'Haïti.

Résumé de communication

L'utilisation du jeu comme technique d'enseignement dans l'apprentissage du français langue seconde en milieu créolophone

L'enseignement du français, langue seconde en Haïti accuse depuis toujours de beaucoup de lacunes, dont celle de privilégier la mémoire au détriment de l'intelligence (Charles, 1999). Les élèves sont alors amenés à étudier et appliquer des règles de grammaire et d'orthographe qu'ils ne sont pas en mesure d'utiliser en situation de communication réelle.

Le jeu a une fonction biologique qui se traduit par un développement sensori-moteur, cognitif et par l'établissement de relations sociales au sein du groupe (Musset & Thibert, 2009). Il « permet aux apprenants d'assimiler une nouvelle matière et de nouveaux concepts de façon plus intuitive, en plus de permettre à l'information préalablement enregistrée de s'organiser de manière à faciliter la compréhension. » (Sauvé, Renaud & Gauvin, 2007 p.11). À cet effet, l'utilisation des activités ludiques, semble être un bon moyen pour dynamiser l'apprentissage du français. À travers cette communication, nous chercherons donc à découvrir comment l'utilisation du jeu comme technique d'enseignement peut aider à rendre l'apprentissage du français langue seconde plus facile pour les enfants haïtiens.

Cette communication nous offrira aussi l'occasion d'évaluer les dimensions « pédagogique, didactique et culturelle » du jeu, à travers une expérimentation auprès d'un groupe d'élèves de la première année et de la deuxième année d'une école nationale du département de l'Ouest. Les jeux qui seront expérimentés sont des jeux dramatiques et de rôle en rapport avec les référentiels en vigueur développés à cet effet, et des jeux traditionnels haïtiens tels que la *marelle*, les *cayes (kay)*, des *jeux de cartes*, le *saut à la corde*, l'*osselet*, le *tik tak* tout en les adaptant au contexte de l'enseignement du français, langue seconde en milieu créolophone, où le jeu sera utilisé non comme une fin en soi, mais un moyen pour favoriser l'apprentissage.

BIBLIOGRAPHIE

- Arwidson, P. (1997). Le développement des compétences psychosociales. *Sandrin-Berthon B (Ed.). Apprendre la santé à l'école. Paris: ESF éditeur, 73-83.*
- Berry, V. (2011). « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu vidéo) et apprentissage ». *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie, 37(2)*, .Canadian Network for Innovation in Education. Retrieved January 12, 2023 from <https://www.learntechlib.org/p/178042/>.
- Brougère, G. (2000). *Jeu et éducation. Paris : L'Harmattan. (1re éd. 1995).*
- Brougère, G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés, (2)*, 5-20.
- Brougère, G. (2007). *Les jeux du formel et de l'informel (No. 160, pp. 5-12). ENS Éditions.*
- Charles, Z. R. (1999). *Enseigner le français en Haïti : un défi à relever. Québec français, (115), 59-60.*
- Chateau, J. (1967). *L'enfant et le jeu. Paris : Les éditions du Scarabée.*
- Chauvier, S. (2007). *Qu'est-ce qu'un jeu ? Paris :Vrin.*
- Chery, J. (2023). *Vers l'institutionnalisation des pratiques de médiation en Haïti. Enjeux pour l'éducation et la formation. Thèse de doctorat. Université de Caen Normandie.*
- Craipeau, S., & Seys, B. (2005). Jeux et Internet: quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes, (2)*, 101-127.
- Dargere, V. (2015). "Le jeu, une modalité éducative ? Une expérience de la contrainte en situation pédagogique", *Le sociographe, 5/2015 (N° Hors-série 8), 197-212.*
- Delalande, J. (2003). *Culture enfantine et règles de vie. Jeux et enjeux de la cour de récréation (No. 40, pp. 99-114). Association Terrain.*
- Delchambre, J. P. (2009). Le Jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie. *Recherches sociologiques et anthropologiques, 40(40-1), 15-38.*
- Denoix, S., & Thevenot, A. (2011). Étude de cas d'un adolescent pris dans les jeux vidéo, mort de la socialisation traditionnelle? *Études sur la mort, (1)*, 25-38.
- Dewitte, J. (2015). "L'élément ludique de la culture. À propos de Homo ludens de Johan Huizinga". *Revue du MAUSS, 45, (1), 61-73.*

Duek, C. et Enriz, N. (2017). « Les jeux des enfants dans le regard des adultes : appropriation et formation de communautés de jeu », *Communication et organisation*, 52 | 2017, 85-98.

Gamkrelidze, T., Bobillier-Chaumon, M. E., & Cuvillier, B. (2021). «Simuler» l'activité passée pour aider à concevoir un seriousgame: les apports de la démarche de simulation rétrospective. *Pratiques Psychologiques*, 27(2), 131-157.

Gaussel, M. (2018). À l'école des compétences sociales. *Dossier de veille de l'IFÉ*.

Gaussot, L. (2001). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Le carnet PSY*, (2), 22-29.

Haberbusch, N. (2018). Le jeu: espace de socialisation ou de conformisme? *Spirale*, 88(4), 80-86.

Hebert, F. (2014). "Le jeu, territoire de l'éducateur", dans *Chemins de l'éducatif* (pp. 217-246). Paris : Dunod.

Hernandez, L. (2012). *Relations entre pairs et mobilisation scolaire d'adolescents de 14 à 16 ans: entre richesse et pression du groupe: le rôle médiateur de la valeur accordée à l'école* (Doctoral dissertation, Université Toulouse le Mirail-Toulouse II).

Huizinga, J. (1951). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. trad. C. Seresia, Paris, Gallimard.

Jullemier, G. (2005). *Jouer pour apprendre aux cycles 1 et 2*. Ed Hachette Education.

Lizé, W. (2004). Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôles et ses pratiquants 1. *Sociétés contemporaines*, (55), 43-67.

Marlot, C. (2012). Glissement de jeu d'apprentissage et capital d'adéquation des élèves : une mise en synergie dans une étude de cas à l'école élémentaire. GRUSON, B., LOQUET, M., FOREST, (Eds). *Jeux de savoir*. Presses Universitaires de Rennes.

Marne, B., Huynh-Kim-Bang, B., Labat, J. *Articuler motivation et apprentissage grâce aux facettes du jeu sérieux*. EIAH 2011 - Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, May 2011, Mons, Belgique. pp.69-80. fihal-00607186

Michel, H., Dominique K., et Jean-Mathias H. (2009), « Évaluation de la performance des SeriousGames pour l'apprentissage : Analyse du transfert de comportement des éleveurs virtuels de Vacheland », *Systèmes d'information & management*, vol. 14, no. 4, pp. 71-86.

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, *Programme de français de la 3^e année primaire*, Ed. O. N. P. S. Algérie, juin 2011.

MUSSET, M. et THIBERT R., « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », Dossier d'actualité de la Veille scientifique et technologique, N° 48-octobre 2009.

Musset, M. et Thibert, R. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école Une question renouvelée*. Dossier d'actualité n°48.

Papineau, E., Chevalier, S., Belhassen, A., Sun, F., Campeau, L., Boisvert, Y., Helly, D. (2005). Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent : Rapport de recherche. Institut national de santé publique du Québec - Institut national de la recherche scientifique.

Patin, B. (2005). Le jeu de rôles: pratique de formation pour un public d'adultes. *Les cahiers internationaux de psychologie sociale*, (3), 163-178.

Redon, M., (2013), « Gaguère (combat de coqs) et borlette (loterie) », *Géographie et cultures* [En ligne], 82 |, mis en ligne le 22 février 2013, consulté le 01 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/gc/1377> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gc.1377>

Rodriguez, N. (2014). *Identité, représentations de soi et socialisation horizontale chez les adolescentes âgées de 11 à 15 ans pratiquant l'expression de soi sur Internet* (Doctoral dissertation, Université Toulouse le Mirail-Toulouse II).

Sautot, J.-P. (2006.). *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*. Grenoble : CRDP, coll. "Projets pour l'école".

Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107. <https://doi.org/10.7202/016190ar>

Shankland, R., Bressoud, N., Tessier, D., & Gay, P. (2018). La bienveillance: une compétencesocio-émotionnelle de l'enseignant au service du bien-être et des apprentissages?. *Questions Vives. Recherches en éducation*, (29).

Souhait, M., Thévenot, P., Hernandez, L., Chevalier, S., & Duval, R. E. (2021). Coopérer pour se découvrir et développer ses compétences sociales. *Les Annales de QPES*, 1(2).

Szilas, N., Sutter Widmer, D., (2009) « Mieux comprendre la notion d'intégration entre apprentissage et jeu ». In: S. Georges & E. Sanchez (Ed.). *Actes de l'atelier de la 4ème conférence francophone sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain. Le Mans*. [s.l.] : [s.n.], p. 27-39. <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:55079>.

Touffet, K. (2021). Dimensions occupationnelles du jeu: état des lieux de la pratique ergothérapeutique française actuelle. Institut de Formation en Ergothérapie (Université Toulouse III).

Trémel, L. (2007). Jeux, éducation et socialisation politique: contribution au rappel de la permanence d'un processus. *Géographie, économie, société*, 9(1), 83-99.

Watier, P. (2008). De la société aux formes de socialisation. *Sociétés*, (3), 49-61.