APPROCHE SOCIOLOGIQUE DES PUBLICS, DES CONTEXTES, CONSTRUCTION DES INÉGALITÉS SCOLAIRES

LPE L1 Premier semestre

Marie-Noëlle Dabestani, Nassira Hedjerassi, Sophie Denay

PLANNING DES COURS

	horaire	site	intitulé
CM1			Socialisation, groupes sociaux
TD1	Semaine 39		Organisation de la vie quotidienne
CM2			Socialisations culturelles
TD2			Pratiques familiales de socialisation: usages sociaux du jeu
CM3			Inégalités et scolarités
TD3			TD et Evaluation

Cadrage de l'évaluation

Matériel : Prises de notes des CM, des TD, de vos lectures personnelles (conseillées en cours)

Feuilles lignées, crayons

Ordinateurs et téléphones non autorisés

Partie 1: 6 ou 7 lignes: argumenter/ déconstruire un discours commun (comme pour les 2TD)

Partie 2: Plan de votre écrit (2 à 3 pages maximum manuscrites)

- Écriture lisible

1/ Courte introduction (3 à 4 lignes) conduisant à une problématisation (voir sujet d'évaluation)

2/ Présentation de la famille et des éléments principaux de leurs pratiques (5à 7 lignes)

3/ Analyse thématisée (catégorisée) de la pratique familiale

- Vous pouvez comparer avec les portraits déjà lus en cours)
- Mobiliser les notions abordées en cours (noter les auteurs, les références)

4/Courte conclusion (4 ou 5 lignes) par exemple pour déconstruire un discours commun)

TD1
Pratiques du jeu

1. Rappel du CM
2. Analyser de récits de terrain d’enquête
3. Synthèse générale

1. Rappel du CM

«Les experts culturels croient « que les classes populaires sont muettes parce qu'ils ne savent pas qu'ils sont sourds; c'est sur leur silence supposé qu'ils entament leur *lamento misérabiliste*. » (Claude Grignon, « Un savant et le populaire », Politix, n° 13, 1991)

=> En prenant appui sur les notions développées dans les CM et TD2, quels arguments pouvez-vous avancer pour argumenter les propos du sociologue Claude Grignon.

Objectifs du TD 2

- Lire et analyser des données d'enquête en sociologie de la socialisation et des sciences de l'éducation
- Comprendre la pluralité des pratiques culturelles et les mécanismes de reproduction des inégalités scolaires

2. étude de 3 extraits

- Texte 1 : Famille de Diégo
- Texte 2: Famille de Léonie
- Texte 3: famille de Maxence
- (Enfances de classe, 2019, dir.Lahire)

- Temps 1: lecture individuelle

Texte 1/ texte 2/ texte 3

- Temps 3: « groupe croisement des textes »

=> Décrire aux autres les familles et leurs usages du jeu

=> Organiser un écrit identifiant les variations sociales de pratiques familiales

=> Identifier en quoi, selon vous, les dispositions construites par les enfants dans leurs familles respectives sont proches ou non des attendus scolaires. (=> écrit)

3. Synthèse générale

Le jeu est-il une ressource de la culture scolaire?



D’abord une ressource (état objectivé) des classes favorisées

- le jeu comme signe ostentatoire d’appartenance à une classe sociale dominante
- Un « rapport aristocratique au temps » : avoir le temps de jouer (Testanière)
- (l’enfant perçu comme un individu en devenir (Ariès, 1960)









Un objet qui devient un objet scolaire pas à pas au XXème siècle

Pauline Kergomard- inspectrice générale des écoles maternelles de 1881 à 1917

« le jeu est le travail de l'enfant, son métier, sa vie »

- Un enfant créateur, créatif
- Un âge à part
- Favoriser l'expressivité de l'enfant
- Un enfant autonome

- Matériel Fröbel puis Montessori







Un usage du jeu qui se renforce au cours du XXème siècle dans les écoles maternelles
(selon les budgets communaux)

1954 une école maternelle parisienne



Un usage du jeu qui se renforce au cours du XXème siècle dans les familles populaires: démocratisation du jeu (industrie pétrolière-plastique)







Années 1980-1990:Le jeu pédagogique

Le jeu au service des enjeux d'une école maternelle propédeutique
ET une ruse pédagogique pour les élèves plus grands:

- Le jeu: un moyen d'éviter le décrochage scolaire par des activités dont les aspects seraient moins scolaires? « faire autrement » que la forme scolaire traditionnelle

- Le jeu pensé comme un outil de remédiation: réconcilier les élèves avec les apprentissages et prévenir l'échec scolaire
- Partir des supposés centres d'intérêt des enfants/jeunes







Alors : le jeu a-t-il sa place à l'Ecole?

Houssaye (2006) oppose le « jeu éducatif » au « jeu libre ». Le jeu à l'école relève du premier, et ce n'est plus vraiment du jeu. **Il s'agit davantage de ruse pédagogique.** Le jeu éducatif sera théorisé par l'Éducation nouvelle pendant l'entre-deux guerres et sera repris dans les centres de vacances et de loisirs.

Houssaye plaide pour que les centres de vacances se détachent des jeux éducatifs et re mettent en place des jeux libres. Faut-il « jouer pour jouer » ou « jouer pour apprendre » ? Faut-il nécessairement instrumentaliser le jeu ?

Pour Brougère (2006**), le jeu à l'école n'est possible qu'au prix d'une transformation** : « On peut imaginer que le jeu pénètre l'école [...] mais il a de fortes chances, dans ce transfert, d'être transformé, contaminé, modifié par le contexte, ce qui aboutit à des situations hybrides où il faut moins voir une situation de jeu véritable mais d'apprentissage scolaire.

Et dans les familles ?

Chez Léonie

jouer à la maitresse , le jeu de Papa-maman/ Tiptoi, jeux de lettres
=> Une école très présente au domicile dans les jeux des enfants

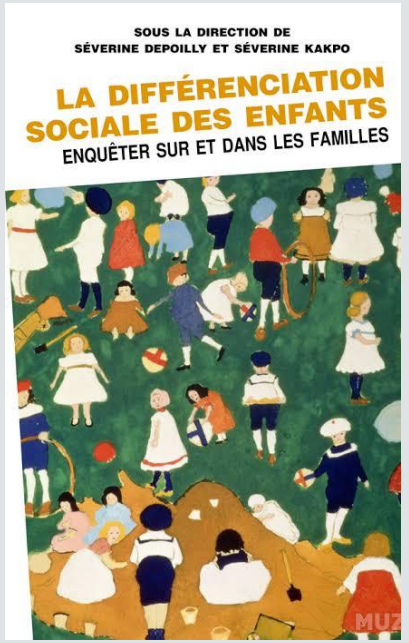
Différentes versions du jeu de Tiptoi
=>Des jeux qui nécessitent peu de stratégies d'anticipation

Le mémory, le Uno, le dobble
=> Centration sur « les règles du jeu » : des jeux à règles, qui s'appuient sur la répétition, mémorisation, restitution (moins sur l'anticipation et la création), sur l'attention/concentration

« importance au plaisir », Des jeux adaptés à leur âge pour que jouer reste un moment de plaisir
$\Rightarrow$ **Des activités ludiques, division entre travail et détente**

« Léonie apprécie particulièrement les jeux de rôles où elle endosse l'identité d'un adulte référent avec qui elle entretient de fortes relations affectives (son enseignante, ses parents »
=> **des interactions enfant-parent plutôt centrées sur le registre affectif**

Chez Diégo
Extrait de La différenciation sociale des enfants « Enquêter sur et dans les familles » / Observer le quotidien des enfants d'enseignants
Séverine Kakpo, Séverine Depoilly, 2019



le père recherche patiemment les pièces manquantes
=> Accent mis sur la préparation du jeu <u>Anticipation- projection du scénario de jeu</u>
Le père guide les étapes du jeu de son enfant en le questionnant : « Marc ne manipule en effet aucun personnage, aucun décor. … l'instauration d'un constant dialogue avec Diégo, l'incitant à verbaliser l'univers mental qu'il a construit… »
⇒ **le jeu comme objet de langage**
« vous allez me faire l'obligeance de tenir debout ». Il se montre également soucieux de la cohérence de son récit. **=> Mobilisation d'un langage précis et pertinent attendu par le père et intériorisé par Diégo : <u>un langage scriptural-scolaire (Lahire), non contextualisé</u>**

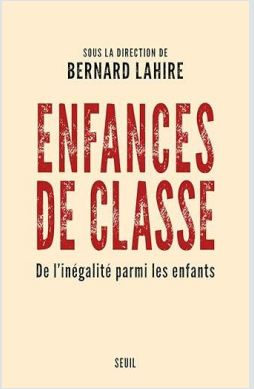
« des gardes royaux ou des gardes royales »?
=> **<u>objectivation de la langue</u>**
Diégo mobilise enfin une multitude de références historiques « Pompée l'africain », « le numide », la devise « senatus populus romanus ». Il reconstruit en fait l'histoire de Spartacus, s'inspirant du film de Stanley Kubrik que sa mère lui a fait voir quelques semaines plus tôt …:
<u>=> faire des liens entre des connaissances plurielles et des contextes différents de fréquentation des savoirs</u>

Chez Maxence

Jeux de type « Questions pour un champion et se prendre au jeu »
Des chiffres et des lettres « y a le côté match, quand même donc je pense qu'il voit un peu de la compète »

Maxence ne supporte pas de perdre, veut maîtriser les règles du jeu

Jeu avec des enfants plus grands que lui
=> Développement d'une logique compétitive dans les activités sportives et de jeu qui tendent à perdurer à l'adolescence (renforcées par le rapport au corps et au genre)



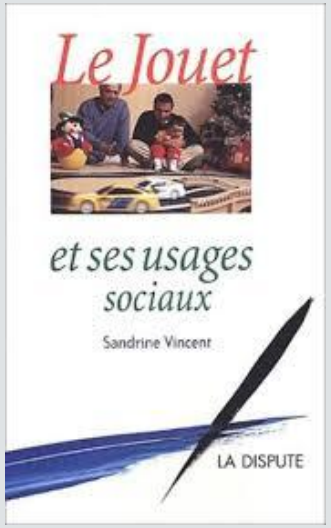
En résumé:

Le jeu n’est pas un objet neutre, il entre dans les stratégies éducatives des familles et permet d’établir un lien entre ces stratégies, les apprentissages scolaires et les fonctions sociales accordées à l’école.

Les différences d’utilisation du jeu dans la socialisation scolaire se fondent autant sur les types de jeux achetés que sur la manière de s’en servir**. Autrement dit, aux différents types d’achats s’ajoutent des diversités d’usages.**

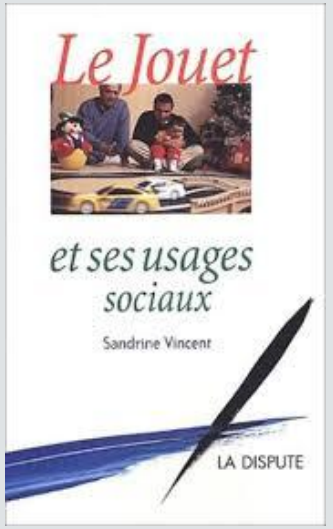
Le jeu témoigne de deux modèles socialement différenciés de la gestion familiale de la scolarité.

- Le premier modèle, tout particulièrement incarné par les catégories supérieures, se traduit par une appréhension du jeu comme un outil didactique de « stimulation intellectuelle » qui devient un élément caractéristique de l'environnement culturel et pédagogique de l'enfant. **Ce jeu (qualifié d'« éducatif » par les parents) représente la complémentarité entre les apprentissages scolaires et ceux réalisés à l'extérieur de l'école** (les loisirs), y compris au sein du milieu familial.



- Dans le deuxième modèle, le jouet est dans ce cas un « instrument » qui a pour rôle de « stimuler matériellement » la réussite scolaire de l'enfant. Le jouet en milieux populaires représente la détente de l'enfant, et lui procure du plaisir.

- Dans cette perspective, il s'oppose au travail (et plus généralement à l'école), synonyme d'effort. Cette conception de la scolarité centrée sur le présent, et fondée sur la recherche de résultats immédiats, manifeste plus largement une vision à court terme de la scolarité.



Le jeu choisi met l'accent sur « la capacité à se soumettre à l'autorité scolaire en se comportant correctement » (Lahire, 1995, p. 24).
Utilisé comme outil de sanction, son achat (ou son retrait) ponctue les résultats de l'enfant.

En résumé sur les usages sociaux du jeu/ inégalités scolaires:

- activités de détente ou de travail
- Respecter les règles ou jouer avec les règles du jeu
- Reprise des apprentissages scolaires, Répétition –mémorisation ou anticipation
- Se faire plaisir ou agir en complémentarité avec l'école
- Se faire plaisir ou développer un esprit de performance et de compétition
- Le jeu comme objet de langage ou non

bibliographie indicative:

*** en sociologie de l'éducation**

Chamboredon J.-C., Prévôt J., (1973), définition sociale de la prime enfance et fonctions différentielles de l'école maternelle

Vincent S. (2001), Le jouet et ses usages sociaux », la dispute.

*** en sociologie de l'enfance**

Berry V. Andlauer L Jeu vidéo et adolescence, PUL

Brougère G.,

- Jeu et éducation, 1995 , L'Harmattan.
- Jouer, apprendre, Paris, 2005, Economica Anthropos.

Brougère G. et Dauphragne A. (dir.) (2017), Les biens de l'enfant. Du monde marchand à l'espace familial, Paris, Nouveau Monde

Octobre S., Les techno-cultures juvéniles, 2019, Diversité.