



CABINET DE R&D
ÉDUCATION ET FORMATION

« Jeux de regards : apprendre ensemble par la photographie »

**Une innovation pédagogique au service de
l'apprentissage du français à l'Ile Maurice**

Évaluation du Programme d'introduction de l'outil pédagogique
innovant dans les écoles primaires à l'Ile Maurice

3^e année

*réalisée avec le soutien du Fonds de dotation pour la coopération en éducation
parrainé par Mr Edgar Morin*

Rapport final

Conclusions

Décembre 2016

Fabienne Serina-Karsky

docteure en sciences de l'éducation

RAPPEL DES CONCLUSIONS DE L'ANNÉE 2015 : *DE PREMIERS RÉSULTATS PROMETTEURS*

La première phase d'évaluation de l'introduction du programme *Jeux de regards* dans les écoles pilotes qui portait sur les deux premières années, 2014 et 2015, a permis de tracer un portrait détaillé de l'innovation pédagogique.

1. *Un programme innovant*

Jeux de regards a été créé par Karine Gougerot, photographe investie dans la réalisation de projets liés au développement et à l'épanouissement des enfants par la photographie, et mis en place par l'association *Sidina*, implantée à Madagascar en 1997, puis à Maurice en 2009. L'objectif de l'association est d'apporter de l'aide aux enfants dans leur **apprentissage** de la lecture, de l'écriture et de l'expression langagière, ainsi que dans **la résolution des problématiques liées à l'échec scolaire**.



Le programme, construit comme une pédagogie de projet, incite les élèves à poursuivre un but commun qui est celui de **parler, lire et écrire en français**, en prenant le temps d'apprendre à se connaître et à connaître les autres, à connaître le monde. Son objectif est de **créer du sens dans les apprentissages**, en partant de l'enfant, en tenant compte du développement de sa personnalité, de ses goûts, afin de l'amener à entrer dans les apprentissages par un **vecteur qui est l'outil photographique**. Le travail de coopération qui s'instaure entre Karine Gougerot et les enseignants, soutenus par la direction de l'école, va dès lors permettre de développer un programme photo avec progression des sons, dans l'objectif de remédier aux problèmes d'écriture que rencontrent les élèves.

De ce programme, qui a captivé les élèves et a permis de **remédier à l'absentéisme**, qui passe de **17% à 2%** au cours de l'année, va naître l'outil pédagogique *Jeux de regards*, expérimenté en 2013, puis développé en 2014 dans trois écoles pour les classes de GS de maternelle et CP, étendu en 2015 à trois autres écoles et deux classes de CE1 .

2. Des résultats encourageants

L'enquête ayant donné lieu au premier rapport réalisé à la fin de l'année 2015 a porté sur 6 écoles et 25 classes.



Les résultats obtenus dans des classes pilotes en 2014 et 2015 ont indiqué que l'introduction du programme *Jeux de regards* produisait des effets positifs sur les apprentissages visés principalement à travers les éléments suivants :

1. **un impact fortement positif sur l'apprentissage de la langue française** aussi bien dans ses dimensions de lecture que d'expression orale et écrite, dans les classes de GS, CP et CE1
2. **une réussite massive dans l'apprentissage du français qui s'avère deux fois plus importante chez les élèves ayant suivi Jeux de regards**
3. **un impact fortement positif sur le climat scolaire** par :
 - un environnement de classe qui instaure à la fois l'autonomie et la coopération des élèves, le respect de l'autre et du matériel, la responsabilisation, l'épanouissement
 - la création de relations interpersonnelles fortement ancrées dans le registre de la bienveillance
 - une motivation accrue qui influe sur le taux de présence des élèves et leur entrée dans les apprentissages
4. **un puissant outil de formation des enseignants** qui participe à leur développement personnel et professionnel.

CONCLUSIONS DE L'ANNÉE 2016 :

LA CONFIRMATION DE LA PROGRESSION DES ACQUIS

L'expertise de l'outil *Jeux de regards* dans les écoles pilotes intervient à la fin de l'année scolaire 2016.

Elle a pour but d'évaluer son implantation dans :

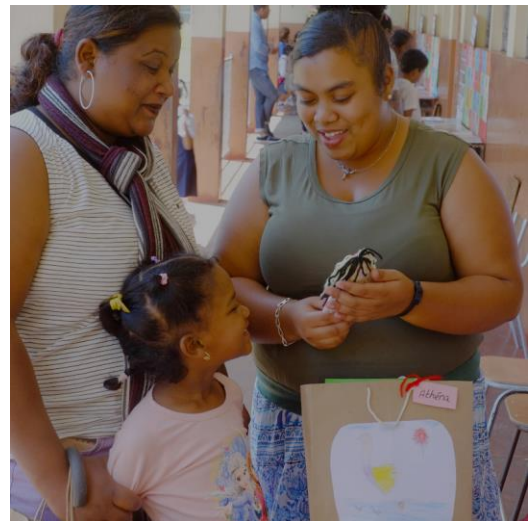
- l'objectif général de participer au développement global de l'enfant de 5 à 7 ans et de ses **acquisitions dans les compétences en expression orale, lecture et écriture en langue française**, en répondant à la question suivante :
 - *En quoi l'innovation Jeux de regards permet aux élèves de 5 à 7 ans l'acquisition et la progression des compétences en langue française, requises dans le curriculum national ?*
- l'objectif particulier de développement de l'outil *Jeux de regards* au niveau des 46 écoles primaires pilotes sur le territoire mauricien.

L'évaluation annuelle s'appuie sur une enquête réalisée par des observations de classe et des entretiens, ainsi que par une analyse des évaluations des élèves en ce qui concerne leur apprentissage de la lecture et de l'écriture, évaluations réalisées par les enseignants à plusieurs moments phares de l'année, revues et analysées par Bernard Combes, maître formateur et conseiller pédagogique.

Au total, 17 enseignants et **474 élèves** répartis dans 5 écoles pilotes participent au programme en 2016. Pour la bonne conduite de l'étude comparative, 2 classes de CE2, pour un total de 54 élèves, ayant suivi le programme en 2014 et 2015 ont été évalué, ainsi que 3 classes de CE2 n'ayant pas suivi le programme.

Les conclusions de l'expertise portant sur la progression de l'implantation du programme *Jeux de regards* en 2016 indiquent :

1. **un impact fortement positif sur l'apprentissage de la langue française** aussi bien dans ses dimensions de lecture que d'expression orale et écrite, dans les classes de GS, CP, CE1 et CE2
2. **une réussite massive dans l'apprentissage du français qui s'avère deux fois plus importante chez les élèves ayant suivi *Jeux de regards***
3. **un impact fortement positif sur la créativité des utilisateurs**, à savoir tant les enseignants que les élèves
4. **un impact fortement positif sur la mise en place d'une pédagogie différenciée**, facteur de réussite pour tous
5. **un outil fortement plébiscité par les enseignants et les équipes de direction**
6. **une forte implication des parents qui s'accroît au fil des années**, le taux de participation aux *Opendays*, de 90,25 % en GS, passe à 91,07 % en CP, pour culminer à 94,33 % en CE1.



Ces résultats s'inscrivent dans un processus d'évolution constante et progressive d'implantation du programme depuis 2013, au profit de **7 écoles, 42 classes, et 1134 élèves**.