DEUXIÈME COLLOQUE INTERNATIONAL DE PÉDAGOGIE THÉÂTRALE COLIPETE 2018

Objet : proposition de communication

Axe thématique : Recherche et évaluation en pédagogie théâtrale

Titre : Compréhension des savoirs actuels des enseignants en art dramatique : les jeux «coup de cœur».

Je souhaiterais présenter une partie des résultats d'une recherche portant sur le savoir des enseignants au Québec. Elle concerne les jeux «coup de cœur» (jeux qui favorisent des apprentissages). Un apprentissage est défini par un changement de comportement et de connaissances observable et durable, résultant de l'interaction avec le milieu (Alexander, Schallert et Reynolds, 2012, p. 186).

La méthodologie utilisée est celle de la méthodologie de théorisation enracinée (*Grounded Theory*, Glaser et Strauss, 1967; Strauss et Corbin, 1998). Il s'agit d'une approche inductive où le chercheur collecte des données sur le terrain sans hypothèse précise (d'où l'utilisation du terme inductif plutôt que déductif). Le chercheur analyse progressivement ce qui émerge et retourne vérifier sa compréhension dans une démarche hélicoïdale (allers-retours progressifs entre la collecte et l'analyse vers une densification). Les concepts émergents identifiés sont ensuite confrontés à la théorie.

Près de 100 enseignants en art dramatique provenant de différentes régions du Québec et 24 élèves ont été interviewés. Cette recherche se limite à la région du Québec. Un nombre plus élevé de données provenant des élèves pourrait renforcer les résultats.

Les résultats sont présentés selon 5 catégories : les premiers jeux, les jeux qui rassemblent, les jeux qui suscitent la création, les projets qui intègrent le développement de techniques et les activités d'actualisation des apprentissages. Ces jeux ont pour constante : l'investissement de soi et un développement progressif. Selon les données analysées l'art dramatique développe l'esprit de découverte, crée un sentiment de fierté et d'appartenance. Nous présentons en conclusion quelques stratégies utilisées par les enseignants pour soutenir la progression.

Mots-clés : jeux, apprentissages, enseignants, art dramatique, MTE (*Grounded Theory*)

Références

Alexander, P. A., Schallert, D. L., et Reynolds, R. E. (2009). «What is learning anyway? A topographical perspective considered». *Educational Psychologist*, 44(3), 176-192.

Glaser B. G. et Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago, Ill.: Aldine.

Plouffe, M.-J., et Guillemette, F. (2012). «La MTE comme apport au développement de la recherche en arts». J. Luckerhoff, et F. Guillemette (Éds), *Méthodologie de la théorisation enracinée (grounded theory) : fondements, procédures et usages*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Strauss, A. et 1. Corbin. (1998). *Basics of Qualitative Research* (2e éd.). Thousand Oaks, CA: Sage.

SEGUNDO COLÓQUIO INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA DO TEATRO COLIPETE 2018

Proposta de comunicação (tentativa de tradução - As minhas desculpas pelos erros)

Eixo temático : investigação e avaliação sobre pedagogia teatral.

Abrigo: Compreensão dos conhecimentos actuais de professores de Arte Dramática : os jogos a «favor da auto escolha»

Queria apresentar uma parte dos resultados de uma pesquisa sobre o conhecimento dos professores no Quebeque. Esta parte diz respeito os jogos a «favor da auto escolha» (os jogos que favorecem as aprendizagem). Aprendizagem é definido como uma alteração dos comportamentos e conhecimentos observáveis, resultantes da interacção interações com o ambiente (Alexander, Schallert e Reynolds, 2012, p. 186).

A metodologia utilizada é a de metodologia de teorização enraizada (*Grounded Theory*, Glaser e Strauss, 1967; Strauss e Corbin, 1998). Trata-se de uma abordagem indutiva em que o investigador recolha dados no terreno sem hipóteses específicas (daí a utilização do termo indutivo e não dedutivo). O investigador analisa gradualmente o que está emergindo e volte para verificar o compreensão através de uma abordagem helicoidal (idas e voltas gradual entre a recolha e a análise em direcção densificação). Os conceitos emergentes identificados são depois confrontados com à teoria.

Cerca de 100 professores de Arte Dramática provenientes de diferentes regiões no Quebeque e 24 alunos sido foram entrevistados. Esta investigação limita-se a a região do Quebeque. Um maior número de alunos poderia reforçar os resultados.

Os resultados são apresentados de acordo com 5 categorias: os primeiros jogos, os jogos que reúnem, jogos que provocam a criação, projetos que integram o desenvolvimento de técnicas e atividades de atualização de aprendizado. Estes jogos têm por constante: auto investimento e desenvolvimento gradual. De acordo com os dados analisados Arte dramatica desenvolve o espírito da descoberta, cria um sentimento de orgulho e pertencimento. Apresentamos em conclusão algumas estratégias utilizadas pelos professores para apoiar a progressão.

Palavras-chave: jogos, aprendizagem professores, Arte Dramatica, MTE (*Grounded Theory*)

Referências

Alexander, P. A., Schallert, D. L., e Reynolds, R. E. (2009). «What is learning anyway? A topographical perspective considered». *Educational Psychologist*, 44(3), 176-192.

Glaser B. G. e Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago, Ill.: Aldine.

Plouffe, M.-J., e Guillemette, F. (2012). «La MTE comme apport au développement de la recherche en arts». J. Luckerhoff, et F. Guillemette (Éds), *Méthodologie de la théorisation enracinée (grounded theory) : fondements, procédures et usages*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Strauss, A. e 1. Corbin. (1998). *Basics of Qualitative Research* (2e éd.). Thousand Oaks, CA: Sage.