



## Découvertes pédagogiques

### *Missions capitales pour restaurer l'écriture*

Annie Côté\*

À l'école secondaire des Sentiers, les élèves de premier cycle peuvent choisir différents profils lors de leur inscription : football, arts visuels ou badminton, par exemple. Pour différentes raisons, certains élèves choisissent de ne pas s'inscrire dans un des profils ; ces jeunes ont donc quatre périodes à combler à leur horaire. Dans une telle situation, quelques écoles font le choix de donner plus d'heures de cours des matières de base à ces élèves, mais cette solution ne nous paraissait pas satisfaisante. D'abord parce que les élèves ne sont pas tous en difficulté d'apprentissage ou en situation de démotivation. Ensuite parce que ceux qui sont en difficulté ont besoin de commencer par aimer la langue avant de pouvoir s'améliorer alors que ceux qui sont démotivés ont besoin de trouver une raison d'aimer l'école. Enfin parce que les élèves qui ne présentent ni difficulté d'apprentissage, ni démotivation doivent pouvoir trouver leur compte dans un cours qui ne leur fera pas faire du sur-place. Pendant que leurs confrères de classe ont un cours de profil qui les motive et les passionne, ces jeunes doivent pouvoir eux aussi s'amuser. Pour l'année 2013-2014, les périodes Découvertes pédagogiques ont été divisées entre quatre matières : le français, les mathématiques, la musique et l'histoire. Voici une part de ce qui a été réalisé pour la partie du français.

Au moment de créer ce cours, quelques questions ont émergé : Comment intéresser les élèves au français ? Qu'est-ce qui est intéressant dans l'apprentissage de la langue française ? Comment motiver les jeunes qui sont en voie de décrocher ?

Le pari était de faire travailler la langue française à ces jeunes tout en s'amusant. La proposition de départ faite aux élèves se plaçait en 2172 alors qu'une immense tempête solaire a détruit l'ensemble des informations contenues dans les serveurs informatiques de la planète. Malheureusement, depuis 2053, les hommes ont décidé d'abandonner la lecture et l'écriture puisque les données audio-vidéo sont beaucoup plus pratiques et efficaces. Ils vivent donc dans un monde où plus personne ne sait lire ni écrire, sauf eux, qui fréquentent l'école des Gardiens de la Tradition, dont la devise est «Sapere aude<sup>1</sup>». Pour éviter la perte du savoir de l'humanité, les élèves doivent retourner aux sources de ce code qu'est la langue puis trouver un moyen de le transmettre. En équipes de quatre, chaque équipe ayant un blason et une devise, ils reçoivent des messages codés qui contiennent la mission qu'ils doivent réaliser. Tous les outils et tous les moyens sont permis pour réaliser leur mission dont ils doivent rendre compte sur un blogue informatique qu'ils ont créé.

La ludification du cours, inspirée des façons de faire de Karine Riley et d'Éric Tremblay<sup>2</sup>, de l'école Alexander-Wolf à Shannon, ainsi que de celles de Pierre Poulin et de François Bourdon, de l'école Wilfrid-Bastien à Montréal, semble propice à susciter l'intérêt et l'engagement des élèves. Par ludification, nous entendons l'utilisation de façons de faire propres au jeu : un univers imaginaire, des niveaux à gravir, des

1 Qui signifie : «Ose savoir».

2 Ces enseignants décrivent leur démarche sur leur blogue :

<http://www.lemiroirpedagogique.com/>

badges à obtenir et la compétition entre les équipes, par exemple. La nature des activités proposées influence également l'intérêt et l'engagement. La pratique de la twittérature est un bon exemple d'activité : les élèves travaillent le vocabulaire et la syntaxe sans en avoir conscience, ils lisent avec curiosité les productions de leurs pairs ainsi que les commentaires des internautes à propos de leurs écrits.

### Première mission

Une bandelette de papier, des lettres pêle-mêle : une scytale (non, ce n'est pas un insecte) à trouver. Le message décodé demande de trouver d'où vient l'alphabet que nous utilisons. Représentation de phonèmes ? Idéogrammes ? Pictogrammes ? Et les hiéroglyphes, eux ? Et les caractères chinois ?

### Deuxième mission

Une boulette de cire d'abeille («Quelle drôle d'odeur !») cachant un morceau de tissu sur lequel on a inscrit un message en code morse («Mais Madame, ça ne veut rien dire, c'est juste des points ! – Attendez, je pense que c'est du morse !») Cette fois, il s'agit de trouver quels étaient les supports de l'écriture de nos ancêtres dans différents pays. Et pour ceux qui sont trop rapides dans leurs recherches, une carte défi demande d'enquêter sur le sens de mots étranges : palimpseste, incunable, scriptorium ou codex.

### Troisième mission

Un texte qui aurait été écrit par Cicéron, «Lorem ipsum», marqué de trous minuscules sous les lettres à lire puis à assembler. («J'ai trouvé, Madame, c'est du latin ! Mais pourquoi nous donnez-vous un texte en latin ? On comprend rien !») Maintenant, les élèves doivent créer une invention pour régler les difficultés en français de leurs amis. Dans ce cas-ci, la personne qui éprouve des difficultés est le noyau du groupe et doit expliquer ce qui est difficile pour lui puis dire si le prototype

fonctionne. («Quoi ? Je suis nul en français et je suis la personne la plus importante de l'équipe ? Wow !»)

Ces activités se sont poursuivies ainsi toute l'année. À ce jour, les résultats montrent que les élèves qui se sentaient désemparés au départ sont en voie de devenir autonomes et qu'ils ont pris confiance en eux. Les autres ont consolidé leurs connaissances, trouvé des défis à leur mesure et compris l'importance de la coopération et la force d'une équipe dans laquelle chacun apporte ses qualités propres et où tous mettent en commun leur ingéniosité. Pour voir et entendre certains des élèves en direct, il suffit de visionner les deux vidéos que vous trouverez en suivant ce lien : <http://reports.cea-ace.ca/prixkenspencer13-14>

### Conclusion

L'OuLiPo<sup>3</sup>, un jeu sérieux sur l'univers de Jules Verne<sup>4</sup>, la twittérature, une chasse au trésor avec des codes QR<sup>5</sup>, des messages cachés dans un texte : tous les moyens sont bons pour faire lire et écrire, pour tenter d'intéresser, de susciter la curiosité et d'insuffler un brin de culture tout en s'amusant. Voici sans doute la clé de voute des pratiques innovantes en enseignement : le plaisir. Le plaisir des élèves, oui, mais d'abord le plaisir de l'enseignant qui imagine et crée des cours différents.

\*Enseignante de français à l'école secondaire *Les Sentiers*, CS des Premières Seigneuries

3 Ouvroir de littérature potentielle, association d'écrivains fondée en 1960 par Raymond Queneau, poète, et François Le Lionnais, mathématicien. Inventeurs de l'écriture à contraintes, ils se définissent comme des « rats qui construisent eux-mêmes le labyrinthe dont ils se proposent de sortir ». [www.ouliipo.net](http://www.ouliipo.net)

4 Jeu proposé par France Tv éducation : <http://education.francetv.fr/activite-interactive/le-voyage-dans-l-univers-de-jules-verne-o13338>

5 (Quick Response) Code-barres en deux dimensions qu'on peut lire facilement avec un téléphone cellulaire par exemple et qui contient plus d'informations qu'un code-barres traditionnel.