

---

# Evaluation de séances ludopédagogiques à destination de formateurs pour initier des élèves de cycle 1 à la pensée informatique

Julian Alvarez<sup>\*1,2</sup>, Marielle Léonard<sup>\*</sup>, Yann Secq<sup>\*3</sup>, and Yvan Peter<sup>\*</sup>

<sup>1</sup>Laboratoire en Design Visuel et Urbain - EA 2445 – Université Polytechnique Hauts-de-France : EA2445, Université Polytechnique Hauts-de-France : EA2445 – France

<sup>2</sup>ESPE Lille Nord de France – comue LNdf – France

<sup>3</sup>Centre de Recherche en Informatique, Signal et Automatique de Lille - UMR 9189 – Ecole Centrale de Lille : UMR9189, Université de Lille : UMR9189, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR9189 – Université de Lille - Campus Cité Scientifique - Bâtiment ESPRIT - 59655 Villeneuve d'Ascq Cedex - FRANCE, France

## Résumé

Le 5 février 2020 à Lille, dans le cadre du colloque francophone de didactique de l'informatique "Didapro" a été proposé un atelier nommé "MOTIF..MOTIF..MOTIF.. c'est répéter 3 fois MOTIF.." (<https://www.didapro.org/8/programme/#atelier>). Ce dernier visait à faire suivre aux participants composés d'enseignant·e·s et de chercheur·e·s deux séances ludopédagogiques visant à initier des jeunes élèves de cycle 1 (grande section et CP) à la pensée informatique. Les activités proposées étaient ainsi basées sur du jeu et avaient pour objectif pédagogique la reconnaissance de motif et de leur expression sous forme de répétition. Concrètement, les jeux sérieux avaient pour objet la reproduction de frises visuelles, d'abord sous forme tangible (activité débranchée) avant de renforcer les apprentissages sur une plateforme numérique. Il s'agissait ici de positionner les participant·e·s de l'atelier dans le rôle des apprenant·e·s finaux pour qu'ils et elles puissent comprendre les approches ludopédagogiques proposées, se les approprier et les discuter. Cet atelier visait ainsi à recueillir in fine de la part du public participant des retours constructifs afin d'éprouver et améliorer les séances ludopédagogiques.

De manière plus large, cet atelier s'inscrivait dans un projet de recherche, appelé "Motif.. Motif.." en partenariat avec l'INSPE de Lille. Il s'agissait ainsi d'exposer aux participants les séances ludopédagogiques proposées aux élèves qui constituaient le cœur du protocole expérimental. Si à ce stade, les expérimentations avaient déjà été conduites auprès des élèves de cycle 1, il nous semblait pertinent d'éprouver les activités proposées. En sollicitant ainsi les participants durant l'atelier notre idée était de nous inscrire dans une "ingénierie autotélique fondée sur l'imbrication de communautés épistémiques ludo-éduquantes" telle que décrite par Jean Heutte (Heutte, 2019, p.288) où pédagogues, pairs accrédités et apprenants se retrouvent reliés pour améliorer des dispositifs ludopédagogiques. Une telle démarche peut s'inscrire dans deux objectifs principaux : pouvoir conduire de nouvelles expérimentations avec des séances ludopédagogiques améliorées, mais aussi être à même de mieux expliquer aux enseignants comment proposer nos séances ludopédagogiques auprès de leurs élèves en

---

\*Intervenant

évitant notamment des écueils que nous aurons pu identifier au préalable. Pouvoir opérer ainsi nous semble important pour conduire une massification des enseignements liées à la pensée informatique auprès des élèves de cycle 1 et limiter au mieux des biais voire des contre-effets qui pourraient jouer en défaveur des élèves quant à une telle initiation.

Pour opérer cette démarche évaluative, la méthodologie a consisté à faire évaluer les séances ludopédagogiques dispensées durant l'atelier Didapro par un chercheur ne prenant pas part aux activités et n'ayant pas pris part à leur élaboration. Pour conduire ses évaluations, ledit chercheur s'est appuyé sur le modèle CEPAJe. En effet, un tel modèle vise à prendre en compte plusieurs dimensions : la pratique enseignante pour introduire, animer et débriefer l'activité ludopédagogique, mais aussi l'influence du contexte, la pertinence du scénario pédagogique et du jeu utilisé et enfin la réception du public apprenant.

La présente étude, se propose de détailler plus finement le modèle CEPAJe et l'ensemble des questions qu'il propose de prendre en compte, puis d'exposer les données collectées pour évaluer les séances ludopédagogiques de l'atelier. Ces éléments en main, nous discuterons l'importance de prendre en compte les différentes dimensions qui entrent en jeu dans la mise en place de séances ludopédagogiques afin de les améliorer par itérations successives. Nous concluons par les limites et perspectives offertes par cette démarche.

Plan prévu :

Présentation des séances ludopédagogiques

Présentation du modèle CEPAJe

Présentation des résultats obtenus (<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Te-MZNzFuWG43FIxLThuzXk>)

Discussion

Conclusion et perspectives

**Mots-Clés:** Ludopédagogie, Jeux sérieux, Pensée informatique, Codage, Evaluation, Modèle CEPAJe