

travaille sur la posture des enseignants pour que leurs élèves puissent être autonomes et puissent construire ainsi par eux-mêmes leurs connaissances.

Vous faites appel à la médiation culturelle dans un cadre scolaire. Pourquoi ?

Toute médiation culturelle – dans mon domaine il s'agit d'une médiation culturelle artistique – est utile au développement des compétences interculturelles. Quand je pars au musée avec d'autres personnes, il y a moi, ces « autres » et les œuvres. Les interactions qui en découlent alimentent l'expérience sensible. La rencontre avec les œuvres sera ainsi encore plus riche.

Le projet de médiation artistique, intitulé « La Visite », proposé par Marie-Aude Guignard et réalisé à Lausanne à *Circuit*, centre d'art contemporain, est exemplaire. « La Visite » est une aventure immersive, faite de récits de personnes malvoyantes. C'est à travers les perceptions de personnes porteuses de handicap que les étudiants de la HEP, par exemple, découvrent une exposition.

Je vous donne un autre exemple de l'enrichissement de l'expérience esthétique grâce aux interactions avec l'Autre. Si plusieurs personnes dessinent une chaise où est assis un personnage, l'un le dessine de face, l'autre de profil, etc. L'ensemble des points de vue définira la réalité du personnage assis sur la chaise, réalité complexe et multiple. Dans cette situation, il peut y avoir un échange, voire une collaboration. Cette multiplicité des regards est, à mon avis, ce qui amène à l'émancipation.

Quand nous proposons une sortie au musée, nous mettons en lien le monde extérieur et l'école. C'est là aussi une possibilité d'émancipation.

Comment l'école peut-elle s'approprier des ressources qu'offre la médiation culturelle ?

Depuis quelques années, je m'efforce d'introduire la médiation culturelle au sein de l'école, car je suis convaincue que l'expérience esthétique, vécue au musée, est une expérience qui peut former, voire transformer tout un chacun.

Voici une anecdote qui va dans ce sens. Lors d'une visite à la Fondation de l'Hermitage avec des classes de 8^e HarmoS, les élèves ne regardaient pas les œuvres. Ils étaient sous le charme de la demeure et avaient cette question : « On a le droit de venir là ? » Ces élèves étaient étonnés par la beauté et l'harmonie du lieu. Ils prenaient conscience qu'ils pouvaient bénéficier eux aussi de cette demeure, de ses jardins.

On comprend alors que la médiation culturelle a toute sa place dans le milieu scolaire. Toutefois, je souligne le fait que la médiation culturelle ne remplace pas l'enseignement. Elisabeth Caillet, philosophe, docteure en sciences de l'éducation, a été une des premières à nommer ce qu'elle faisait en termes de médiation culturelle. Elle estimait que ses actions dans les musées, la médiation culturelle donc, permettaient d'apprendre à voir, à regarder, à transmettre son expérience artistique, culturelle et esthétique, mais non pas à enseigner. Bien sûr, il y a un lien avec l'enseignement, car nous apprenons de et par notre environnement, de et par nos interactions sociales et culturelles.

Pour conclure, j'ajouterai un autre élément : il est important qu'enseignantes et enseignants s'expérimentent dans la création aussi. Je demande à mes étudiants de tenir un carnet : carnet de dessin, carnet culturel, carnet de voyage, carnet de classe, carnet créatif. Ainsi, tout un chacun peut devenir auteur d'une pensée. /

Les motivations à choisir l'un

ou l'autre musée dépendaient,

le plus souvent, de la nature

du trajet à effectuer ou de l'attrait

des affiches publicitaires.

Du coup, comme vous pouvez

le deviner, le contenu des

expositions n'a pas été

déterminant dans le choix

effectué par les binômes.

le jeu vidéo : un outil pédagogique utile à l'inclusion ?

anouk zbinden

Utilisé comme un *Serious game*, le jeu vidéo offre de nouvelles opportunités de transmission des savoirs et d'apprentissage. Testé par des étudiants de la HEP Vaud pour faire acquérir des connaissances historiques à leurs élèves ou employé comme outil de sensibilisation sur des questions de discrimination, le *Serious game* s'introduit à petits pas dans les classes et laisse entrevoir son potentiel pour l'inclusion au sens large.

Une salle froide et austère, meublée de manière succincte, dans laquelle on se déplace à l'aide de quelques clics sur l'écran. Sur une commode, une radio diffuse des actualités au ton très étiatique. Bienvenue dans le « Serious game » de Rémi Schaffter, ancien étudiant HEP, aujourd'hui enseignant à Cully. Grâce à ce Power Point interactif, développé dans le cadre de son travail de mémoire, cet étudiant dynamique a créé l'univers d'un État totalitaire fictif afin de faire découvrir à ses élèves les caractéristiques de ce type de régime politique.

Le but du jeu : retrouver un frère disparu par une recherche active d'indices et par l'analyse de documents dont l'élève doit déterminer s'ils sont authentiques ou non.

« L'idée est de faire de l'histoire en partant de la fiction. Il a inventé un univers pour réfléchir sur la réalité, comme l'a fait George Orwell avec La Ferme des animaux », explique Florence Quinche, Professeur HEP associée, spécialisée dans l'intégration des technologies dans les didactiques, qui a suivi Rémi tout au long de son mémoire.

Sur les traces de Robespierre

Ce n'est d'ailleurs pas le seul à avoir embrassé le sujet du jeu vidéo comme outil pédagogique dans le cadre de son travail de fin d'études. Deux étudiants en secondaire, Gregory Vauthier et Julien Bohny, se sont également penchés sur la question en créant, eux aussi, un jeu de toutes pièces. Cette fois-ci, le cadre historique est différent : le joueur se retrouve dans la peau d'un citoyen français durant la Terreur et doit prendre différentes décisions, notamment politiques.

« C'est un jeu intéressant du point de vue de l'éthique et de la citoyenneté, car cela oblige l'élève à s'interroger sur ce qu'il estime être le bien commun, mais aussi à définir ses valeurs et à identifier ses intérêts », commente Florence Quinche, qui a également suivi ce groupe d'étudiants pour leur mémoire de fin d'études.

Ces deux étudiants ont pu tester leur jeu au sein de deux classes de secondaire auxquelles ils ont donné la leçon avec et sans le jeu. Leur analyse a montré que les élèves de la classe dans laquelle

les « apps » pour l'enseignement spécialisé

Sans aller jusqu'à l'utilisation de jeux vidéo, l'enseignement spécialisé se tourne de plus en plus vers des logiciels ou des applications qui peuvent apporter de l'aide aux élèves à besoins particuliers. « Trois types d'outils sont à la disposition des enseignants spécialisés », explique Elvio Fislser, Responsable du Centre de compétences pour l'éducation numérique, outil d'aide et d'accessibilité (cellCIPS). « En premier lieu, il y a les réglages d'accessibilité inclus dans le système d'exploitation de la tablette ou de l'ordinateur, qui permettent de faciliter la vie de l'élève à besoins particuliers, à l'instar de Siri ou de la fonctionnalité de synthèse vocale avec laquelle il est possible de surligner du texte et de se le faire lire à voix haute par le Mac (des équivalences existent sur PC). »

« Certains logiciels peuvent également être détournés de leur usage premier. Par exemple, Keynote peut être utilisé pour réaliser des tutoriels d'activité qui incluent le son ou des séquences filmées. L'application xMind permet quant à elle de réaliser des schémas heuristiques pour aider les élèves DYS ou multiDYS à mieux se repérer dans les actions et les choses à faire. Enfin, il existe des applications conçues spécifiquement pour les besoins de la pédagogie spécialisée. Je pense notamment à EcrireEnPictos, PhonoWriter ou GoTalkNow, qui sont totalement adaptés aux besoins particuliers de certains élèves, notamment à ceux qui doivent bénéficier de mesures renforcées. À titre d'exemple, EcrireEnPictos permet à l'enseignant de créer des listes de pictogrammes qui illustrent des mots que l'enfant peut écouter. C'est très utile pour des élèves qui rencontrent des difficultés de communication orale. »



entretien avec alain melly

rendez-vous avec ce corps...

françois othenin-girard

ils ont utilisé le jeu avaient manifesté une plus grande motivation et plus de plaisir à participer à la leçon. Ce qui est souvent le cas, comme nous l'explique Florence Quinche: « D'après les retours de mes étudiants qui testent des jeux vidéo en classe, la plus-value semble se situer du côté de la motivation des élèves, bien que ce résultat doive être tempéré par l'effet de nouveauté dont bénéficie cet outil pédagogique.

Néanmoins, le fait que les élèves peu scolaires, qui ont de la peine avec la lecture, soient toujours plus impliqués dans la leçon lorsqu'un jeu est utilisé, est une tendance récurrente. D'une part, car le côté ludique rend l'activité plus attrayante, et d'autre part, parce que cela permet à l'élève de se situer davantage dans l'action. Par ailleurs, mes étudiants m'ont souvent rapporté que ces élèves étaient soudain prêts à surmonter certaines difficultés, comme celle de la langue par exemple, grâce à l'intérêt suscité par le jeu. »

« Il ne faut pas pour autant idéaliser le jeu vidéo, et toujours prendre soin de l'intégrer dans une séquence pédagogique. Il constitue une base pour introduire un sujet complexe avant qu'un espace soit dégagé pour débattre et argumenter sur des éléments apportés par le jeu. »

Kyrielle de jeux sur le marché

Si plusieurs étudiants de la HEP Vaud se sont lancés dans l'exercice périlleux de la conception complète d'un jeu vidéo comme outil pédagogique, un large panel de produits est disponible sur le marché. Citons par exemple « Journey », un jeu d'ex-

ploration sur Playstation 3, dont une étudiante en didactique d'anglais s'était servie comme support à la création littéraire. Ce jeu met en scène un personnage en cape rouge qui voyage dans de vastes plaines désertiques et des ruines en direction d'une lointaine montagne, et qui interagit avec son environnement grâce à son chant envoûtant. Pendant un quart d'heure, les élèves de Sophie Delalay ont ainsi exploré ce paysage mystérieux avant de rédiger une petite nouvelle imaginée sur la base de leur voyage numérique.

Un jeu pour lutter contre les discriminations

Des exemples comme celui-ci, Florence Quinche peut en citer d'innombrables. Elle travaille d'ailleurs elle-même sur un projet particulièrement intéressant: l'élaboration d'une séquence pédagogique qui accompagne un jeu vidéo sur le racisme antiRoms. Actuellement en cours de tests dans quatre classes de l'école des Arches, ce jeu, dont la réalisation est financée par Innosuisse, a été conçu par une équipe de recherche dirigée par Jean-Pierre Tabin, professeur à la Haute école de travail social et de la santé (HES-SO) de Lausanne.

« Il y a quelques années, l'enquête sur la mendicité à Lausanne que j'ai dirigée a montré que les mendiants étaient souvent désignés comme étant des « Roms ». C'est un stéréotype, les « Roms » désignent un groupe très divers, sans religion, nationalité ou langue unique. Cela s'explique par une grande ignorance sur cette population, nourrie par une kyrielle d'idées préconçues. Or, l'expérience m'a appris qu'il est stérile

de lutter contre un stéréotype en faisant recours à la rationalité: la seule manière de modifier des images, c'est finalement d'en proposer d'autres. »

Un débat nécessaire

Dans le scénario du jeu imaginé par ce spécialiste de l'exclusion, en collaboration avec la HEAD, la HEP Vaud, Digital Kingdom et la Rroma Foundation, un violent tremblement de terre rend toute la population amnésique. Le joueur doit donc enquêter et récolter des indices pour découvrir son identité. Durant la partie, qui s'effectue sur une tablette ou un ordinateur, les élèves découvrent ainsi le parcours de vie d'une personne d'origine Rom, dans la majorité des cas parfaitement intégrée dans la société, dont les contenus sont tirés d'histoires vraies.

À la fin de la partie, un débat accompagné d'un quizz permet de vérifier si les élèves ont pu complexifier leur vision des Roms en découvrant leurs histoires de vie et le traitement médiatique qui leur est réservé. Pour répondre aux questions posées durant cette séquence, les élèves doivent utiliser les cartes d'informations reçues pendant le jeu et poser un regard critique sur les sources qu'ils utilisent pour argumenter.

Du matériel spécifique est mis à la disposition de l'enseignant qui doit animer le débat. En tout, la séquence pédagogique, conçue pour des élèves entre 13 et 15 ans, dure une heure, mais plusieurs parties sont nécessaires pour découvrir les quinze portraits de Roms vivant en Suisse que contient le jeu. /

A

Affronter soi-même des difficultés dans le sport permet ensuite de faire passer un message totalement différent dans les classes. Alain Melly est professeur HEP associé dans l'UER Didactiques de l'éducation physique et sportive. S'il le pouvait, il effacerait les expressions du dénigrement des autres en éducation physique (EPS). Il y travaille déjà. C'est sa recette contre les courbatures de la diversité.

À l'école aussi, les notions de compétition et de performance, de concurrence, gagnent du terrain à l'heure actuelle. Professeur associé en EPS, à la HEP Vaud, Alain Melly ne souhaite pas nier l'impact favorable de la compétition sur la motivation de certains élèves. « Toutefois, ajoute-t-il, la vraie question est de savoir quelle place lui accorder. Si deux élèves sont mis en concurrence, cela peut représenter une forme de motivation. Mais cela peut également décourager le perdant. Si chacun observe ses progrès pour lui-même, c'est une autre source de motivation, qui devient à mon avis bien plus importante. »

Prendre le contre-pied, bousculer les clichés du sport, le formatage par les classements qui envahissent notre mental, il faut le faire aussi. « Parce que tout le monde peut faire mieux et s'améliorer, ajoute-t-il. C'est en franchissant les obstacles que l'on progresse, c'est une source de motivation pour tous, en particulier à l'école. »

Et un constat: parmi les étudiants généralistes qui arrivent à la HEP Vaud figurent de nombreuses personnes qui ne sont pas, à titre personnel, orientées sur la dimension compétitive du

sport. Mais le plus curieux, c'est que ces étudiants auront tendance à reproduire le schéma du sport compétitif pour motiver leurs élèves, ce qui est dû il me semble à la force de ce schéma dans toute la société.

Faire du sport sous le regard des autres

À quel moment a-t-il pris conscience de cette réalité? Formé à l'École normale, il enseigne durant trois ans comme enseignant généraliste. « Ce qui m'attirait, c'était surtout les élèves en difficulté. Ils m'ont beaucoup appris. » La notion de progression, si elle se rencontre dans tous les apprentissages, prend une dimension particulière dans les sports. Une foulitude de situations, d'élèves, de barrières à franchir, de dépassements de soi, chacun en empruntant son propre sentier. Connaître les élèves, bien sûr, avant de les former...

En fin de compte, faire du sport, c'est faire du sport sous le regard des autres. C'est une motivation pour certains et un nouvel obstacle pour les autres.

Quand le paradigme dominant remonte à la surface

Trois décennies durant, Alain Melly organise pour les enseignants généralistes des animations qui l'ont conduit à enseigner dans une multitude de classes. De 1987 à 2017, il a vu tant d'élèves, testé des brassées d'approches différentes, conduit des observations, appréhendé comment chaque élève progresse lorsque l'on donne plusieurs fois de suite la même leçon à différentes classes.

L'évaluation avec la tendance au classement est un autre paradigme dominant dans notre société, qu'il vaut la peine de remettre en question. L'évaluation ne serait-elle pas plus profitable si elle était au service de la progression et de l'apprentissage de chaque élève? « J'ai souvent vu, lors d'activités sportives de fin d'année pour les plus jeunes élèves, des enseignants compter des points et faire des classements dans des activités où les enfants participaient par plaisir du mouvement. »

L'éducation sportive tend aussi un miroir à la société et à ses peurs profondes. On a vu à quel point les terrorisés des maths peuvent être rongés par la paralysie (pp 52-59). Dans le sport, cette auto-annihilation peut créer de grands dommages.

Les paradoxes de l'étudiant

« C'est le fameux JE SUIS NUL en sport parce que je suis en difficulté pour l'appui renversé, qui gangrène le mental de l'élève, suite à de petits échecs, et qui finit par l'envahir totalement chaque fois qu'il entre dans la salle de gym. Mais personne n'est nul, tout le monde peut progresser... »