Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

Enseignement du livre-jeu en français au secondaire I

Conception et passation d'un dispositif basé sur le développement des capacités transversales

Auteur	Andrey Sylvain
--------	-----------------------

Directeur	Dr. Sylvie Jeanneret
-----------	----------------------

Date	01.05.2025
------	------------

Introduction

Face aux exigences contemporaines de l'école du XXI^e siècle, l'enseignement ne peut plus se limiter à la transmission de savoirs disciplinaires. Il doit également contribuer à former des individus capables de collaborer, de communiquer, de réfléchir de manière critique et créative, et d'apprendre de manière autonome. Ces compétences, appelées capacités transversales dans le Plan d'études romand (PER), demeurent parfois difficilement intégrables dans les pratiques pédagogiques ordinaires ; l'apprentissage étant souvent centré sur les contenus disciplinaires. De ce fait, ce mémoire explore une voie alternative liée au développement de ces capacités en s'appuyant sur un genre littéraire encore peu utilisé à des fins didactiques : le livre-jeu. Ce format narratif interactif – popularisé dans les années huitante et incarné notamment par *Le Sorcier de la Montagne de Feu* de Ian Livingstone et Steve Jackson – place le lecteur au cœur de l'action en l'invitant à faire des choix qui influencent le déroulement du récit. Cette forme de littérature jeunesse, se situant, à la croisée du

texte et du jeu, possède un potentiel pédagogique conséquent. Ainsi, ce travail se donne comme objectif d'analyser dans quelle mesure l'intégration d'un livre-jeu – dans le cadre de l'enseignement de la discipline du français – peut favoriser le développement des cinq capacités transversales définies par le PER ainsi que l'engagement des élèves.

Méthode

Afin de répondre à cette problématique, une séquence didactique a été conçue et expérimentée au sein d'une classe de 11e HarmoS pré-gymnasiale composée de 18 élèves. Le dispositif s'est déroulé sur neuf leçons et a été structuré autour de la lecture du Sorcier de la Montagne de Feu. Les activités prévues visaient à faire émerger chacune des cinq capacités transversales par le biais de moyens différenciés telle que la lecture collaborative, la création de personnages, l'écriture d'un livre-jeu et des moments de réflexion sur les stratégies utilisées au fil de la lecture. La collecte de données s'est appuyée sur plusieurs sources complémentaires telles que des observations en classe menées à l'aide d'une grille, des productions écrites d'élèves et des feuilles de notes personnelles. Une analyse qualitative a ensuite été réalisée, selon une approche inductive, pour évaluer de manière fine le degré de mobilisation de ces cinq capacités transversales dans les différentes situations d'apprentissage.

Résultats

Les résultats de l'expérimentation montrent que certaines capacités transversales ont été fortement sollicitées, tandis que d'autres l'ont été de manière plus sporadique. Les dimensions sociales, en particulier la collaboration et la communication, ont été activement mobilisées. La dynamique de groupe induite par les lectures à choix multiples, les discussions collectives sur les chemins narratifs et les travaux d'écriture ont permis aux élèves d'interagir de manière constructive entre eux. La pensée créatrice a également trouvé un terrain favorable notamment lors des activités de création de personnages et de rédaction du livre-jeu. En effet, les élèves ont fait preuve d'imagination, de cohérence narrative et d'une appropriation pertinente de ce genre littéraire. En revanche, les capacités relatives à la stratégie d'apprentissage et à la démarche réflexive se sont révélées plus difficiles à activer de manière autonome. L'une des constantes de l'étude réside toutefois dans le haut niveau de motivation manifesté par les élèves tout au long de la réalisation de la séquence. Le caractère interactif et ludique du livre-jeu a généré un fort enthousiasme ; celui-ci étant perceptible par une implication accrue dans les tâches.

Conclusion

Ce travail de recherche met en lumière les apports significatifs du livre-jeu dans l'enseignement du français au secondaire I tant sur le plan motivationnel que sur le plan du développement de certaines compétences transversales. Il apparaît que ce support ludique et interactif permet de conjuguer plaisir de lire, engagement cognitif et travail collaboratif. En plaçant l'élève dans une position active, le livre-jeu favorise une pédagogie de la participation et de l'exploration adaptée aux objectifs du PER. Toutefois, pour que l'ensemble des capacités transversales soit effectivement travaillé notamment celles liées à la métacognition, il serait pertinent d'envisager des dispositifs complémentaires afin de travailler les démarches réflexives et les stratégies d'apprentissage des élèves. En définitive, ce mémoire propose de reconsidérer la place de la littérature jeunesse dans les pratiques scolaires, non pas comme simple outil de lecture, mais comme levier pour une approche globale et transversale de l'apprentissage.

Bibliographie

Beauvais, C. (2023). *Écrire comme une abeille*. Éditions Gallimard Jeunesse.

Bishop, M.-F. (2009). Chronique « Littérature jeunesse ». La littérature de jeunesse est-elle scolaire ? *Le français d'aujourd'hui*, 4(167), 119-123. <https://doi.org/10.3917/lfa.167.0119>

CIIP. (2022). Les capacités transversales. *Bulletin CIIP* (6). Education21.

Jackson S. & Livingstone I., (1984 [1983]), *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, Paris, Gallimard.

Solinski, B. (2017). À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux. *Sciences du jeu*, (7). <https://doi.org/10.4000/sdj.777>