

Action concertée en cours
Les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent

**L'APPRENTISSAGE DES PROBABILITÉS EN CONTEXTE LUDIQUE :
TRANSFERT DE COMPÉTENCES ET IMPACT SUR LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD
ET D'ARGENT CHEZ DES ÉLÈVES À RISQUE DU 1^{ER} CYCLE DU SECONDAIRE**

Chercheur principal

François Larose, Université de Sherbrooke

Co-chercheurs

Annie Savard, Université McGill; Johanne Bédard, Université de Sherbrooke; Johanne Lebrun, Université de Sherbrooke; Laurent Theis, Université de Sherbrooke; Louis-Charles Lavoie, Université de Sherbrooke; Marie-Pier Morin, Université de Sherbrooke; Yves Couturier, Université de Sherbrooke

Partenaire

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Résumé du projet

L'équipe multidisciplinaire propose un devis de recherche exploratoire, impliquant une dimension de recherche-action formation en partenariat avec les personnels de la Commission scolaire des Sommets. Dans cette étude, nous proposons le recours à un enseignement des probabilités misant sur la construction de situations d'apprentissage soutenant la mise en perspective des pratiques de jeu de hasard ou de hasard et d'argent, l'exercice du jugement critique à cet égard et la construction d'un rapport réaliste aux probabilités. Ces situations mettront à profit les environnements de jeu électronique familiers aux jeunes du premier cycle du secondaire en milieu socioéconomique faible. L'étude se déploiera sur le territoire d'une commission scolaire de l'Estrie qui dessert des populations dont des segments importants sont considérées en tant que populations scolaires vulnérables.

Les objectifs sont 1) d'identifier les pratiques de jeu de hasard et d'argent les plus courantes chez des élèves de 1^e cycle du secondaire provenant de populations « à risque »; 2) de décrire les pratiques de recours aux environnements informatiques en contexte ludique chez ces élèves; 3) d'identifier les profils de compétences et de pratiques d'enseignants de mathématiques au premier cycle du secondaire à l'égard de la didactique des probabilités et 4) de bâtir, mettre en oeuvre et évaluer l'impact de situations didactiques authentiques mettant à profit les TIC sur les connaissances, attitudes et conduites des élèves au regard des jeux de hasard et d'argent. Leur réalisation requerra la réalisation d'enquêtes par questionnaire récurrentes au regard des représentations et des pratiques de jeu électronique et de jeu de hasard et d'argent des élèves et la mesure de l'évolution de leurs représentations des concepts de hasard et de probabilités. Elle nécessitera aussi le recueil des représentations des enseignants de mathématiques au secondaire au regard des mêmes concepts, l'analyse de leurs pratiques actuelles d'enseignement des probabilités et leur association à la construction et la mise en oeuvre de situations d'enseignement authentiques utilisant les environnements ludiques auxquels les élèves ont normalement recours.

Les retombées seront principalement de deux ordres. Au plan scientifique, nous documenterons un univers quasi-vierge, celui des représentations des jeunes au regard du hasard et des probabilités et de leurs pratiques à cet égard. Par ailleurs, cette recherche de

nature partenariale permettra d'influer sur les pratiques enseignantes en favorisant la prise de conscience de l'importance d'agir en tant qu'intervenant de première ligne en prévention du risque de développement de pratiques effectives « à risque » chez leurs élèves, cela en concertation avec les tiers intervenants du monde scolaire et du secteur des affaires sociales.

Durée du projet

Le projet est d'une durée de 2 ans. Le rapport est attendu en avril 2010.