

Réinsertion des enfants en situation difficile au Bénin et perspectives d'une éducation par les jeux vidéo : cas du foyer Don Bosco de Cotonou.

Présenté par

Nikey Grâce Gisèle Perpétue KOUCHIKA

pour l'obtention du Master en Développement de l'Université Senghor

Département Culture

Spécialité : Management des Entreprises Culturelles (MEC)

Directeurs de mémoire : Philippe CHANTEPIE

Docteur Arnauld GBAGUIDI

Le 13 septembre 2021

Devant le jury composé de :

Docteur Jean-François FAU Directeur du Département Culture, Université	Président Senghor, Alexandrie, Egypte
M. Philippe CHANTEPIE Inspecteur général des Affaires Culturelles, (France)	Examineur Ministère de la Culture et de la Communication
M. Michel SABA Délégué général du CERAV/Afrique	Examineur

Remerciements

La réalisation de ce mémoire est l'effort conjoint de nombreuses personnes. Il serait ingrat de notre part de ne pas remercier tous ceux qui ont contribué à sa réalisation effective. Ainsi, nos sincères remerciements s'adressent à :

- les membres de l'administration de l'université Senghor en particulier au recteur professeur Thierry VERDEL et à ses collaborateurs ;
- le directeur du département culture docteur Jean- François FAÛ et à ses collaborateurs ;
- monsieur Philippe CHANTEPIE, inspecteur général des affaires culturelles au ministère de la Culture et de la Communication en France qui a accepté diriger ce mémoire ;
- docteur Arnauld GBAGUDI, enseignant chercheur à l'Université d'Abomey Calavi (Bénin) pour avoir codirigé notre mémoire ;
- le personnel du centre Maman Marguerite du foyer Don Bosco de Cotonou particulièrement au directeur le père Jose Luis de la FUENTE, à la coordonnatrice des programmes de cours accélérés, madame Rebecca d'OLIVIEIRA, et à tous les éducateurs du centre ;
- messieurs AHOKPOSSI Germain et AGOSSA Blaise respectivement inspecteur général à la Direction de l'Inspection et de l'Innovation Pédagogique (DIIP), Directeur de l'Enseignement Primaire (DEP) au Ministère de l'Enseignement Maternel et Primaire (Memp) ;
- les gestionnaires des salles de jeux vidéo du quartier Djidjè de Cotonou ;
- les enfants inscrits aux programmes de cours accélérés du centre Maman Marguérite de Cotonou et aux enfants en situation de rue pour leur collaboration ;
- mes frères et sœurs Rotimy, Romikey, Rohunchola, Lawogni, Mondukpè et leurs progénitures merci pour votre soutien sans faille ;
- la famille SOKENOU en particulier à mon oncle François ;
- la famille CHABI surtout à mon oncle Olufadé ;
- tous ceux qui, de près ou de loin ont contribué à la réalisation de cette œuvre.

Dédicace

- ❖ A mes parents, en particulier à mon père KOUCHIKA CHABI Michel et à ma mère SOKENOU Jeannette, recevez ce mémoire comme le fruit de vos sacrifices.

- ❖ A mon bien-aimé ADEWUMI Olalekan Samuel, la rédaction de ce mémoire a été possible grâce à ton soutien infailible.

In memorium

A toi mon frère et conseiller ARONI Olohounto Innocent, parti trop tôt de la terre des vivants.
Je me souviens encore de tes conseils et de ta détermination, repose en paix.

Résumé

La réinsertion des enfants en situation difficile est une préoccupation majeure pour les Etats du monde entier. A l'ère de l'émergence du numérique et de la croissance d'une nouvelle génération d'enfants, la pratique des jeux vidéo est devenue un loisir pour des milliers d'enfants à travers le monde, qu'il soit riche ou pauvre. Compte tenu de l'intérêt que les enfants accordent aux jeux vidéo et de l'importance de la réinsertion éducative des enfants en situation difficile, notre recherche a porté sur le thème « réinsertion des enfants en situation difficile au Bénin et perspectives d'une éducation par les jeux vidéo : cas du foyer Don Bosco de Cotonou ». Notre mémoire s'articule autour de 4 chapitres divisés chacun en 3 sessions. Pour réaliser nos travaux de recherche, les enquêtes de terrain ont été réalisées chez 47 apprenants en situation difficile du programme de Cours accélérés, 6 éducateurs du foyer Don Bosco de Cotonou, 2 gestionnaires de salles de jeux du quartier périphérique de Djidjè à Cotonou, le directeur de l'inspection et de l'innovation pédagogique, et le directeur de l'enseignement primaire du ministère de l'enseignement primaire et maternel du Bénin. Des résultats de notre mémoire, la pratique des jeux vidéo a des effets sur 90 % des enfants enquêtés. Ces effets se manifestent par les meilleures notes en arts plastiques surtout en dessin. Par ailleurs, 64 % des apprenants rencontrent des difficultés d'assimilation dans les matières comme les mathématiques ou en lecture et compréhension. Ces difficultés se retrouvent également chez les écoliers du système formel qui éprouvent les mêmes difficultés. Pour permettre aux apprenants d'acquérir des compétences requises à la fin de leur cursus au cours primaire (formel ou accéléré), nous avons proposé dans le cadre de notre projet professionnel la rédaction d'un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo pour la cause de l'éducation dans les écoles primaires au Bénin.

Mots-clefs : enfant - situation difficile - jeu vidéo - Bénin - réinsertion - éducation

Abstract

The reintegration of children in difficult circumstances is a major concern for governments around the world. With the emergence of digital technology and the growth of a new generation of children, video games have become a leisure activity for thousands of children around the world. Given the interest that children have in video games and the importance of the educational reintegration of children in difficult situations, our research focused on the theme of "reintegration of children in difficult situations in Benin, perspectives of education through video games: the case of the Don Bosco home in Cotonou". Our dissertation is structured around four chapters, each divided into three sessions. To carry out our research, field surveys were carried out among 47 learners in difficult situations in the Court programme, 6 educators, 2 games room managers, the director of inspection and pedagogical innovation, and the director of primary education of the Ministry of Primary and Nursery Education of Benin. From the results of our thesis, the practice of video games has effects on 90% of the children surveyed. These effects are manifested by better marks in plastic arts, especially in drawing. On the other hand, 64% of the learners encounter difficulties in assimilating subjects such as mathematics or reading and comprehension. These difficulties are also found among schoolchildren in the formal system who experience the same difficulties. In order to enable learners to acquire the skills required at the end of their primary school curriculum (formal or accelerated), we proposed in the framework of our professional project the drafting of a methodological guide for the use of video games for the cause of education in primary schools in Benin.

Key-words: child - difficult situation - video game - Benin - reintegration - education

Liste des acronymes et abréviations utilisés

- **AFD** : Association Française de Développement
- **AFDB** : Association Foyer Don Bosco
- **CDE** : Convention relative aux Droits des Enfants
- **CE1** : Cours Elémentaire 1^{ère} année
- **CE2** : Cours Elémentaire 2^{ème} année
- **CEP** : Certificat d'Etudes Primaires
- **CI** : Cours d'Initiation
- **CM1** : Cours Moyen 1^{ère} année
- **CM2** : Cours Moyen 2^{ème} année
- **CP** : Cours Préparatoire
- **Dep** : Direction de l'enseignement primaire
- **EPT** : Ecole Pour Tous
- **IDH** : Indice de Développement Humain
- **IIDRIS** : Index International et Dictionnaire de la Réadaptation et de l'Intégration Sociale
- **IIP** : Inspection et Innovation Pédagogique
- **Insee** : Institut national de statistique et d'analyse économique
- **Memp** : Ministère de l'enseignement maternel et primaire
- **MIT** : Massachusetts Institute of Technology
- **ODD** : Objectifs de Développement Durable
- **PCA** : Programmes de Cours Accélérés
- **PNUD** : Programmes des Nations Unies pour le Développement
- **RGPH** : Recensement Général de la Population et de l'Habitat
- **TBS** : Taux Brut de Scolarisation
- **Tic** : Technologie de l'information et de la communication
- **Tice** : Technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement
- **Unesco** : Organisation des nations unies pour l'éducation, la science et la culture
- **Unicef** : Fonds des nations unies pour l'enfance
- **Usaid** : Agence des États-Unis pour le développement international
- **VIH** : Virus de l'immunodéficience humaine

Table des matières

Remerciements	ii
Dédicace	iii
In memoriam	iv
Résumé	v
Abstract	ii
Liste des acronymes et abréviations utilisés	iii
Table des matières	iv
Introduction	1
Chapitre I : Contextualisation de la recherche	4
Section 1 : Présentation générale	4
Paragraphe 1. Aperçu géographique du Bénin	4
Paragraphe 2. Présentation de la ville de Cotonou	4
Section 2. États des lieux des enfants en situation difficile au Bénin	6
Paragraphe 1. Conditions des enfants en situation difficile au Bénin	6
Paragraphe 2. Problématique de l'éducation au Bénin	7
Paragraphe 3. Les Programmes de Cours accélérés	8
Paragraphe 4. Pratique des jeux vidéo au Bénin	9
Section 3. Stage de mise en situation professionnelle	10
Paragraphe 1. Structure de stage.....	10
Paragraphe 2. Les activités effectuées lors du stage professionnel	11
Chapitre II : Revue de littérature et méthodologie de la recherche	13
Section 1. Les enfants en situation difficile dans le monde	13
Paragraphe 1. Des enfants en situation difficile	13
Paragraphe 2. Les enfants dans la rue	13
Paragraphe 3. Les enfants de la rue	14
Paragraphe 4. Des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE)	14
Paragraphe 5. Des innovations contemporaines au niveau de l'éducation	15
Paragraphe 6. Les industries des jeux vidéo	17

Paragraphe 7. Les jeux vidéo en Afrique et les types de jeux vidéo	17
Paragraphe 8. L'apprentissage par le jeu	19
Section 2. Clarification conceptuelle	20
Paragraphe 1. Réinsertion.....	20
Paragraphe 2. Enfants en situation difficile	20
Paragraphe 3. Éducation	22
Paragraphe 4. Les jeux vidéo.....	22
Section 3. La méthodologie de la recherche.....	23
Paragraphe 1. Population d'enquête	23
Paragraphe 2. Méthode d'échantillonnage	23
Paragraphe 3. La méthodologie d'échantillonnage	24
Paragraphe 4. Techniques de collecte des données	24
Paragraphe 5. Outils de collecte des données	25
Paragraphe 6. Outils de traitement et analyse des données.....	25
Paragraphe 7. Les conditions de validation des hypothèses	25
Paragraphe 8. Le terrain d'enquête et les difficultés rencontrées	26
Chapitre III : Présentation des données de l'enquête et analyse	27
Section 1. Présentation des résultats et validation des hypothèses.....	27
Paragraphe 1. Rapport aux jeux vidéo	27
Paragraphe 2. Performances scolaires.....	29
Paragraphe 3. Vérification de l'hypothèse 1.....	33
Paragraphe 4. Vérification de l'hypothèse 2.....	34
Section 2. Analyse et discussion	34
Paragraphe 1. La pratique des jeux vidéo	34
Paragraphe 2. Les effets positifs de la pratique des jeux vidéo.....	35
Paragraphe 3. Les jeux vidéo stimulent les aptitudes en dessin	37
Paragraphe 4. Les jeux vidéo au service des causes sociales.....	38
Paragraphe 5. Les difficultés d'apprentissages des enfants	39
Paragraphe 6. La densité des programmes d'études au primaire.....	40
Paragraphe 7. L'incompétence des enseignants du primaire.....	40

Paragraphe 8. Les objectifs pédagogiques apprentissages attendus des apprenants en fin de cycle.....	40
Paragraphe 9. Particularité des PCA et les troubles spécifiques de l'apprentissage	41
Paragraphe 10. Prévenir les échecs scolaires	42
Section 3. Suggestions et limites de l'étude	42
Paragraphe 1. Suggestions	42
Paragraphe 2. Les limites de l'étude	43
Chapitre IV : Projet professionnel.....	44
Section 1. Description générale du projet	44
Paragraphe 1. Contexte et justification du projet	44
Paragraphe 2. La description du projet.....	45
Paragraphe 3. Présentation de la structure de mise en œuvre du projet.....	47
Section 2. Faisabilité du projet, théorie du changement et stratégie de communication	48
Paragraphe 1. Faisabilité du projet	48
Paragraphe 2. Durée du projet et résultat attendu	48
Paragraphe 3. Théorie du changement du projet.....	49
Paragraphe 4. Stratégie de communication	49
Section 3. Planification, modèle d'affaire, budget et plan de financement	50
Paragraphe 1. Planification des activités du projet	50
Paragraphe 2. Modèle d'affaire	51
Paragraphe 3. Budget.....	51
Paragraphe 4. Plan de financement	52
Conclusion	53
Références bibliographiques	54
1- Liste des illustrations	58
2- Liste des tableaux	59
3- Glossaire.....	60
4- Annexes.....	i

Introduction

L'éducation est un puissant levier de réduction de la pauvreté et des inégalités sociales. La bonne éducation des enfants et de la jeunesse est le garant le plus sûr pour la relève d'une population. Cette analyse est le fruit de travaux effectués par de nombreux colloques et conférences au niveau international depuis les années 80. Reconnaisant qu'il y a dans tous les pays du monde des enfants qui vivent des conditions particulièrement difficiles et qu'il est nécessaire d'accorder une attention particulière à ceux-ci, la Convention relative aux droits des enfants¹ de 1989 a notamment été signée par plusieurs Etats.

Le phénomène des enfants « en situation difficile » est un problème crucial de portée mondiale. Or, il existe une grande confusion autour des assertions que recouvre cette expression. Sa signification est si vaste que, généralement les divers intervenants du champ social perçoivent derrière ces mots des réalités très différentes les unes des autres. Le principal critère que partage cette catégorie d'enfants est la vulnérabilité.²

La Convention relative aux droits des enfants de 1989, recommande entre autres aux Etats signataires de mettre en place des mécanismes pour permettre aux « enfants vulnérables » d'avoir accès à l'éducation. Le Bénin, signataire de ladite convention a fait des efforts louables dans ce sens. La constitution béninoise garantit d'ailleurs le droit à l'éducation à toute personne surtout à la jeunesse. Malgré ces efforts en 2006, on estime que 700 000 enfants étaient hors de l'école au Bénin³, augmentant ainsi le nombre d'enfants en situation difficile. Si le système scolaire garantit l'accès à l'éducation à tous, il ne dispose pas de mécanisme pour le maintien des apprenants dans la sphère éducative.

Pour pallier ce problème et répondre aux exigences des différentes conventions internationales relatives aux enfants que le pays a signés et ratifiés dans le domaine éducatif, les Programmes de Cours Accélérés (PCA) ont été créés en 2012 par l'État béninois avec l'appui technique et financier du Fonds des Nations Unies pour l'Enfance (Unicef) et l'Agence Américaine pour le Développement International (Usaid). Ce programme a pour but de donner une deuxième chance aux enfants et adolescents âgés de 10 à 17 ans en situation difficile, exclus du système scolaire formel ou jamais scolarisés. Les apprenants du PCA dans leur apprentissage sont confrontés à des difficultés d'assimilation, d'appropriation de la langue française et éprouvent des difficultés surtout dans des matières littéraires⁴. Cet état des choses se justifie par le taux d'achèvement des cours du PCA qui est en moyenne de 35 %

¹ Convention Internationale des Droits de l'Enfant ou Convention relative aux droits de l'enfant est un traité international de l'Organisation des Nations Unies adopté le 20 novembre 1989 dans le but de protéger et de reconnaître les droits des enfants

² Extrait de *Les enfants en situation difficile : un essai de typologie*.

³ Evaluation à mi-parcours du programme de cours accélérés au Bénin.

⁴ Tiré de *Facteurs associés aux difficultés d'appropriation de la langue française chez les apprenants du centre maman marguerite (Cotonou Benin)*.

en 2018 au plan national.⁵ Il se pose donc le problème d'achèvement des cours du PCA chez un grand nombre d'apprenants. Le foyer Don Bosco par le centre Maman Marguerite de Cotonou, œuvre pour la réinsertion des enfants en situation difficile notamment les enfants en situation de rue, les enfants en conflit avec la loi etc. Ce centre dispose aussi d'un Programme de Cours accélérés pour la réinsertion éducative des enfants à besoins spécifiques.

Actuellement, beaucoup d'études traitent de la question de la réinsertion des enfants en situation difficile, mais très peu s'intéressent aux outils qui participent à la réinsertion éducative de ces derniers. Or, en général, la majorité des enfants béninois ont grandi tout en étant en contact avec des contenus vidéo-ludiques de divers types. Ils aiment particulièrement jouer les jeux vidéo sur les téléphones portables ou fréquentent les salles de jeux. C'est pourquoi, les jeux vidéo sont parfois utilisés dans les établissements scolaires pour accompagner l'enseignement. Au cours de l'année scolaire 2016 - 2017 une étude a été faite à Montréal auprès de 118 élèves du primaire sur le jeu vidéo Minecraft Edu. Les résultats de l'étude ont montré que la pratique de ce jeu vidéo a suscité le développement de beaucoup de compétences chez les sujets enquêtés. La pratique du jeu vidéo Minecraft Edu chez les enquêtés a participé aussi à l'augmentation de la motivation des écoliers, la pratique de la lecture et de l'écriture, le développement de la collaboration entre apprenants, l'amélioration de leur estime de soi. Par ailleurs, les données montrent que la pratique de ce jeu vidéo a stimulé la créativité des apprenants, leur a permis de progresser en résolution de problèmes, d'appliquer un raisonnement inductif ou déductif en mathématiques et d'acquérir des compétences en informatique. Bugmann (2016) conclut de ses études sur les jeux vidéo que « *la pratique du jeu vidéo sérieux food force a un effet particulièrement fort sur le développement des apprentissages des élèves qui ne jouent pas ou peu aux jeux vidéo par rapport à ceux qui y jouent régulièrement* ». En outre, les initiatives du genre se font rarement au niveau primaire et ne ciblent pas les élèves ayant des besoins particuliers. Face à ceci, comment les jeux vidéo peuvent-ils contribuer à la réinsertion éducative des enfants en situation difficile du foyer Don Bosco ?

Eu égard à l'intérêt que les enfants accordent aux jeux vidéo et des effets de la pratique des jeux vidéo sur ces derniers en milieu scolaire, il serait appréciable de comprendre l'apport des jeux vidéo dans l'amélioration des performances scolaires des enfants en situation difficile. C'est dans cette option que s'inscrit notre thème : « **réinsertion des enfants en situation difficile au Bénin et perspectives d'une éducation par les jeux vidéo : cas du foyer Don Bosco de Cotonou** ». Notre recherche vise en termes d'objectif général à analyser l'apport des jeux vidéo dans la réinsertion éducative des enfants en situation difficile du foyer Don Bosco de Cotonou. Il se décline en trois objectifs spécifiques. Il s'agit de :

⁵ Rapport final de l'évaluation finale du Programme de Cours Accélérés (PCA) au Bénin période : 2011 à 2018.

- exposer les effets de la pratique des jeux vidéo sur les enfants en situation difficile du foyer Don Bosco de Cotonou ;
- décrire les difficultés d'assimilation que rencontrent les enfants en situation difficile du foyer Don Bosco dans leur réinsertion éducative ;
- proposer un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo pour la cause de l'éducation dans les écoles primaires au Bénin.

Dans le cadre de cette recherche, nous avons énoncé deux hypothèses selon lesquelles :

- les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo ont de meilleures notes en dessin ;
- les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo éprouvent des difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques.

Pour y parvenir, nous proposons un plan subdivisé en quatre chapitres. Le premier chapitre est consacré à la contextualisation de la recherche. Le deuxième chapitre met en exergue la revue de littérature et la méthodologie de la recherche. Le troisième chapitre est réservé à la présentation des résultats de l'enquête et l'analyse. Le quatrième chapitre traite de notre projet professionnel.

Chapitre I : Contextualisation de la recherche

Ce chapitre a pour but d'édifier la charpente de notre recherche. Il s'agit pour nous de présenter le Bénin, la ville de Cotonou et de faire l'état des lieux de la situation de l'enseignement primaire dans le pays.

Section 1 : Présentation générale

Paragraphe 1. Aperçu géographique du Bénin

Le Bénin est un pays francophone en développement situé en Afrique de l'ouest dans le golfe de Guinée (entre les parallèles 6°30' et 12°30' de latitude nord et les méridiens 1° et 30°40' de longitude est). Il est limité au Nord par le Niger et le Burkina Faso, à l'Est par le Nigéria, à l'Ouest par le Togo et au Sud par l'Océan atlantique. La république du Bénin couvre une superficie de 114 764 km² et s'étend sur 700 kilomètres. Elle compte une population de 11,5 millions d'habitants répartis en des ethnies. La population béninoise est en majorité jeune, 53 % sont des enfants. Le nombre moyen d'enfants par famille est de 5,7. Le taux de croissance de la population est de 2,7 % par an. Avec un taux d'urbanisation de 44 % la densité du pays est de 87 habitants par km². L'espérance de vie à la naissance est de 62 ans. (Recensement Général de la Population et de l'Habitat RGPH-4 2013).

Le Bénin connaît une période de stabilité et de croissance socio-économique par rapport aux autres pays de la sous-région de l'Afrique de l'ouest, mais la pauvreté ne fait que croître. En 2019, le Bénin est classé 163^{ème} sur 189 pays dans l'Indice de Développement Humain (IDH) selon le Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD). L'incidence de la pauvreté dans le pays est passée de 33,3 % en 2007 à 40,1 % en 2015. Le salaire minimum des travailleurs est d'environ 65 euros. Beaucoup gagnent cette somme par mois, bien qu'il soit difficile de connaître le revenu moyen exact des ménages car une grande partie de l'économie repose sur le secteur agricole et le commerce informel. Le pays compte plusieurs villes dont les principales sont Cotonou, Porto-Novo, Parakou.

Paragraphe 2. Présentation de la ville de Cotonou

Cotonou, la plus grande ville est le cœur économique et administratif du pays. Cette ville croît sans cesse grâce à l'immigration interne et externe. La densité de la population de la ville de Cotonou est de 8 419 habitants/ km² avec un taux d'urbanisation de 100 %. Cotonou à elle seule constitue le département du Littoral. Cette ville compte 679 012 en 2013 répartis dans 13 arrondissements et 143 quartiers de villes. Cotonou est la capitale économique du Bénin, elle compte presque toutes les fonctions administratives et politiques du pays. Notre recherche s'adresse aux enfants en situation difficile vivant à Cotonou.

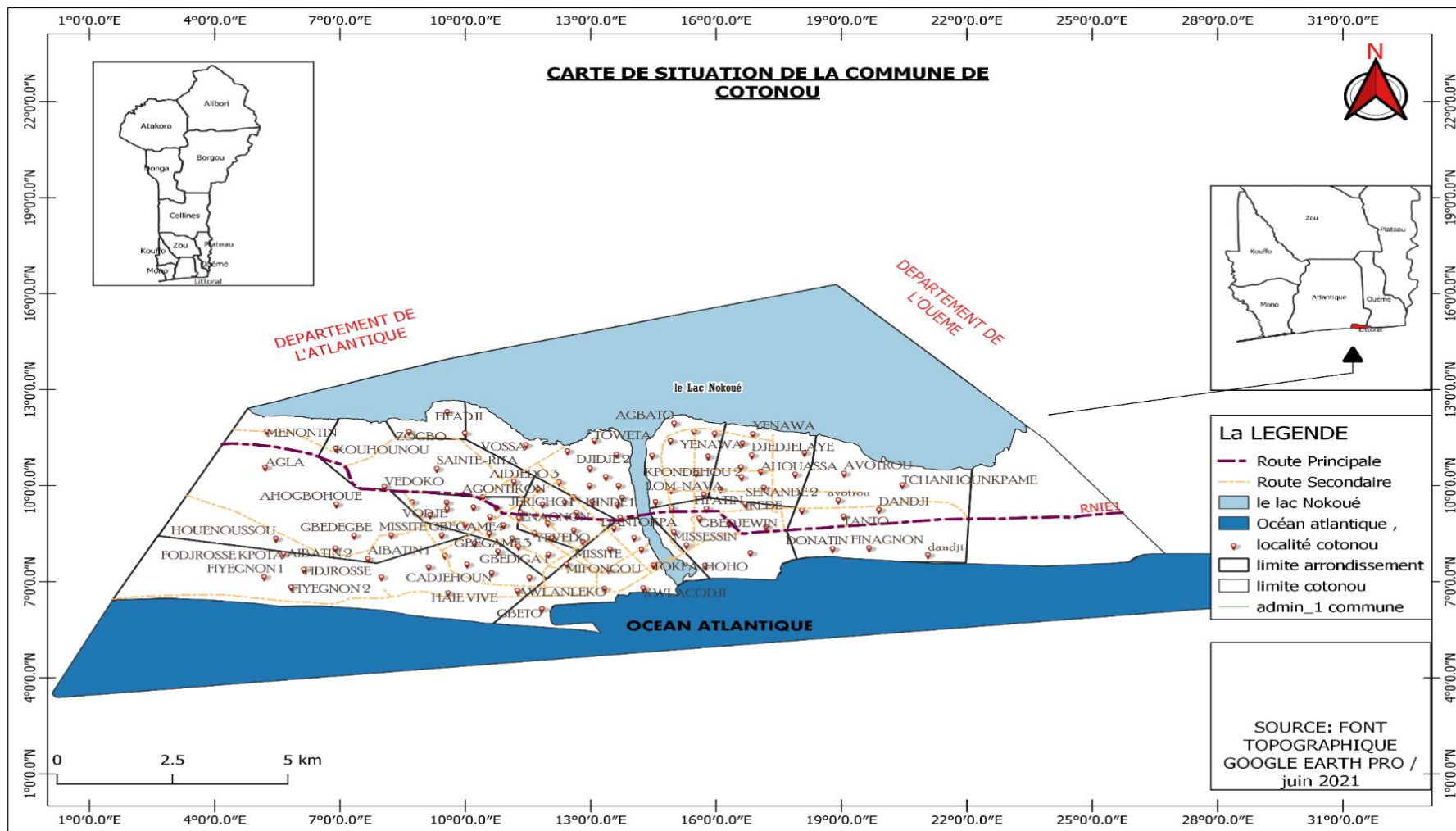


Figure 1. Carte de la commune de Cotonou. Source mémoire 2021

Section 2. États des lieux des enfants en situation difficile au Bénin

Paragraphe 1. Conditions des enfants en situation difficile au Bénin

Pour protéger et promouvoir le développement des enfants, le Bénin a signé et ratifié plusieurs conventions internationales. En 1990, la Convention des Droits de l'Enfant (CDE) a été signée. En plus de cet instrument juridique, en 1996, la charte africaine des droits et du bien-être de l'enfant a été signée et ratifiée. Ces différents engagements montrent l'importance que le pays accorde à la protection des enfants. Cela se traduit par l'adoption de la loi n°2015-08 portant code de l'enfant en république du Bénin qui régit le domaine de la protection des enfants à l'intérieur. Malgré l'arsenal juridique que dispose le pays, la situation des enfants en situation difficile n'est pas reluisante. Cependant, il n'existe pas de statistiques récentes sur le phénomène.

D'après le rapport de l'analyse de la situation des enfants au Bénin en 2017, 33 % des enfants âgés de 0 à 17 ans vivent séparés de leurs deux parents biologiques. 10 % ne vivent plus avec aucun des deux parents biologiques alors que ceux-ci sont encore en vie⁶. La prévalence des violences et abus faits aux enfants est en progression dans le pays. En 2014, plus de 91 % des enfants ayant entre 11 et 14 ans ont subi une forme de violence contre 89 % en 2009. La situation n'épargne aucun sexe, elle est plus accentuée chez les enfants filles avec les violences sexuelles. En effet, une fille sur dix a de fortes chances d'être l'objet d'une violence sexuelle ou d'attouchements. À cela, s'ajoute le phénomène du travail des enfants. Le phénomène du travail des enfants est estimé à 52,5 %. Plus d'un enfant sur deux est impliqué dans le travail des enfants. Près de quatre sur dix d'entre eux travaillent dans des conditions dangereuses.⁷

La traite des enfants existe également au Bénin. La population des enfants victimes de traite est estimée à 40 317. Les enfants victimes de traite proviennent aussi bien des départements du pays que des pays limitrophes. Souvent, ils sont recrutés par des réseaux organisés pour faire les activités comme : les travaux domestiques, la mendicité, la prostitution, le travail dans les mines et dans l'agriculture. Le travail des enfants couvre plusieurs aspects. Une étude réalisée par le ministère en charge des affaires sociales sur les enfants impliqués dans la prostitution et la pornographie dans les Communes de Cotonou et de Malanville en 2016 atteste que des enfants, surtout les filles, sont contraintes à la prostitution commerciale et ont été impliquées dans des activités de pédopornographie. L'étude a identifié par ailleurs plus de 1000 sites de prostitution. Les filles rencontrées sur ces lieux ont entre 12 et 17 ans. Elles pratiquaient une prostitution professionnelle, parfois de manière fortuite pour une durée moyenne de 2 ans environ. 52 % des enfants sont impliqués

⁶ Unicef (2017). *Analyse de la Situation des Enfants au Bénin*

⁷ Idem

dans une activité économique et 40 % d'entre eux dans des travaux dangereux. 7 882 enfants ont été identifiés travaillant dans les trois principaux marchés du pays Dantokpa, Ouando et Arzêké⁸ (Insaë 2013) dont 42 % ont moins de 14 ans et 78 % sont des filles. Plus de 40 000 enfants sont victimes de la traite chaque année (Unicef 2007). Il existe aussi le phénomène des enfants dits sorciers. Accusés de sorcellerie, ces enfants sont victimes d'infanticide⁹. Outre les infanticides, de nombreux enfants se retrouvent dans la rue pour plusieurs raisons. Ces raisons peuvent être l'abandon ou la maltraitance par les familles, le décrochage scolaire, la perte d'un parent etc. Aucune étude concrète n'a été réalisée sur cette situation, mais les enfants en situation de rue sont parfaitement visibles dans les rues et dans les grands marchés du Bénin, de jour comme de nuit. Les enfants en situation de rue forment une catégorie d'enfants en situation difficile, ils présentent plusieurs caractéristiques. Ils sont souvent désignés par l'appellation « enfant de la rue ». Le phénomène des enfants en situation de rue au Bénin est voilé par la manifestation de la traite des enfants et la mendicité. Les enfants en situation de rue sont fréquents dans les grandes villes. Cotonou la plus grande ville du pays en compte plusieurs. En 2018, plus de 5.000 filles et garçons vivent dans les rues de Cotonou.¹⁰ L'âge des enfants en situation de rue varie de 7 à 17 ans. Pour se nourrir, ces derniers sont obligés de travailler, de mendier dans les marchés et dans les quartiers. Les enfants en situation de rue ne vivent pas seuls, ils vivent en petits groupes de 2 à 10 enfants, chaque groupe possède un leader protecteur. La mendicité des enfants occupe 54 % de la population des enfants en situation de rue. Souvent, les enfants en situation de rue ont des problèmes avec la justice. La situation des enfants faisant face à la justice est critique malgré un progrès de la législation à cet effet. Concernant la situation des mineurs en conflit avec la loi, des statistiques n'existent pas dans ce sens. Le foyer Don Bosco en 2020 a dénombré 23 mineurs dans la prison de Cotonou et 32 dans celle de Porto novo.

Paragraphe 2. Problématique de l'éducation au Bénin

L'éducation joue un rôle important dans la détermination des opportunités socio-économiques d'un individu. C'est l'une des raisons pour lesquelles, la constitution béninoise prévoit le droit à l'éducation à toute personne surtout à la jeunesse. A cet effet, l'État et les collectivités publiques créent les conditions favorables pour garantir ce droit à tous les citoyens. L'enseignement primaire public est obligatoire et progressivement gratuit. L'inscription à l'école primaire est gratuite et ouverte à tous les enfants.

L'école primaire au Bénin est composée de six classes. Il s'agit du Cours d'Initiation (CI) du Cours préparatoire (CP), du Cours Élémentaire 1 (CE1), du Cours Élémentaire 2 (CE2), du Cours Moyen 1 (CM1) et du Cours Moyen 2 (CM2). Le système éducatif béninois est en constante évolution. Le Taux Brut de Scolarisation (TBS) ne cesse de croître. Entre 1994 et

⁸ Ces marchés sont respectivement dans les grandes villes de Cotonou, Porto-Novo et Parakou

⁹ Meurtre volontaire des enfants

¹⁰ <https://medecinsdumonde.be/projets/aider-les-enfants-des-rues-a-cotonou#Lasituation>

2004, le TBS au primaire était passé de 62 à 96 %. En 2000, l'accès au CI s'estimait à 99 %. Le TBS est passé de 92,9 % en 2006 à 110,58 % en 2010. Cela traduit les efforts du pays pour atteindre les différents objectifs qu'il s'est fixé sur le plan de l'éducation.

Malheureusement, les réalités ont changé au fil du temps. Le système éducatif béninois a connu des baisses dans la scolarisation des enfants au cours primaire. Les TBS sont passés de 124,82 % durant l'année scolaire 2014-2015 à 115,40 % pour l'année scolaire 2015-2016 puis à 113,27 % pour l'année scolaire 2016-2017. L'année scolaire 2017-2018 a enregistré un taux brut de scolarisation de 110,76%. Le système éducatif béninois rencontre plusieurs problèmes. Ces difficultés sont entre autres le décrochage scolaire des apprenants, les redoublements répétitifs en cours de cycle, une limite du taux de succès qui se limite au Certificat d'Études Primaires (CEP).¹¹

Jusque à ce jour, les stratégies mises en œuvre par le gouvernement se sont principalement concentrées sur l'accès à l'éducation plutôt qu'au maintien des apprenants dans le système scolaire. Durant l'année scolaire 2018-2019, le taux d'achèvement des écoliers au cours primaire a été de 57,67% pour le sexe masculin, et 51,89% pour le sexe féminin pour un total de 54,81% au niveau national. Pour l'année scolaire 2018-2019, le taux de redoublement des classes est de 15,85 %. Les classes de CE1, CE2 et CM1 enregistrent de fort taux soit respectivement 19,46% 18,91% et 19,74%. En ce qui concerne le taux d'abandon pour la même année, il est de 18,84% au niveau national avec 25,88% au CI, 19,24% au CM1 et 20,99% au CM2. ¹² Malgré ces efforts en 2006, on estime que 700 000 enfants étaient hors de l'école¹³. Compte tenu de ces difficultés, les Programmes de Cours Accélérés (PCA) ont été créés pour accueillir les enfants qui ont quitté très tôt le système scolaire ou n'ont jamais été scolarisés. Pour résoudre au problème du maintien des apprenants dans le système éducatif (normal ou accéléré), et vu l'engouement des enfants à la pratique des jeux vidéo, nous avons choisi le présent terme pour apporter une solution au problème de la réinsertion éducative des enfants en situation difficile du foyer Don Bosco de Cotonou.

Paragraphe 3. Les Programmes de Cours accélérés

Dans le souci de remplir ses engagements internationaux à savoir l'Éducation Pour Tous (EPT) et les Objectifs de Développement Durables (ODD) le gouvernement béninois, a opté pour une politique entrepreneuriale en matière d'éducation. Dans ce cadre, le PCA a été initié et mis en place depuis 2012. Ce programme avait pour but de permettre aux enfants exclus du système formel à savoir lire et écrire. Au fil du temps, cet objectif a évolué. Actuellement, l'objectif est de permettre aux enfants en situation difficile d'obtenir le CEP.

¹¹ Education au Bénin : état des lieux et rôle des parlementaires et de l'Etat béninois

¹² Statistique du Ministère des Enseignements Maternel et Primaire 2019.

¹³ Évaluation à mi-parcours du Programme de Cours Accélérés au Bénin 2015

Il existe plusieurs modèles d'écoles alternatives. On distingue les écoles du PCA et les centres Barka. La formation dans les écoles du PCA s'étend sur une durée de trois ans et comporte trois niveaux. Les cours se font du lundi au vendredi uniquement les matinées. Les après-midi, les apprenants font des activités diverses. Certains vont dans les ateliers d'apprentissage où ils sont inscrits, d'autres au marché pour travailler ou aider leurs parents ou leurs tuteurs. Ce modèle est fréquent dans le sud du pays et est animé par les ONG privées. La formation dans les centres Barka de la coopération Suisse dure quatre ans et a quatre niveaux. Les formations sont alternées avec les activités artisanales simples, l'agriculture et l'élevage. Ce modèle est fréquent au nord du pays.

Par ce programme, les apprenants acquièrent des compétences essentielles en lecture, en écriture, en calcul et des compétences de vie courante. L'encadrement des apprentissages est assuré par des animatrices et des animateurs. Grâce au PCA, les filles et les garçons en situation difficile ont accès à une éducation de qualité, ils participent aussi à l'examen du Certificat d'Études Primaires (CEP) en fin de cycle comme les écoliers du système formel. Néanmoins, les apprenants du PCA sont confrontés à des difficultés d'assimilation, de compréhension. Cet état des choses se justifie par le taux d'achèvement des cours qui est en moyenne de 35 % en 2018 au plan national.¹⁴

Paragraphe 4. Pratique des jeux vidéo au Bénin

Les jeux-vidéo au Bénin ne sont pas un média nouveau. La majorité des enfants béninois ont grandi tout en étant en contact avec des contenus vidéo-ludiques de divers types. Le pays compte des milliers de centres de jeux que les enfants et jeunes fréquentent moyennant quelques pièces. Cependant, le secteur de production des jeux vidéo n'existe presque pas, bien que le pays compte plusieurs écoles d'informatique et des diplômés en informatique. Pourtant, des initiatives se prennent pour donner vie à ce secteur. Durant les années 2019, et 2020 le pays a connu la réalisation des événements tels que le Bénin Game Jam, le premier hackathon béninois¹⁵ et le Digital African Tour. Le secteur rencontre des problèmes. Trois problèmes majeurs se posent. D'abord, les développeurs se heurtent à la question des moyens. Les concepteurs sont limités dans la création des contenus par le manque de moyen technique et financier. À titre illustratif, nous pouvons citer les jeux vidéo comme « Aventures du Roi Béhanzin » ou encore « Zémidjan par Dasco », tous des jeux-vidéo d'origine béninoise qui se sont limités à des applications mobiles plus ou moins parfaites. Ensuite, la perception des joueurs est toute autre. Les consommateurs de jeux vidéo au Bénin sont habitués à des jeux de haute performance développés à coups de milliards de dollars dans les pays du nord. Ils consomment très peu les jeux de qualité inférieure. Enfin, la question de l'authenticité des créations se pose. Dans l'univers de la création de contenu, il est facile de trouver des ressemblances entre les œuvres. Après la création des jeux, les

¹⁴ Evaluation finale du Programme de Cours Accélérés au Bénin période : 2011 à 2018 rapport final,

¹⁵ Séminaire au cours duquel des spécialistes se réunissent autour d'un projet collaboratif de programmation de création numérique.

développeurs se rendent compte de l'existence d'un jeu similaire ce qui réduit leurs motivations.

Ces dernières années, le gouvernement béninois a compris que le numérique s'est imposé comme un instrument incontournable pour le développement. Pour ce faire, il s'est lancé dans de grandes réformes. À cet effet, la loi N°2017-20 portant code du numérique en république du Bénin a été voté en 2019. Elle encourage la transformation digitale, le développement des usages du numérique, la promotion et le développement de contenus numériques et punir les abus.

Section 3. Stage de mise en situation professionnelle

Paragraphe 1. Structure de stage

Nous avons effectué notre stage de fin de formation au foyer Don Bosco de Cotonou au Bénin plus précisément au Centre Maman Marguerite. Le nom Don Bosco renvoi à un italien du nom de Jean-Melchior Bosco une figure emblématique du monde de l'éducation qui a vécu de 1815 à 1888.

Jean-Melchior Bosco était un homme modeste, orphelin de père, qui a fait très tôt le choix de consacrer sa vie à la jeunesse abandonnée et déshéritée. Avec ses maigres moyens, il réussit à rassembler la somme nécessaire pour entreprendre des études séminaristes. En 1841, il est ordonné prêtre.

Rassembleur, intuitif et innovateur, il est le fondateur des maisons d'accueil et de divertissement pour étudiants, des foyers pour jeunes ouvriers et de séminaires de professionnalisation. Éducateur par vocation, Jean Bosco prône, l'idée selon laquelle l'éducation professionnelle permet de donner des repères sociaux aux jeunes qui les ont perdus. Ses enseignements mettent l'accent sur la prévention par une action éducative vigilante, affectueuse, bienveillante et non contraignante. Par son dévouement, il agira en faveur de l'amélioration des conditions sociales de l'époque dans la ville de Turin en Italie.

En 1860 Don Bosco, fonda avec l'accord du Vatican la congrégation des Salésiens, qui se répandit à travers le monde. Cette congrégation est encore active dans le monde actuellement. Elle véhicule les idéaux de son père fondateur (Don Bosco) et est l'une des meilleures associations au monde œuvrant dans le domaine de la protection et de la réinsertion des enfants en situation difficile.

Au Bénin, elle est créée en octobre 1995 et enregistrée sous le numéro 2004/098/SG/STCCD du 15 novembre 2004. Le foyer Don Bosco a pour mission de protéger les droits de l'enfant, de promouvoir une éducation qui valorise l'enfant à travers la méthode éducative préventive, de contribuer à la réinsertion scolaire et socio-professionnelle des enfants en situation difficile. La vision de l'Association Foyer Don Bosco (AFDB) est de faire de l'enfant un bon croyant et un honnête citoyen en donnant une réponse sociale et pastorale aux problèmes des enfants en situation de rue en particulier et des enfants en situation vulnérable et à risque

en général. Le Centre Maman Marguerite est un centre appartenant à la congrégation des pères salésiens de Don Bosco du Bénin. Il a été construit en 2013 dans la Commune de Cotonou au quartier Aïdjedou, un quartier périphérique de la ville non loin du grand marché Dantokpa. Le Centre Maman Marguerite travaille de commun accord avec le foyer Don Bosco. Il est composé de quatre sous-ensembles. Il s'agit de la baraque SOS du marché Dantokpa, le secteur de formation professionnelle, le Programme de Cours Accéléré (PCA) et le secteur de la sécurisation nocturne des enfants en situation de rue.

- Le PCA accueille les enfants en situation difficile, enfants non scolarisés ou déscolarisés et les mineurs travailleurs dont les parents sont souvent des personnes à besoins multiples (revendeurs à revenus moyens, divorcés, toxicomanes etc.) . Il donne l'opportunité aux enfants déscolarisés ou jamais scolarisés d'obtenir le CEP en trois ans d'études. Pour mieux cerner les difficultés des enfants du PCA, leurs parents, patrons et tuteurs sont associés. Pour ce faire, périodiquement, les parents tuteurs sont invités à des assises au centre. Des visites à domicile, au lieu de travail de l'enfant sont régulièrement faites en cas d'absence au cours, d'indiscipline ou d'incidents majeurs par les éducateurs. Le centre leur donne également des appuis matériels, financiers et psychologiques.
- La baraque SOS est implantée dans le grand marché de Dantokpa à Cotonou. Dans ce lieu, les enfants en situation de rue sont accueillis et orientés soit en famille, au PCA ou dans un centre d'accueil pour mineur. A la baraque, les enfants mènent les activités comme l'alphabétisation, le coloriage, le dessin, la réalisation des bracelets en perle, le bricolage, la danse. Ils bénéficient également des séances de sensibilisation et d'appui psychosociales.
- Le secteur de formation professionnelle est composé des ateliers de couture, vitrerie et de mécanique moto 2 roues. Ces ateliers accueillent des jeunes en situation difficile pour la formation professionnelle.
- Le secteur de la sécurisation nocturne des enfants en situation de rue accueille les enfants en situation de rue chaque soir. Ces derniers passent des nuits sécurisées dans les dortoirs du centre, pour éviter toutes sortes de violences. En raison de la pandémie de la corona, ce secteur est actuellement dysfonctionnel.

Paragraphe 2. Les activités effectuées lors du stage professionnel

Durant notre stage, nous avons plus travaillé au PCA et à la baraque SOS. Entre autres, nous avons effectué les activités suivantes :

- réalisation des enquêtes sociales des enfants en situation de rue usagers de la baraque du marché Dantokpa ;
- sillonnage de jour et de nuit dans les lieux fréquentés par les enfants en situation de rue ;
- visite à domicile des apprenants du PCA du foyer Don Bosco ;
- plaidoyer, pour la réinsertion de certains enfants en situation de rue au PCA en qualité d'auditeur libre pour l'année académique 2020 – 2021 ;

- conception des bandes dessinées pour l'apprentissage de la langue française à l'endroit des enfants du PCA ;
- animation de plusieurs sensibilisations pour un changement de comportement chez les enfants en situation difficile (enfants inscrits au PCA, enfants en situation de rue et les apprentis des ateliers du centre).

Chapitre II : Revue de littérature et méthodologie de la recherche

De nombreux ouvrages ont traité des thèmes éducation, enfants en situation difficile, réinsertion, jeu vidéo. Ces différents thèmes ont été abordés de façon isolée. Notre recherche traite de l'ensemble de ces thèmes de façon complémentaire. Il s'agit de faire un état des lieux des différents travaux effectués dans cette lancée et présenter la méthodologie de notre recherche.

Section 1. Les enfants en situation difficile dans le monde

Paragraphe 1. Des enfants en situation difficile

Selon le code de l'enfant en république du Bénin, un enfant en situation difficile est un être humain de moins de 18 ans qui vit dans les conditions pénibles particulières. Les enfants en situation de rue en général présentent toutes les caractéristiques des enfants en situation difficile énoncées dans le code de l'enfant.

La déscolarisation, la perte d'un parent, l'exploitation économique, la maltraitance, etc. sont souvent les causes profondes de la fuite d'un enfant du milieu familial vers la rue. Les causes du phénomène des enfants de la rue sont multiples. Selon Soliman (2019), les causes directes et immédiates du phénomène des « enfants de la rue » en Égypte sont la négligence des parents, l'influence des pairs et des frères qui sont déjà dans la rue, le travail des enfants, la recherche de la liberté. Les causes indirectes sont le faible revenu et le niveau d'éducation des parents, les ruptures familiales (divorce, séparation, maladie chronique, décès) la non-scolarisation, le décrochage scolaire, l'exode rural-urbain non planifié, le manque d'aide de la famille élargie.

La rue, c'est là où loge l'homme ordinaire, celui que l'on vient interviewer pour « sonder l'opinion » de la « société profonde » Bazin (1998). La rue est donc un lieu public où tout le monde va et vient. C'est un endroit sans protection où chaque usager essaye de se défendre à sa manière et selon ses moyens. Dans la rue, on rencontre plusieurs types d'enfants. Ces enfants ont différents statuts et différents parcours en fonction de leur situation. Dans ce sens, il convient de spécifier et de distinguer l'enfant de la rue des autres enfants rencontrés dans la rue.

Paragraphe 2. Les enfants dans la rue

Selon la convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant de 1989, les enfants dans la rue sont des personnes de moins de 18 ans qui entretiennent un rapport avec la rue. Dans le rapport de l'Agence Française de Développement (AFD) en 2011¹⁶, les enfants dans la rue sont ceux qui passent leur journée dans la rue. Généralement, ces enfants sont en quête de revenus économiques mais rentrent chez eux la nuit venue. Les enfants dans la rue travaillent dans la rue, mais ils ont des rapports avec leurs familles. Ils apportent souvent des

¹⁶ Extrait de. *Les enfants des rues : de la prise en charge individuelle à la mise en place de politiques sociales.*

ressources financières pour subvenir aux besoins de leurs familles. Dans cette même catégorie, il existe d'autres types d'enfants qui passent plusieurs jours dans la rue, mais à un moment donné, effectuent des visites à leurs familles. Ces enfants gardent de faibles liens, plus ou moins réguliers avec leurs parents. La plupart du temps, ils font des allers-retours entre la rue, la maison, et les structures de prise en charge des enfants vulnérables. (Tercier, 2003)

Paragraphe 3. Les enfants de la rue

Pour l'Unicef cité par Agnelli (1986) les enfants de la rue sont définis comme ceux livrés à eux-mêmes. Ces derniers passent la majeure partie de leur temps à la recherche des moyens pour survivre. Pour ces enfants, la rue est la seule et unique source de survie. Dans cet espace qui est la rue, ils dorment, travaillent, mangent et développent également des stratégies de défense et de survie. La rue remplace le foyer familial de ces enfants et devient ainsi le lieu de leur développement personnel et social. Ces jeunes vivants dans la rue rencontrent beaucoup de problèmes.

Les travaux de Garanet et al. (2016) réalisés à Ouagadougou à l'endroit des enfants de la rue, ont révélé que tous les sujets interviewés pour son enquête (31) consomment de l'alcool, du tabac et de la colle à sniffer. Certains enfants en plus de ces stupéfiants consomment du cannabis (4/31) et des drogues injectables (2/31). L'âge moyen d'initiation des enfants dans cette étude est de 11 ans avec des extrêmes allant de 9 à 12 ans. En outre, les consommateurs de drogue injectables constituent l'une des populations clé de la transmission du VIH¹⁷.

Paragraphe 4. Des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE)

Les TICE désignent le fait d'intégrer les TIC dans le domaine scolaire. En effet, les TIC peuvent s'appliquer au domaine de l'éducation. Selon Coulibaly (2019) dans l'intention d'atteindre un certain nombre d'indicateurs, les TIC peuvent soutenir les activités pédagogiques notamment l'alphabétisation des populations, la vulgarisation des programmes scolaires dans des zones reculées pour que l'éducation soit accessible à tous. En réalité, de nombreux objectifs sont définis par les organisations internationales dans les projets de développement. Les TIC peuvent contribuer à atteindre ces objectifs ou tout au moins participer à réduire les inégalités.

Klein (2013) renchérit dans cette lancée. Il affirme que les technologies numériques dans leurs usages pédagogiques, sont des outils à part entière d'apprentissage, modifiant fortement les stratégies des élèves pour apprendre et la pédagogie des enseignants pour enseigner.

¹⁷ In *Lignes directrices unifiées sur la prévention, le diagnostic, le traitement et les soins du VIH*.

Toutefois, l'intégration des TIC à l'école rencontre un certain nombre de problèmes. Duchâteau & Vandeput (2000) identifient essentiellement trois types de problèmes.

Le premier est d'ordre technique, il est lié aux matériels, au réseau et à la maintenance. Dans beaucoup d'écoles, en dehors de la réception du matériel, le problème de la configuration et de la stabilisation des réseaux pour qu'il puisse jouer le rôle qui leur est dévolu n'est pas sérieusement abordé. On assiste souvent à un bricolage de la part des personnes ressources ne possédant pas les compétences techniques nécessaires. Dans beaucoup de cas, les vendeurs font des installations du matériel sans véritablement concerter les personnes ressources et les usagers potentiels. Au cas où l'installation et la maintenance est fait par un technicien interne à l'école d'autres difficultés voient le jour. Le technicien est soit non disponible, soit non réceptif aux demandes.

Le deuxième est d'ordre pédagogique. Il fait appel aux difficultés d'intégration des TIC dans la pédagogie d'un enseignant et dans les habitudes d'un apprenant. L'intégration des TIC sera sans doute une opportunité pour les enseignants et les apprenants mais l'enseignant affichera une certaine difficulté pour adapter sa pédagogie à la nouvelle technologie.

Le dernier pôle est d'ordre organisationnel, il a trait à l'accessibilité du matériel, les horaires, les personnes ressources. Ces problèmes vont du choix des locaux qui accueilleront le matériel à la désignation des personnes ressources, en passant par l'organisation temporelle de l'accès aux ressources, au style de la direction des technologies et à l'horaire des cours. En effet, les technologies ne débarquent pas sur un terrain vierge en matière d'organisation. Elles ne sont qu'un élément additionnel à gérer par l'institution scolaire et particulièrement par la direction.

Pour réussir à intégrer les TIC dans l'éducation, il faut résoudre simultanément les problèmes des différents pôles.

Paragraphe 5. Des innovations contemporaines au niveau de l'éducation

L'Afrique accuse un retard important dans le déploiement de la technologie mais, elle pourrait le combler très rapidement comme la révolution de la téléphonie mobile. En Afrique en 2019, moins de la moitié de la population est connectée (29%).¹⁸ En réalité, le marché de la téléphonie mobile en Afrique a connu une croissance inhabituelle. Ces dix dernières années, le nombre de connexions mobile en Afrique a augmenté annuellement de 30 % en moyenne. Avec plus de 620 millions de connexions mobiles, l'Afrique occupe désormais la deuxième place au niveau mondiale après l'Asie.¹⁹

¹⁸ *Guide des solutions pour la connectivité Internet sur le dernier kilomètre Options pour assurer une connectivité durable dans les zones non connectées 2020, Union internationale des télécommunications*

¹⁹ Source Rapport 2011 observatoire de la téléphonie mobile en Afrique

Des innovations au niveau des TICE s'enregistrent un peu partout en Afrique. L'Union Africaine en 2019 a distingué une quarantaine de TICE.²⁰ Au Sénégal en 2017, nouvelles éditions numériques africaines a mis en place des bibliothèques numériques africaines. Cette initiative a vu le jour après le constat selon lequel de nombreuses écoles en Afrique ne disposent pas en nombre suffisant des bibliothèques et de la documentation surtout en ce qui concerne les contenus africains. Pour combler ce vide, les bibliothèques numériques proposent deux types de services pour les apprenants du niveau primaire et du secondaire. Grâce à ces services, les utilisateurs ont accès à des bibliothèques numériques hors ligne sur des ereaders²¹. Il est donc possible pour les écoles d'installer une bibliothèque numérique, adaptée au programme, plus rapidement et à un coût inférieur à celui des bibliothèques traditionnelles. La deuxième prestation quant à elle, propose des bibliothèques numériques disponibles en ligne sur la plateforme de la structure initiatrice du projet. Ce service permet d'accéder aux contenus virtuels de neuf bibliothèques numériques accessibles sur internet par abonnement. Ces contenus traitent du droit, des sciences sociales, de la gestion, de la littérature, de l'art, de la culture, et de la jeunesse.

Connexus Éducational App, fait aussi parti des innovations en thème d'éducation en Afrique. Développée au Botswana, cette innovation a plusieurs fonctions. Elle permet aux utilisateurs de réviser, d'évaluer et de tester leurs connaissances. Par le biais de cette application, les apprenants rivalisent avec leurs pairs dans le cadre des compétitions objectives intégrées. Ils ont aussi la possibilité de discuter avec leurs amis, de poser des questions à leurs tuteurs et d'avoir des réponses en retour. En dehors des fonctions citées, les étudiants sont informés en permanence sur l'actualité dans divers domaines, en particulier dans les domaines de la science et de la technologie. Ils reçoivent également des astuces et des stratégies pour préparer les examens nationaux et les tests en classes.

Hadithi Hadithi est le nom d'une application d'alphabétisation en langue locale pour les enfants âgés de 5 à 8 ans développer en Somalie. Elle est composée d'une centaine d'histoires, écrites par des enseignants, lues par des acteurs et illustrées par des artistes issus de l'Afrique de l'Est. L'objectif de cette application est d'apprendre aux enfants à lire dans les langues maternelles, en créant des histoires et des illustrations qu'ils peuvent facilement identifier, en écoutant les voix qui leur sont familières. L'application existe également en version androïde. Cette version permet aux parents de lire avec leurs enfants sur leur téléphone. Cette application est actuellement utilisée dans plus de 100 écoles en Somalie.²² Les études de Kounakou et al (2015) au Togo montre que l'activité perceptive (visuelle) est assez développée

²⁰ Tiré de *Manuel d'innovations dans l'éducation en Afrique 2019, exploiter la capacité des TIC pour assurer l'inclusion, la qualité et l'impact dans l'éducation en Afrique.*

²¹ Appareil mobile permettant de faire de la lecture des livres numériques

²² Source *Manuel d'innovations dans l'éducation en Afrique 2019, exploiter la capacité des TIC pour assurer l'inclusion, la qualité et l'impact dans l'éducation en Afrique.*

chez les tous petits enfants exposés aux écrans. Ces derniers, qu'ils savent lire ou non retiennent en peu de temps une quantité énorme d'informations à la visualisation des contenus juste une fois. Conformément aux résultats de cette étude, les enfants acquièrent des connaissances lorsqu'ils sont au contact de supports numériques même s'ils ne savent pas lire. En clair, les signes d'acquisition des savoirs restent les images.

Paragraphe 6. Les industries des jeux vidéo

L'industrie des jeux vidéo est un secteur relativement récent qui a connu des évolutions. Pour certains, sa naissance remonte aux années 1962 avec la création du jeu Space War par un étudiant du Massachusetts Institute of Technology (MIT) Steve Russel aux Etats Unis. Le jeu vidéo Space War, a rapidement connu un succès fulgurant auprès des étudiants. D'autres considèrent qu'Alexander Douglas et son jeu de Morpions Oxo (1952) ou Willy Higinbotham avec Tennis for Two (1958) seraient les véritables inventeurs de l'entreprise des jeux vidéo. Avec le temps, les jeux vidéo connaissent des classifications de genres pérennes. On assiste à l'apparition des jeux d'aventure, de simulation, de stratégie, etc. En 1978, le Japon s'investit dans l'industrie du jeu vidéo avec Space Invaders, qui rencontre un succès mitigé.

Dès lors, la production de jeux vidéo s'industrialise. En 1980, le jeu vidéo Pac-Man apparaît sur le marché. Pac-Man est le fruit d'une équipe de 800 personnes pour un coût de plus de trois millions de dollars. Le succès est imminent aux États-Unis où 350 000 bornes de jeu sont installées dans les cafés, les bars et les salles de jeux. En 1990, la pratique du jeu devient mobile. Sony sort sa console de salon Playstation en 1995. Le jeu vidéo n'est plus seulement un loisir pour enfants et adolescents. Il devient un produit à la mode destiné également aux adultes. À la fin des années 90, on assiste au succès des premiers jeux de guerre, d'action et de course extrêmement réalistes avec les images en trois dimensions (3D). Avec l'arrivée d'internet, les jeux vidéo évoluent et donnent la possibilité au joueur de devenir contributeur et co-créateur du jeu. L'année 2006, marque le début du développement protéiforme des jeux vidéo, parallèlement à la multiplication des supports avec la réduction des coûts de production. Ainsi, les plus petits studios entrent sur le marché tandis que d'autres collaborent avec de grands éditeurs. Le secteur commence par être plus productif. En 2018, le secteur des jeux vidéo a produit un chiffre d'affaires mondial de 120 milliards de dollars. En un an, cette entreprise a connu une hausse de 13 %. Selon le même rapport, les jeux vidéo sont plus consommés en Asie (54,3 milliards de dollars en 2018), en Amérique du Nord 14,8 milliards de dollars et en Europe (11 milliards de dollars).²³

Paragraphe 7. Les jeux vidéo en Afrique et les types de jeux vidéo

Le jeu vidéo en Afrique est un secteur qui est apparu en 1994, avec l'installation du premier studio africain indépendant (Celestial Games) en Afrique du Sud. Le secteur se développe ensuite lentement avec notamment l'implantation d'un studio (Ubisoft) à Casablanca au

²³ <https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review>

Maroc en 1998 et la création des entreprises locales comme celle de Madiba Olivier, au Camérout ou de Wesley Kirinya qui conçoit le premier jeu indépendant africain en 3D. La dématérialisation du secteur permet à d'autres studios de voir le jour sur le continent. Nous pouvons citer le studio malgache Lomay créateur du jeu de course Gazkar. Comme dans le reste du monde, l'explosion des jeux sur téléphones mobiles a permis la conception des jeux vidéo comme le jeu "Cross Dakar City" conçu au Sénégal et "les Aventures de Béhanzin" conçu au Bénin.

Toutefois, les jeux vidéo sont consommés en nombre en Afrique. Des statistiques sont inexistantes. Djilé (2014), évoque la floraison des salles de jeux à but lucratif en Côte d'Ivoire dans les années 2000. Les résultats de l'étude du même auteur montrent qu'en Côte d'Ivoire, plus précisément à Abidjan, les enfants de moins de 15 ans aiment jouer en dehors de l'école plusieurs types de jeux. 88% des sujets enquêtés aiment les jeux d'action comme FIFA Soccer, Crazy taxi, Extreme Racing, Spiderman 3, Mortal Kombat, Operation Air Assault2, Dran Turismo, Mission Impossible, Opération Surma. 50% aiment les jeux de type question réponse comme : Kalima, Test vocabulaire et formation des mots, Collection Culture Générale, Test Express 2. 38% des sujets enquêtés aiment les jeux de mémoire et de lecture tels que : Baby Animal Memory, 1 000 Mots pour apprendre à lire, Son et lecture « Z ». D'autres adorent les jeux d'aventures (Dora sauve les sirènes, Mercenaries, Harry Potter et le prince de sang mêlé), les jeux de rôle (Spiderman3, Operation Air Assault 2, Mission Impossible : Opération Surma), les jeux avec agent conversationnel, les jeux de détective. Par contre, les jeux de gestion des ressources, de conception et de stimulation de vie sont totalement absents au sein des sujets enquêtés. La diversité des jeux vidéo et la segmentation du marché ont conduit les professionnels à regrouper les jeux vidéo selon une typologie de genre. Gattolin & Retailleau (2013) distinguent 14 catégories de jeux vidéo aussi différentes les uns des autres.

Les jeux de course placent le joueur aux commandes d'un véhicule. Le joueur effectue un nombre déterminé de tours de piste et lutte contre d'autres pilotes. Le but est d'obtenir une place sur le podium. Deux sous-genres sont distingués dans ce jeu : le jeu de course d'arcade et le jeu de course de simulation. Les jeux de tir subjectif sont basés sur une visée et des déplacements où l'environnement est vu à travers les « yeux » du personnage joué. Ils font appel à l'habileté et à la rapidité du joueur. Cette perspective génère une forte identification, accentuée par des graphismes en trois dimensions. Les jeux de gestion et de guerre, dits aussi jeux de stratégie amène le joueur à endosser le rôle du personnage devant construire et gérer un espace de vie (une ville, un parc d'attraction), ou gagner un combat. Dans les jeux d'aventure, le joueur se focalise sur la recherche, l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action. Il peut agir sur l'histoire mise en exergue par le jeu. Certains jeux d'aventures offrent ainsi plusieurs possibilités de jeux. Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs sont la transposition numérique du jeu de rôle traditionnel sur table. Dans ce jeu, le joueur incarne un personnage qui doit effectuer une quête et évoluer au cours du jeu. Les jeux de plateformes sont caractérisés par des sauts d'une plateforme

suspendue à un bout ou au-dessus d'obstacles ainsi que des pièges tendus au personnage contrôlé par le joueur.

Les jeux vidéo de rôle s'inspirent des jeux de rôle traditionnels tels que Donjons & Dragons. Dans ce jeu, le joueur incarne un ou plusieurs aventuriers qui se spécialisent dans un domaine spécifique (combat, magie, etc.) et progressent à l'intérieur d'une intrigue linéaire. Les jeux de simulation reproduisent de manière réaliste les sensations ressenties aux commandes d'une voiture ou de tout autre véhicule. Ils prennent en compte des lois de la physique et des limites de la réalité ainsi que d'un certain nombre de paramètres du comportement propres aux engins pilotés. Les jeux de sport regroupent diverses disciplines. Ces derniers placent directement le joueur dans l'action ou lui proposent de diriger une équipe. Les Alternate Reality Games sont des produits hybrides entre jeu vidéo, cinéma et série télévisée. Ils impliquent directement le joueur via des messages et des sites internet dans une histoire qui écrit progressivement. Les jeux de réflexion, font appel aux jeux de labyrinthes, de puzzles, de casse-tête et plus largement, de tous les jeux faisant appel à la logique et à la réflexion du joueur. Les jeux sérieux (Serious games) permettent l'accompagnement d'un apprentissage dans un contexte ludique. Les jouets vidéo sont une catégorie de jeu récente, commercialisée pour la première fois en 2011. Il consiste en l'association d'un jeu vidéo à une figurine physique équipée d'une puce sans contact en vue d'intégrer le personnage à l'histoire du jeu. Les nouveaux genres sont des jeux appartenant aux catégories de dressage, de l'élevage, de la musique, du chant, des danses, des rythmes (généralement des jeux d'arcade), de simulation de métier. Ces jeux requièrent l'utilisation d'un clavier, d'une manette, d'un tapis de danse, de la réplique d'un instrument de musique, etc.

Paragraphe 8. L'apprentissage par le jeu

Les parents considèrent les jeux vidéo comme un divertissement pour les enfants. Les chercheurs du Mind Research Network du Mexique et de l'institut de neurologie de Montréal, par leur étude ont démontré que la pratique des jeux vidéo amène les usagers à être plus aptes aux raisonnements et aux critiques.²⁴ Pour Frété (2002), les jeux vidéo dans le domaine de l'éducation sont bénéfiques pour les apprenants. Le jeu procure à l'apprenant de la motivation personnelle, il stimule celui-ci à apprendre davantage. En outre, l'apprentissage par les jeux vidéo plonge l'apprenant dans l'imaginaire en le téléportant vers un autre univers. Ce voyage imaginaire le met dans un environnement de challenge en présence d'un but concret à atteindre. À l'école, souvent les enfants et adolescents ne voient pas toujours l'intérêt d'étudier. Quand ils jouent, ils travaillent vers un but clair comme sauver quelqu'un, amasser de nouveaux pouvoirs, découvrir des secrets... L'attrait de ces buts donne au joueur

²⁴ Tiré de l'enquête de Institut de Publique Sondage d'Opinion Secteur et Interactive Software Federation in Les pratiques des jeux vidéo au sein de la famille

la motivation nécessaire à son désir de poursuivre sa recherche ou son progrès dans l'univers créé par le jeu. Par ce procédé, il développe sa curiosité par la recherche de solutions aux problèmes dont il fait face, ceci dans un environnement incertain sans cesse accru et maintenu. L'apprentissage par les jeux vidéo développe l'estime de soi et le contrôle chez l'apprenant. D'après, Bandura (1977), cité par Frété (2002) les apprenants capables de se percevoir comme efficaces ont tendance à travailler dur et à persister plus longtemps. Ainsi, il est important de trouver le moyen d'augmenter la perception qu'aura l'apprenant de sa propre efficacité.

Section 2. Clarification conceptuelle

Paragraphe 1. Réinsertion

D'après le dictionnaire suisse de politique sociale, le terme insertion désigne à la fois un but et un moyen. C'est le résultat des mécanismes d'intégration, telle la socialisation, par laquelle chaque individu tout au long de la vie assimile les éléments lui permettant d'occuper une place dans les échanges sociaux.

Selon l'Index International et Dictionnaire de la Réadaptation et de l'Intégration Sociale (IIDRIS) l'insertion sociale est une action visant à faire « évoluer un individu isolé ou marginal vers une situation caractérisée par des échanges satisfaisants avec son environnement ; c'est également le résultat de cette action, qui s'évalue par la nature et la densité des échanges entre un individu et son environnement ». ²⁵ De ce fait, nous entendons par réinsertion, le retour de l'enfant dans le milieu familial, scolaire ou d'apprentissage. Dans le contexte de notre recherche, la réinsertion renvoie à l'ensemble des actes conduits par des professionnels en vue de permettre aux enfants en situation difficile, la construction d'une image positive d'eux-mêmes, l'intégration dans la vie éducative et enfin l'adoption et le respect des valeurs et normes. La vie éducative ici désigne l'école (celle de la deuxième chance). Ici, notre recherche fait allusion à la réinsertion éducative des enfants en situation difficile dans les PCA du foyer Don Bosco de Cotonou plus précisément au Centre Maman Marguerite.

Paragraphe 2. Enfants en situation difficile

Le code de l'enfant au Bénin en son article 169 définit les enfants en situation difficile suivant plusieurs critères. Un enfant en situation difficile, est un être humain de moins de 18 ans qui vit dans les conditions pénibles. La figure ci-dessous décrit les composantes des enfants en situation.

²⁵ Paugam (2010). *Concepts clés gravitant autour de l'insertion sociale et professionnelle en sociologie*

Tableau 1. Enfants en situation difficile (mémoire 2021 tiré du code de l'enfant en république du Bénin)

Enfants en situation difficile					
Causes	Fissure du lien familial / rejet familial	Exploitation économique et ou sexuelle	Décrochage scolaire ou professionnel	Délinquance juvénile	Handicape / et normes sociales
Caractéristiques	Enfant orphelin sans famille ou enfants dont le père et la mère sont inconnu	Enfant maltraité exploité économiquement et ou sexuellement	Enfant qui manque de protection, ne fréquente aucun établissement scolaire ou n'exerce aucune activité professionnelle	Enfant victime de la délinquance juvénile, de la drogue	Enfant en situation d'handicape
	Enfant rejeté, exposé à la négligence, au vagabondage				
	Enfant dont le ou les tuteurs sont déchus de l'autorité tutélaire	Enfant victime de la traite, enfant dans les conflits armés	Enfant rebelle à toute autorité et à toute forme d'éducation	Enfant déplacé ou réfugié confronté à des difficultés pouvant le priver de ses droits	Enfant accusé de sorcellerie ou dit sorcier
	Enfant vivant sans soutien familial ou autre à la suite de la perte de ses parents	Enfant exposé à la mendicité	Enfant de sexe féminin porteur d'une grossesse ou une fille mère	Enfant en conflit avec la loi, enfant victime ou témoin de violence	Enfant vivant avec l'un ou les deux parents en prison

Dans le cadre de notre recherche, nous désignons par enfant en situation difficile les êtres humains de moins de 18 ans exposé à une situation de vulnérabilité et apprenants au PCA au centre Maman Marguerite du foyer Don Bosco de Cotonou.

Paragraphe 3. Éducation

Le mot éducation vient du latin educere. Étymologiquement, il signifie « guider hors de » c'est-à-dire développer, faire produire. Il désigne maintenant plus couramment l'apprentissage, le développement des facultés intellectuelles, morales et physiques, les moyens et les résultats de cette activité de développement chez un individu. L'éducation est humaine quand elle inclut des compétences et des éléments culturels caractéristiques du lieu géographique et de la période historique²⁶. Emile Durkheim (1992), l'a défini comme étant « l'action exercée par les générations adultes sur celles qui ne sont pas encore mûres pour la vie sociale. Elle a pour objet de susciter et de développer chez l'enfant un certain nombre d'états physiques, intellectuels et mentaux que réclament de lui, la société politique dans son ensemble et le milieu social auquel il est particulièrement destiné ». Il affirme aussi que l'école a pour finalité de produire des individus socialisés, à travers une éducation morale visant à former des acteurs adaptés à des conditions sociales, des individus autonomes et des citoyens capables de s'élever vers la culture des grandes sociétés.

Selon l'Organisation des Nations Unies pour l'Éducation la Science et la Culture (Unesco), l'éducation se définit en terme général comme l'ensemble des méthodes de formations humaines ou de manière plus étroite, en tant que processus d'acquisitions des connaissances dans des institutions spécialisées. Dans cette recherche le mot éducation fait référence à l'école de la deuxième chance c'est-à-dire le PCA. Elle désigne l'ensemble des mécanismes, moyens mis en place pour permettre aux enfants du PCA de mieux comprendre les formations qu'ils suivent.

Paragraphe 4. Les jeux vidéo

Les jeux vidéo désignent les « œuvres audiovisuelles interactives et ludiques dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition » (Office québécois de la langue française). Cette expression de mot désigne la même chose dans cette recherche.

²⁶ <https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ducation>

Section 3. La méthodologie de la recherche

Paragraphe 1. Population d'enquête

La présente recherche est explicative, elle est de type qualitatif et quantitatif. Notre population d'enquête concerne plusieurs acteurs de la réinsertion éducative des enfants en situation difficile. Il s'agit de :

- les enfants en situation difficile prise en charge par le foyer jouant aux jeux vidéo ; leur nombre est de 115 ;
- les agents sociaux impliqués dans la réinsertion éducative des enfants (éducateurs spécialisés, assistants sociaux, psychologues, animateurs) ;
- les gestionnaires de salles de jeu vidéo ;
- le responsable de la direction de l'Inspection et de l'Innovation Pédagogique (IIP) au niveau du Ministère des Enseignements Maternel et Primaire (MEMP) ;
- le responsable de la Direction de l'Enseignement Primaire (DEP) du MEMP qui s'occupe au niveau national des PCA.

Paragraphe 2. Méthode d'échantillonnage

Dans le cadre de cette recherche, nous allons utiliser les méthodes d'échantillonnages non-probabilistes, la méthode de choix raisonné précisément la méthode par quotas.

La méthode par quotas est une méthode d'échantillonnage qui consiste à s'assurer de la représentativité d'un échantillon en lui affectant une structure similaire à celle de la population mère. Elle permet aussi de reproduire plus fidèlement la population mère et réduit les biais.

Nous avons utilisé cette méthode pour déterminer la composition de l'échantillon des enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo à interviewer.

Calculons le nombre de garçons de notre échantillon.

Soit N (la taille de la population mère), calculons le pourcentage des garçon (pg) au sein de la population mère.

$$pg = \frac{79 \times 100}{146}$$
$$pg = 54 \%$$

Déduisons le pourcentage des filles (pf) au sein de la population mère

$$pf = 100 - 54$$
$$pf = 46 \%$$

Soit (n) la taille de notre échantillon, $n = 50$

Calculons le nombre de garçons (ng) dans l'échantillon.

$$ng = \frac{50 \times 54}{100}$$
$$ng = 27$$

Déduisons le nombre de filles (nf) dans l'échantillon

$$nf = 50 - 27$$
$$23$$

$$nf = 23$$

Ainsi, notre échantillon sera composé de 27 garçons et de 23 filles jouant aux jeux vidéo pour un effectif de 50.

Compte tenu des contours de notre thème, nous allons prendre en considération :

- 6 agents sociaux travaillant dans le centre Maman Marguerite
- 2 gestionnaires de salles de jeu vidéo situés aux environs du centre Maman Marguerite
- 1 directeur de l'IIP au niveau du MEMP
- 1 directeur de l'Enseignement Primaire au niveau du MEMP

Notre choix s'est porté sur les agents sociaux, parce qu'ils sont chargés de l'encadrement des enfants. Ils sont les premiers acteurs de la réinsertion éducative. Ce sont également eux qui choisissent les différents outils à utiliser durant le processus de réinsertion.

Les gestionnaires des salles de jeu vidéo ont été pris en compte pour comparer les données recueillies chez les enfants en ce qui concerne les jeux vidéo.

Le directeur de l'IIP au niveau du MEMP a été pris en compte pour comprendre dans quelle mesure cette innovation peut intégrer l'enseignement primaire et comprendre les difficultés d'enseignement chez les enseignants.

Le directeur de l'enseignement primaire du MEMP a été également pris en compte pour avoir une idée claire des difficultés rencontrées par les enseignants et les apprenants des PCA

Paragraphe 3. La méthodologie d'échantillonnage

Le choix des sujets de l'échantillon a été fait de façon simple. Nous avons d'abord pris la liste alphabétique de tous les enfants inscrits au PCA. Nous avons éliminé les noms de ceux qui ne jouent pas aux jeux vidéo et des absents au sondage. 36 noms ont été éliminés au total. Des noms retenus, un numéro a été attribué à chaque enfant suivant l'ordre alphabétique des noms sans distinction de sexe et de niveau. Nous avons eu des numéros allant de 1 à 110. À chaque attribution de numéro, les numéros des filles étaient séparés de celui des garçons. Ensuite les numéros des filles ont été mis dans un chapeau. Nous avons procédé à un tirage au sort sans remise afin de permettre à chaque fille d'avoir la chance d'être choisie. Nous avons fait 23 tirages au sort. Chaque numéro correspondait à un nom de fille. Sur la base de la liste alphabétique nous avons dressé une liste des filles ayant été tirées au sort. Le même exercice a été fait pour les garçons. Nous avons fait 27 tirages au sort du côté des garçons. A la fin, sur la base des numéros, la liste des personnes à administrer le questionnaire, a été dressée. La réalisation de notre enquête a été faite sur la base des noms inscrits sur la dernière liste.

Paragraphe 4. Techniques de collecte des données

Pour la collecte des informations, nous avons utilisé quatre techniques à savoir : la recherche documentaire, l'enquête par entretien, l'enquête par questionnaire, l'observation.

Paragraphe 5. Outils de collecte des données

La collecte des données s'est réalisée avec les outils tels que le questionnaire et le guide d'entretien. Les modèles des différents outils ont été mis en annexe. Le tableau suivant montre les échantillons de notre recherche et la nature des outils utilisés.

Tableau 2. Répartition des échantillons en fonction des outils utilisés (source mémoire 2021)

Outils utilisés	Nature de l'échantillon	Taille de l'échantillon
Questionnaire	Enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo	50 (23 filles et 27 garçons)
Questionnaire	Les éducateurs du Centre Maman Marguerite	6 éducateurs seront soumis au questionnaire à savoir : - 5 animateurs du PCA (niveau 1 et 2) ; - le psychologue du centre
Entretien	Les gestionnaires des salles de jeux	Pour cette étude deux gestionnaires feront l'objet de nos entretiens.
Entretien	Le directeur de l'IIP au niveau du MEMP	Le directeur de l'IIP au niveau du MEMP fera l'objet de notre entretien.
Entretien	Le directeur de l'enseignement primaire au niveau du MEMP	Le directeur de l'enseignement primaire au niveau du MEMP fera l'objet de notre entretien.

Paragraphe 6. Outils de traitement et analyse des données

Le traitement des données consistera en un dépouillement et une analyse des fiches de collecte des données en tenant compte de nos objectifs et de nos hypothèses. Le dépouillement et l'analyse seront faits à l'aide de l'outil Excell 2016. Les tests statistiques se feront avec le logiciel statistique STATA version 11.2. En ce qui concerne les entretiens, une transcription sera faite avec google doc. Les transcriptions seront exploitées en tenant compte de nos objectifs spécifiques et nos hypothèses. L'analyse proprement dite sera facilitée par la réalisation des tableaux et graphiques, les verbatims extraits des entretiens. Les interprétations se feront à la lecture des graphiques réalisés.

Paragraphe 7. Les conditions de vérification des hypothèses

Pour que l'hypothèse 1 soit vérifiée, 45 % des sujets interviewés doivent avoir la moyenne en dessin. La note totale étant 20, la moyenne est donc 10. Nous avons choisi ce pourcentage vu que les enfants en situation difficile en général ne travaillent pas trop compte tenu de la densité des programmes qui leur sont enseignés, les cours accélérés et les activités extrascolaires importantes qu'ils font.

L'hypothèse 2 sera vérifiée si 40 % des sujets interviewés éprouvent des difficultés d'assimilation en lecture et compréhension ou en mathématique. Vu que la note totale est 20, nous allons prendre en considération pour cette hypothèse tous les apprenants, ayant une

note inférieure à 10. Ce pourcentage a été choisi parce que les écoliers béninois du système scolaire formel en général éprouvent des difficultés en français ou en mathématiques. Nous avons donc voulu évaluer cet aspect également chez les apprenants du PCA.

Paragraphe 8. Le terrain d'enquête et les difficultés rencontrées

Dans la rédaction de notre mémoire, nous avons rencontré des difficultés qui ne nous ont pas empêché de mener à bien notre recherche. Il s'agit entre autres de :

- l'indisponibilité des données, des écrits sur la pratique des jeux vidéo au Bénin, beaucoup d'ouvrages ne parlent pas des jeux vidéo dans le pays ;
- l'inexistence de statistiques récentes sur les enfants en situation difficile
- la réalité béninoise qui voit les salles de jeux comme les lieux uniquement réservés aux hommes. Nos visites dans les salles de jeux étaient mal vues par les gestionnaires de ses salles qui au départ restaient réticents. Après l'explication des objectifs de la recherche certains répondaient sans réserve à nos questions.
- l'absence des enfants au PCA pour des raisons diverses a ralenti l'administration de nos questionnaires. Nous n'avons pas pu administrer notre questionnaire à 3 sujets (2 garçons et une fille). Notre enquête a pris en compte 47 sujets soit 22 filles et 25 garçons.

Chapitre III : Présentation des données de l'enquête et analyse

Ce chapitre met en exergue la présentation des données recueillis au cours de notre enquête de terrain, l'analyse des données, les suggestions et les limites de notre recherche. Il est subdivisé en trois sections et en plusieurs paragraphes.

Section 1. Présentation des résultats et validation des hypothèses

Paragraphe 1. Rapport aux jeux vidéo

L'enquête chez les enfants en situation difficile inscrit au PCA du Foyer Don Bosco de Cotonou, nous a permis d'avoir les résultats suivants :

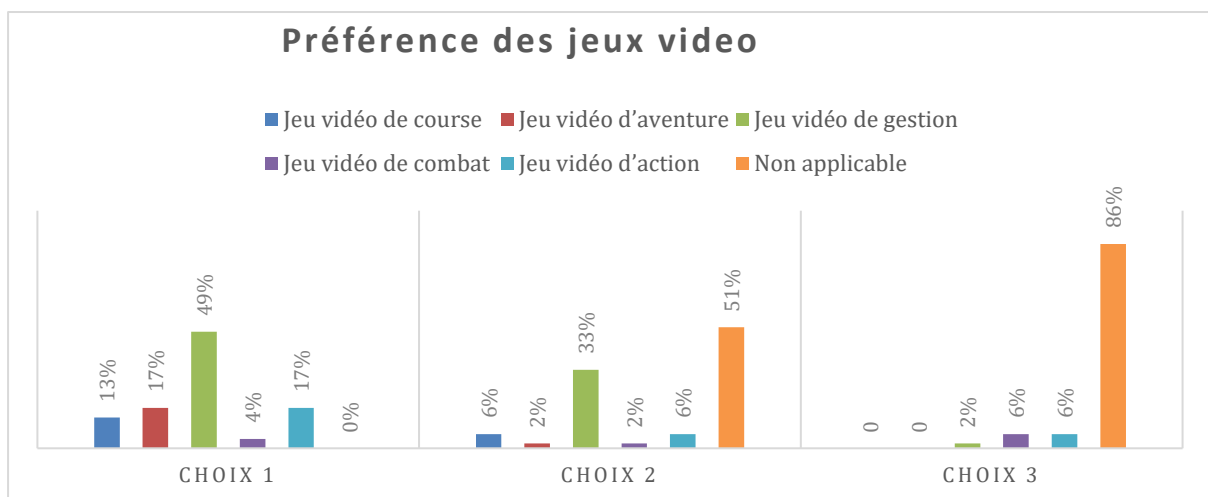
Tableau 3. Préférence des jeux vidéo par les enfants par ordre de priorité (source, mémoire 2021).

Choix	Jeu vidéo de course	Jeu vidéo d'aventure	Jeu vidéo de gestion	Jeu vidéo de combat	Jeu vidéo d'action	Non applicable	Total
Choix 1	6	8	23	2	8	0	47
Choix 2	3	1	15	1	3	24	47
Choix 3	0	0	1	3	3	40	47

Tableau 4. Les jeux vidéo aimés par les enfants par ordre de priorité en pourcentage (source, mémoire 2021)

Choix	Jeu vidéo de course	Jeu vidéo d'aventure	Jeu vidéo de gestion	Jeu vidéo de combat	Jeu vidéo d'action	Non applicable	Total
Choix 1	13%	17%	49%	4%	17%	0%	100
Choix 2	6%	2%	33%	2%	6%	51%	100
Choix 3	0	0	2%	6%	6%	86%	100

Graphique 1. Préférence des jeux vidéo par les enfants (source mémoire 2021)

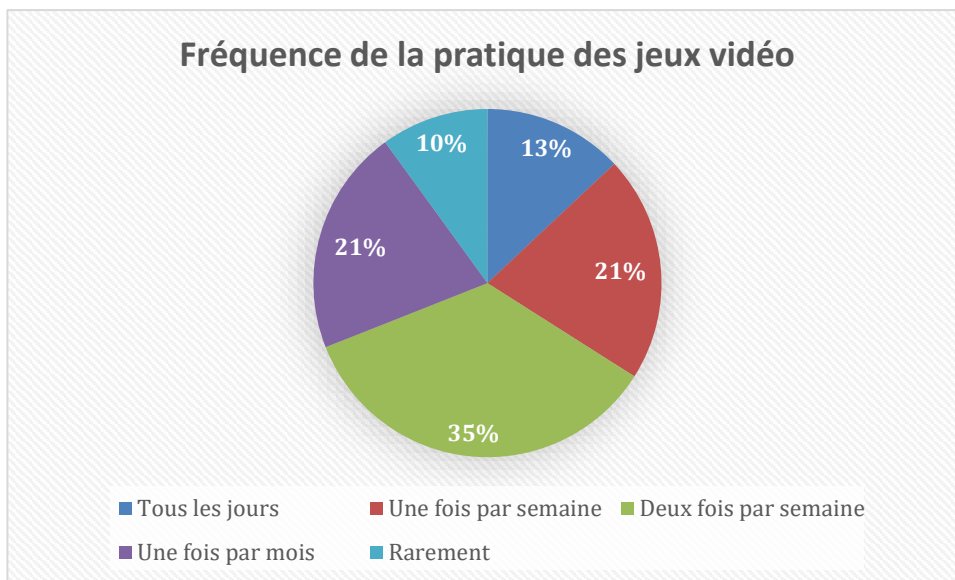


Les tableaux 3 et 4 et le graphique 1 ci haut nous présentent les différents jeux vidéo aimés par les enfants par ordre de préférence. De ce graphique, il ressort que 49 % des sujets interviewés apprécient en premier lieu et en premier choix, les jeux vidéo de gestion. Les jeux vidéo d’aventure et d’action occupent la deuxième place avec 17 %. Il s’ensuit les jeux vidéo de course et de combat qui occupent respectivement les 4^{ème} et 5^{ème} place. En deuxième choix, les jeux vidéo de gestion sont les plus appréciés (33 %) suivi des jeux vidéo de course (6 %) et d’action (6 %) puis des jeux vidéo de combat et d’aventure. Notons qu’en troisième choix, très peu de sujets ont émis leur choix.

Tableau 5. Fréquence de la pratique des jeux vidéo (mémoire 2021)

Fréquence	Nombre	Pourcentage
Tous les jours	6	13%
Une fois par semaine	10	21%
Deux fois par semaine	16	35%
Une fois par mois	10	21 %
Rarement	5	10%
Total	47	100%

Graphique 2. Fréquence de la pratique des jeux vidéo (source, mémoire 2021)



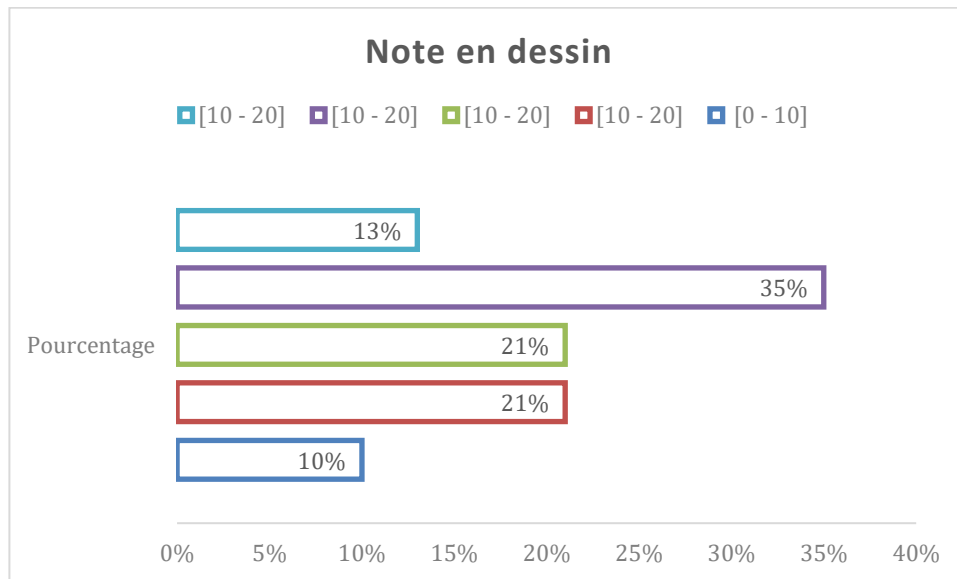
Du tableau 5 et du graphique 2, il ressort que 35 % des sujets interviewés, pratiquent 2 fois par semaine les jeux vidéo. 21 % des enfants pratiquent les jeux vidéo une par semaine. Certains enfants, (21 %) font la pratique des jeux vidéo une fois par mois. 13 % pratiquent les jeux vidéo tous les jours et 10 % le font rarement.

Paragraphe 2. Performances scolaires

Tableau 6. Les notes des enfants en situation difficile en dessin, art plastique (source mémoire 2021)

Intervalle des notes	Nombre	Pourcentage
[0 - 10]	5	10%
[10 - 20]	10	21%
[10 - 20]	10	21%
[10 - 20]	16	35%
[10 - 20]	6	13%
Total	47	100%

Graphique 3. Notes en dessin (source, mémoire 2021)



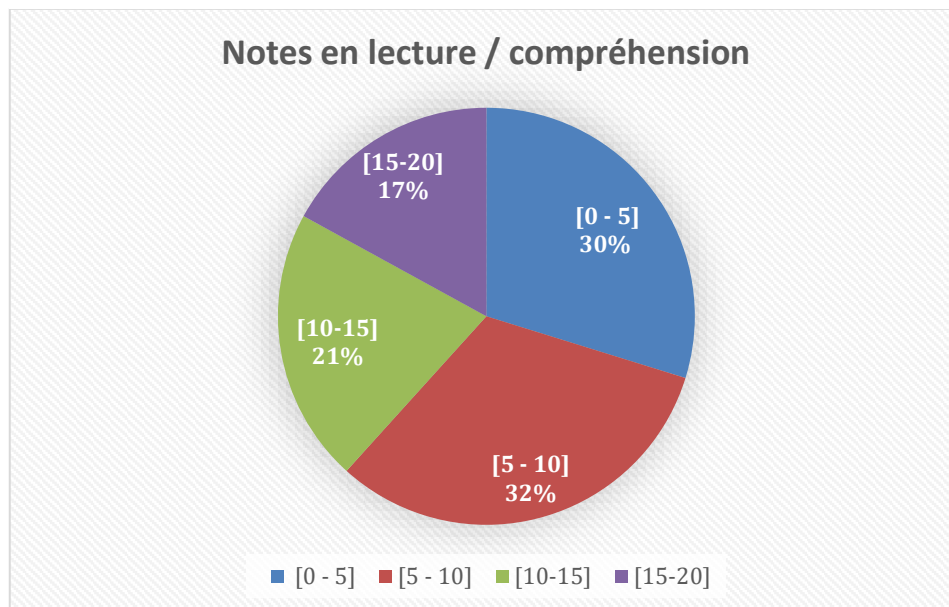
Le graphique 3, expose les notes en dessin (art plastique) des enfants en situation difficile inscrits au PCA du foyer Don Bosco de Cotonou. Par le tableau 6 et le graphique 3, il ressort que 90 % des enfants ont la moyenne en dessin et 10 % ont une note inférieure ou égale à 10.

- Notes en lecture et compréhension

Tableau 7. Notes des enfants en lecture et compréhension (source mémoire 2021)

Intervalle des notes	Nombre	Pourcentage
[0 - 5]	14	30%
[5 - 10]	15	32%
[10-15]	10	21%
[15-20]	8	17%
Total	47	100%

Graphique 4. Notes des enfants en lecture et compréhension (source mémoire 2021)

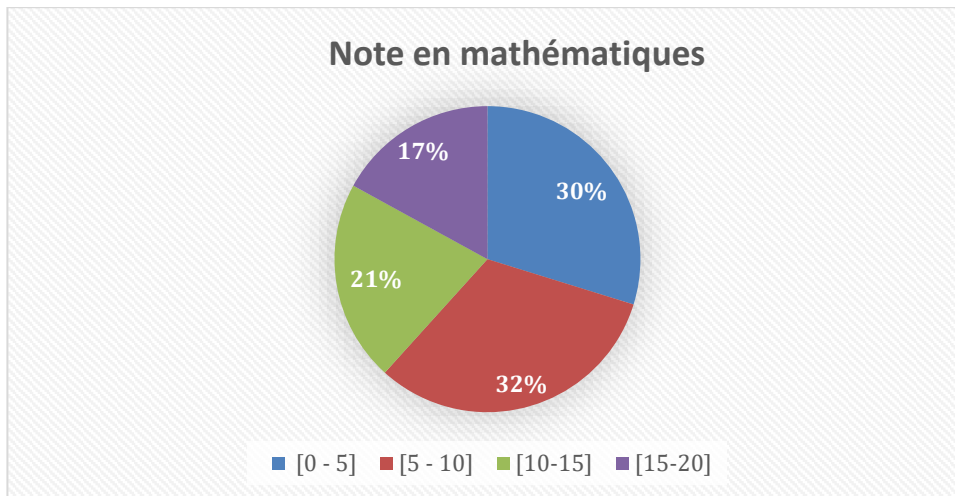


Des résultats du tableau 7 et du graphique 4, nous comprenons que 30 % des enfants ont une note inférieure ou égale à 5 en lecture et compréhension. D’autres enfants, 32 % enfants ont une note inférieure ou égale à 10. Ainsi, 62 % des enfants n’ont pas la moyenne. Par contre, 38 % des enfants ont la moyenne, c’est-à-dire ils ont une note supérieure à 10. 17% ont une note entre 15 et 20 et 21% ont une note entre 10 et 15.

Tableau 8. Note des enfants en mathématiques. (Source, mémoire 2021)

Intervalle des notes	Nombre	Pourcentage
[0 - 5]	13	30%
[5 - 10]	21	32%
[10-15]	6	21%
[15-20]	7	17%
Total	47	100%

Graphique 5. Note en mathématiques (source mémoire 2021)

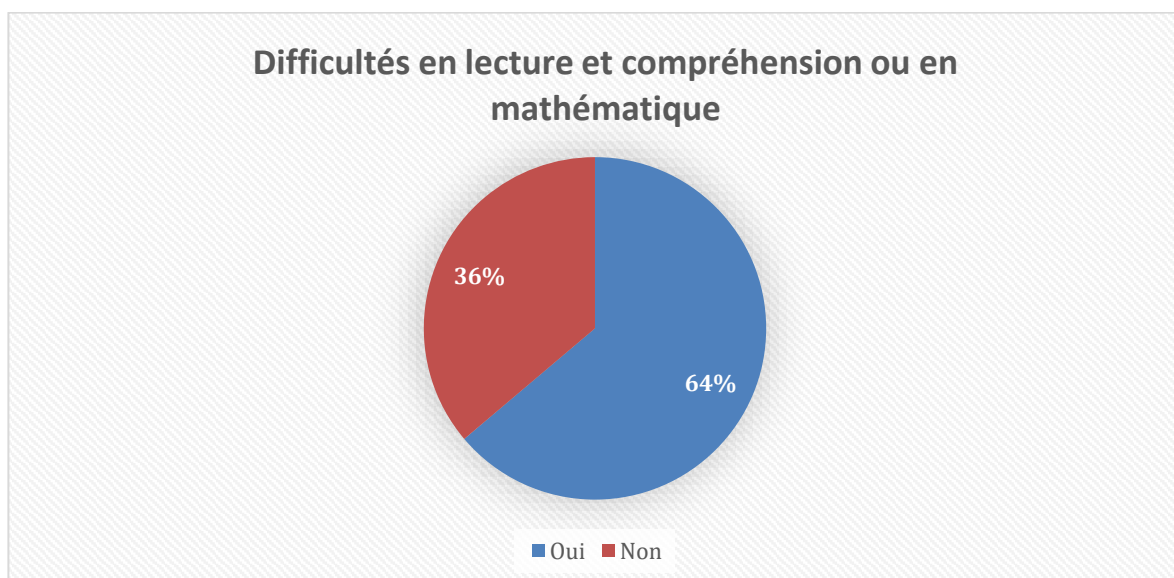


Nous retenons du graphique 5 et du tableau 8 que 62 % des élèves ont une note entre 0 et 10 en mathématiques donc n'ont pas la moyenne dans la matière. Par contre les 38 % restantes ont une note en 10 et 20. Ces derniers ont la moyenne.

Tableau 9. Difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques (source mémoire 2021)

Options	Nombre	Pourcentage
Oui	30	64%
Non	17	36%
Total	47	100%

Graphique 6. Difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques (source, mémoire 2021)



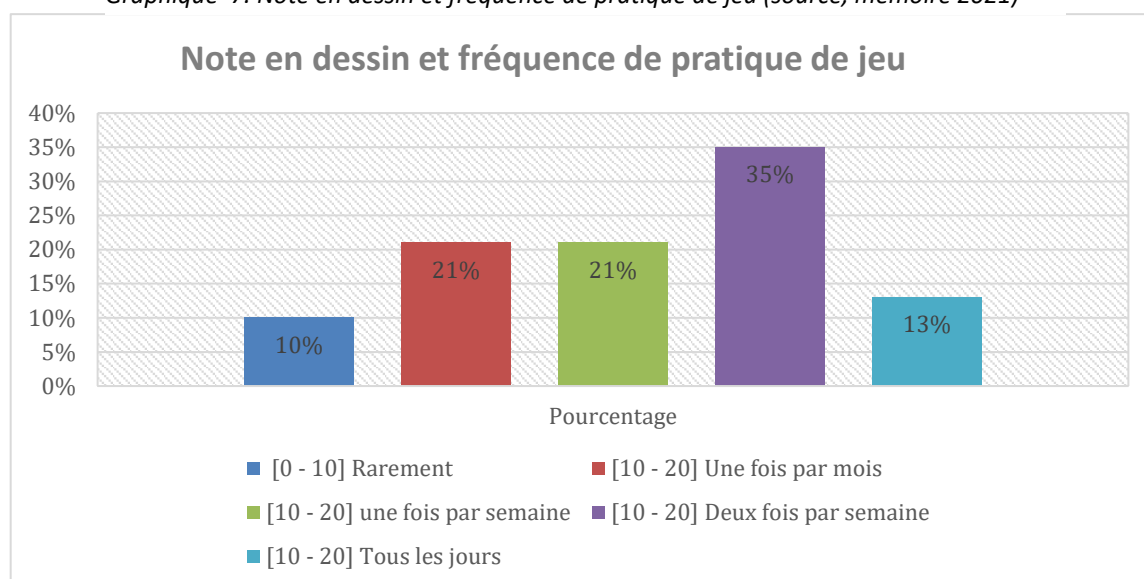
De la lecture du tableau 9 et le graphique 6, nous comprenons que 64 % des enfants ont avoué avoir des difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques et n'ont pas la

moyenne dans les matières. Seulement 36% de ceux-ci ont la moyenne dans les deux matières.

Tableau 10. Tableau croisé fréquence et note en dessin (source, mémoire 2021)

Intervalle des notes	Fréquence	Nombre	Pourcentage
[0 - 10]	Rarement	5	10%
[10 - 20]	Une fois par mois	10	21%
[10 - 20]	Une fois par semaine	10	21%
[10 - 20]	Deux fois par semaine	16	35%
[10 - 20]	Tous les jours	6	13%
Total		47	100%

Graphique 7. Note en dessin et fréquence de pratique de jeu (source, mémoire 2021)



Du tableau 10, et du graphique 7, nous retenons que 90% des apprenants jouant au jeu vidéo ont la moyenne. Ceux-ci pratiquent les jeux vidéo soit une fois par mois, une fois par semaine, deux fois par semaine, ou tous les jours. Ceux qui jouent rarement aux jeux vidéo, ont entre 0 et 10 en dessin.

Tableau 11. Observations des éducateurs des PCA sur les difficultés d'apprentissages des enfants (source, mémoire 2021)

Niveau	Difficultés des apprenants	Matières plus performantes	Matières moins performantes
1	<ul style="list-style-type: none"> - instabilité - Retard - manque de suivi parental 	<ul style="list-style-type: none"> - Sport - Éducation artistique (dessin, couture, chant poésie, conte) - Éducation Sociale (ES) - Éducation Sociale et Technologique (EST) - Éducation Physique et Sportive (EPS) 	<ul style="list-style-type: none"> - Français - Mathématique - Compréhension de l'écrit - Expression écrite - Dictée
2	<ul style="list-style-type: none"> - français - lecture - indiscipline - manque de motivation - retard - irrégularité - manque de volonté 	<ul style="list-style-type: none"> - Éducation artistique (dessin, couture, chant poésie, conte) - EPS - Éducation Sociale (civisme) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mathématique - Français - Éducation artistique
3	<ul style="list-style-type: none"> - parler français - lecture - manque de motivation 	<ul style="list-style-type: none"> - ES - EST 	<ul style="list-style-type: none"> - Français - Mathématique
Psychologue	<ul style="list-style-type: none"> - Ambivalence entre la vie scolaire et celle du marché - absence de suivi réel 	<ul style="list-style-type: none"> - matière d'éducation artistique (poésie- chant- dessin), - les matières d'éducation sociale 	<ul style="list-style-type: none"> - Mathématique - français

Paragraphe 3. Vérification de l'hypothèse 1

Pour que l'hypothèse 1 soit vérifiée, 45 % des sujets interviewés doivent avoir la moyenne en dessin. La note totale étant 20, la moyenne est donc 10. Des résultats de nos enquêtes, 90% des sujets enquêtés ont la moyenne en dessin.

L'hypothèse 1 intitulée les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo ont de meilleures notes en dessin est totalement vérifiée.

Paragraphe 4. Validation de l'hypothèse 2

L'hypothèse 2 sera vérifiée si 40 % des sujets interviewés éprouvent des difficultés d'assimilation en lecture et compréhension ou en mathématique. Vu que la note totale est 20, nous allons prendre en considération pour cette hypothèse tous les apprenants, ayant une note inférieure à 10. Les résultats de nos enquêtes révèlent que 64% des sujets interviewés éprouvent des difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques.

L'hypothèse H2 intitulée les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo éprouvent des difficultés en français ou en mathématiques est entièrement vérifiée.

Rappelons que dans notre étude, nous avons fait un constat chez les apprenants jouant aux jeux vidéo. Une comparaison entre ces derniers et ceux ne jouant pas aux jeux vidéo sur au moins 2 à 3 ans pourrait nous donner des résultats très enrichissants.

Section 2. Analyse et discussion

Paragraphe 1. La pratique des jeux vidéo

Bien qu'il n'existe aucune étude concrète sur la pratique des jeux vidéo au Bénin, notre étude nous a permis de comprendre que les jeux vidéo sont pratiqués par les enfants en situation difficile. En effet, les jeux vidéo de gestion sont les plus appréciés par la majorité des sujets de notre étude. Les jeux vidéo d'aventure et d'action occupent la deuxième place avec 17 %. Il s'ensuit les jeux vidéo de course et de combat qui occupent respectivement les 4^{ème} et 5^{ème} place. En deuxième choix, les jeux vidéo de gestion sont les plus appréciés (33%) suivi des jeux vidéo de course (6%) et d'action (6%) puis des jeux vidéo de combat et d'aventure. Notons qu'en troisième choix, très peu de sujets ont émis leur choix. Les sujets enquêtés jouent aux jeux vidéo de gestion comme le football (FIFA), le vélo et de Grand Theft Auto,(GTA) (Confère tableau 2 ; 3 et graphique 1).



Photo 1. Enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo dans une salle de jeu à Cotonou (source mémoire 2021)

Malgré leur condition de vulnérabilité nombreux d'entre eux, filles comme garçons s'y adonnent. Les gestionnaires de salle de jeux rencontrés nous ont aussi confirmé cela. « Les jeux vidéo les plus joués par les enfants sont les jeux vidéo de football, de vélo et de GTA. La plupart des jeunes viennent jouer aux jeux vidéo 2 à 3 fois par semaine, la durée moyenne est de deux heures (confère graphique 2, et tableau 4). Ces propos ont été confirmés par les résultats des questionnaires adressés aux enfants en situation difficile. Vu la pratique moyenne des jeux vidéo par les enfants, nous nous intéressons aux effets des jeux vidéo sur les joueurs.

Paragraphe 2. Les effets positifs de la pratique des jeux vidéo

Beaucoup d'écrits évoquent les impacts négatifs de la pratique des jeux vidéo surtout en ce qui concerne les jeux vidéo violents. Ces différentes affirmations sont partagées et ne sont pas acceptées par tous les acteurs. Néanmoins, le psychiatre et psychanalyste Tisseron (2008) déclare que les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs à condition que ces derniers passent un temps modéré entre 5 et 10 heures par semaine au maximum devant leur écran. Selon le même auteur, les jeux vidéo en général et ceux fondés sur la prise de risque, la conduite de bolides à des vitesses vertigineuses, sont prisés par les adolescents. « L'adolescent y trouve des sensations extrêmes qui le grisent, lui donnent l'impression de repousser ses limites toujours plus loin, d'être puissant, intouchable ». L'enfant à l'âge

d'adolescence a besoin de ce type d'expériences pour réussir à se détacher de son enfance, de ses parents et évoluer efficacement vers l'âge adulte, développe le psychiatre. Cependant, une pratique excessive de ces jeux vidéo peut se révéler dangereuse pour lui. Certaines études scientifiques soulignent que jouer à des jeux vidéo d'action augmenterait la capacité à prendre des décisions rapides et à ignorer les distractions, cela améliore même la créativité des enfants. Les données des travaux de Karsenti & Bugmann, (2018), vont dans ce sens. Lors de leurs enquêtes, les élèves interviewés ont confié avoir acquis des aptitudes en créativité (79,4 %), en travail en équipe (pour 82,4 % d'entre eux), en construction des objets (82,4 %), en informatique (47,1 %) et même en mathématiques (32,4 %) en jouant Minecraft. Hamlen (2009) a mesuré la créativité auprès de 118 élèves aux Etats-Unis en ce qui concerne les jeux vidéo. Elle a fondé son travail sur une étude de corrélation entre le temps de jeu et le niveau de créativité. Les résultats de son étude n'ont dévoilé aucun lien pertinent, même si elle soutient que la créativité semble décroître avec l'âge des sujets interviewés.

Pham (2014) prend le contre-pied de l'affirmation précédente. Ses travaux ont prouvé que la pratique du jeu vidéo n'augmente pas de façon significative la pensée divergente, mais la relation entre créativité et durée d'exposition au média est ambiguë. Tremblay (2013), à son tour explique que la créativité est présente chez tous les individus, mais cela ne fait pas de tous des artistes.

Après avoir contacté que l'un de ses étudiants adeptes de jeux vidéo possédait des capacités attentionnelles remarquables, Bavelier²⁷ s'investit dans le champ de la neuroscience cognitive à l'université de Genève, et se spécialise dans le domaine de l'impact des nouvelles technologies sur le cerveau humain, notamment celui des jeux vidéo. Dans ses ouvrages, elle conclut que les joueurs entraînés sur des jeux vidéo d'action se défendent facilement dans un milieu complexe. Ils développent une grande capacité d'attention, lorsqu'ils font face à un défi. Ils se fatiguent moins vite et sont moins distraits. Ils réagissent plus vite, parviennent plus rapidement à recentrer leur attention à la recherche d'une nouvelle cible. La même étude révèle que les joueurs aux jeux d'action développent également leur vision, appréhendent un plus grand nombre d'objets d'un coup d'œil. « *Leur attention visuelle est mieux répartie dans l'espace* ». Par conséquent, les joueurs de jeux vidéo obtiennent également de meilleurs résultats aux tests d'acuité visuelle. « *Ils peuvent lire des textes écrits plus petit et sont plus sensibles aux contrastes* ». Linda Jackson²⁸ de l'université du Michigan, a découvert que, sur les 491 jeunes garçons de 12 ans qu'elle a étudiés, ceux qui jouent aux jeux vidéo (violents ou non) sont plus créatifs quand on leur demande de dessiner ou d'inventer des histoires. Face à cette assertion, nous comprenons davantage les effets de la pratique des jeux vidéo sur les dessins des enfants. Nos résultats nous ont permis de comprendre que les enfants jouant souvent aux jeux vidéo (à n'importe quel type) à un rythme modéré ont de meilleures notes

²⁷ <https://www.lepoint.fr/high-tech-internet/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603-47.php>

²⁸ <https://www.lepoint.fr/high-tech-internet/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603-47.php>

en dessin et dessinent mieux que ceux qui le font rarement. Nos résultats nous ont révélé que ceux qui jouent aux jeux vidéo rarement n'ont pas la moyenne en dessin. Ils ont les notes qui varient entre 0 et 10, ce qui n'est pas le cas chez ceux jouant aux jeux vidéo 2 fois par semaine. Par contre les adeptes addictes des jeux vidéo ont juste la moyenne pas de bonnes notes (tableau 6 et graphique 3). Les questionnaires adressés aux éducateurs du centre confirment que la plupart des apprenants travaillent dans les matières comme l'éducation artistique en particulier en dessin.

Paragraphe 3. Les jeux vidéo stimulent les aptitudes en dessin

Notre séjour dans le centre nous a aussi permis d'observer et de constater les aptitudes des enfants en dessin. Ceux-ci, lors de leur temps libre dessinent spontanément au tableau ou sur les feuilles de papier pour se divertir alors qu'ils ne suivent aucun cours en art plastique et n'en ont jamais suivi d'ailleurs. Boudarse (2020) avoue que le jeu et le dessin ont constitué les premiers médiateurs thérapeutiques en psychothérapie de l'enfant. En ce qui concerne le dessin spontané des enfants, il expose également que dans une perspective psychanalytique familiale, l'utilisation du dessin spontané de l'enfant en consultation familiale permet de saisir les articulations entre les espaces psychiques subjectif et intersubjectif. Le dessin spontané d'enfant soutient le processus créatif et favorise l'élaboration du traumatisme psychique. Le chercheur illustre ses propos par l'exemple d'une famille monoparentale à problèmes multiples suivi en thérapie. La méthode constituait à chaque enfant à faire un dessin de son choix en fonction d'une thématique émise par le psychologue. Ensuite, les autres membres de la famille observent à leur tour les dessins et disent ce qu'ils perçoivent en fonction de leur inspiration. Ce genre d'activité a permis au père de famille victime d'exil, de violence et de guerre de raconter son vécu et son enfance à travers les dessins de ses enfants.



Photo 2. Dessin réalisé par un apprenant du PCA du foyer Don Bosco jouant au jeu vidéo. Source mémoire 2021

Les dessins peuvent être utilisés pour amener les enfants en situation difficile à raconter plus aisément leurs vécus et leurs traumatismes pour les enquêtes sociales surtout lors des premières écoutes. Le dessin peut également seconder la méthode d'écoute de l'enfant en situation difficile qui la plupart du temps ment ou omet des détails importants de son histoire lors de ses premiers contacts avec les agents sociaux. En effet les enfants en situation difficile surtout ceux en situation de rue quittent le domicile familial pour plusieurs raisons et ont peur d'y retourner. Les raisons qui sous-tendent cette peur peuvent être la punition infligée par les parents en cas de manquement, la maltraitance physique et ou morale. Dans ce cas de figure, l'enfant peut changer son nom, raconter une version erronée de son histoire, indiquée une adresse fausse de ses parents à l'éducateur. Ces agissements rendent le travail social difficile et embrouillent toutes les pistes d'une réinsertion familiale possible.

Paragraphe 4. Les jeux vidéo au service des causes sociales

Dans le processus de la réinsertion de l'enfant à besoins spécifiques, la réinsertion familiale est la plus difficile. Vu que la quasi-totalité des enfants en général et des enfants en situation difficile en particulier jouent aux jeux vidéo ; vu que la pratique des jeux vidéo influent sur leurs aptitudes à dessiner ; la méthode de dessin spontanée de l'enfant peut être utilisée pour rendre moins complexe le travail social et plus attrayant. La méthode aidera doublement dans leur réinsertion sociale et professionnelle. Dans la même optique, Jaumouille (2017) propose l'usage des jeux vidéo pour développer ou renforcer les liens entre les parents et les enfants. Il stipule que les jeux vidéo peuvent devenir un moment de partage et un prétexte à discussion

comme sont les jeux de société classiques, la lecture d'histoires, la réalisation d'un bricolage. Le manque de dialogue entre l'enfant et ses parents constituent l'une des causes qui renforcent les peurs de l'enfant et le rend plus vulnérable. Les parents peuvent également adopter la méthode du jeu vidéo pour aborder les sujets sensibles avec leurs enfants pour prévenir le flux des enfants vers la rue. La méthode de jeu vidéo peut être utilisée à titre curatif, dans les premiers jours suivant la réinsertion familiale et pour le maintien de l'enfant, car plusieurs enfants, après avoir été réinsérés reviennent encore dans la rue faute d'adaptation à leur nouvelle vie et par manque de communication avec leurs parents ou tuteurs. De tout ce qui précède, nous avançons l'assertion selon laquelle, la pratique modérée des jeux vidéo stimule la créativité des enfants en situation difficile qui la pratiquent souvent. Ces effets sont très visibles chez les enfants à besoins spécifiques à travers les arts plastiques.

Paragraphe 5. Les difficultés d'apprentissages des enfants

Les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo éprouvent des difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques. Le tableau 8 et le graphique 6 montrent que 64 % des sujets interviewés éprouvent des difficultés d'assimilation en lecture et compréhension ou en mathématiques. Ces difficultés ont été confirmées par *tous les* éducateurs du PCA (confère tableau 10). En réalité, les enfants ne travaillent pas en compréhension de l'écrit, expression écrite, dictée et en mathématiques. Les écoliers du système primaire formel au Bénin rencontre le même genre de problème. Le directeur de l'IIP a confirmé cette réalité. « *Au primaire aujourd'hui, nos enfants ont des difficultés de lecture, d'écriture et de calcul, le basique pour entrer dans l'apprentissage puisque si vous ne savez pas lire, ni écrire, ni calculer, ni compter, c'est difficile, vous ne pouvez rien d'autre. Curieusement, c'est à ce niveau que nous avons des problèmes au Cours d'Initiation (CI) et au Cours Préparatoire (CP) avec nos apprenants* ». En 2019, les résultats du Programme d'Analyse des Systèmes Éducatifs de la CONFEMEN (PASEC-2019), Conférence des ministres de l'éducation des Etats et gouvernements de la Francophonie atteste que 62,4 % d'élèves au Bénin ne disposent pas des compétences leur permettant de poursuivre sans difficulté leurs apprentissages. Ce même rapport, montre que le pays à un TBS de 121,9 % et un taux d'achèvement du primaire de 47,6 %. On observe également que près de 75,7 % d'écoliers béninois en début de scolarité primaire ne sont pas capables de lire aisément plus de vingt lettres en une minute. Pourtant, (37,9 %), d'écoliers béninois réussissent à compter au-delà de quatre-vingts. L'évaluation du niveau des enseignants des écoles primaires du Bénin en didactique des mathématiques et élaboration d'un programme de formation confirme en 2013, que le Bénin fait partie du groupe de pays dont les taux d'échecs scolaires sont les plus élevés (22 % aux tests de mathématiques au CM1). Les compétences des élèves béninois sont largement au-dessous des compétences prévues par les programmes d'études en général, et ceux de mathématiques en particulier, ces deux dernières décennies. Rappelons que les enfants présents au PCA ont pour la plupart abandonné les classes au CE1 ou au CE2 ou n'ont jamais fréquenté une école primaire. Le tableau du secteur éducatif primaire béninois s'affiche avec

un bilan lourd preuve de défaillance du système. L'école primaire béninoise fait face à plusieurs maux aussi bien au niveau des enfants des enseignants que des curricula enseignés.

Paragraphe 6. La densité des programmes d'études au primaire

Les difficultés que rencontrent les apprenants dépendent aussi de la densité des curricula enseignés. Lors de nos entretiens avec le directeur du DIIP, il affirme que les curricula enseignés au primaire sont denses. « Nous sommes conscients que les programmes qui sont en cours d'exécution jusqu'à maintenant sont denses. Aujourd'hui nous sommes en pleine révision des curricula de nos programmes de français en ce qui concerne la lecture et l'écriture, la communication orale, de même que le programme de mathématiques au CI et au CP » affirme le directeur DIIP.

Paragraphe 7. L'incompétence des enseignants du primaire

Les difficultés d'assimilation des apprenants proviennent également de l'incompétence des enseignants. Les enseignants du secteur primaire au Bénin éprouvent des difficultés à enseigner. Le directeur de l'IIP martèle avec désolation que « *le problème de notre école, c'est les enseignants... En avril 2021, environ 500 directeurs de tout le Bénin, ont été inspectés. Sur les 500 directeurs, sur 100, il y a près de 200 qui ont eu 20 et moins. Alors lorsque le directeur d'école est incapable de s'acquitter professionnellement de ses obligations qu'est ce qui peut demander à ses collaborateurs ? Lorsqu'un directeur d'école vient à l'école sans préparer la classe, lorsqu'un directeur d'école ne tient pas sa classe et reste au bureau et va chercher le service d'un enseignant qui est à la maison qu'il paye de sa poche quel résultat on peut avoir ?* ». Il continue ses propos avec constation « *nous avons des enseignants qui n'arrivent même pas à faire, par exemple 253 /3. Alors qu'est-ce que cet enseignant va enseigner ? Lorsque vous avez un enseignant qui ne sait pas que le complément d'objet lorsque qu'il est placé avant le verbe le participe passé s'accorde avec le complément d'objet placé avant le verbe. Alors que ça fait partir des connaissances à enseigner* ». Les éducateurs du PCA du foyer Don Bosco ont reçu les mêmes formations que les enseignants des cours primaires. Ils ont été formés à l'Ecole Normale d'Instituteurs (ENI) et ont même eu des expériences dans les salles de classes normales. Ils sont tous titulaires du Certificat d'Aptitude Pédagogique (CAP) ou du Certificat Élémentaire d'Aptitude Pédagogique (CEAP). Nous retenons que le problème du système éducatif béninois est profond. De ce fait, nous affirmons donc que le mal est général. Les écoliers du secteur primaire formel rencontrent des difficultés d'assimilation en français et en mathématiques comme ceux des PCA. Malgré ces difficultés, à la fin du cursus primaire, il est attendu de l'apprenant plusieurs aptitudes.

Paragraphe 8. Les objectifs pédagogiques apprentissages attendus des apprenants en fin de cycle

En fin de cycle primaire, il est attendu de l'apprenant au cours primaire, un certain nombre d'attitudes comme, la stimulation de la curiosité et de la créativité, l'exercice du sens de la rigueur et de l'objectivité, le développement de la confiance en soi et de la confiance aux

autres²⁹. Le Directeur de l'IIP explique en détails, « *un enfant qui finit le cycle primaire doit pouvoir écrire correctement, lire au moins de façon expressive même si ce n'est pas couramment, il doit pouvoir lire et comprendre ce qu'il lire, c'est-à-dire il y a la diction et la compréhension. L'enfant doit pouvoir lire de façon expressive, il doit pouvoir réaliser les 4 opérations : addition, soustraction, division et multiplication et comprendre la démarche de résolution du problème. C'est une démarche transversale à tous les champs de formation. Et la vie est une résolution permanente de problèmes. Donc, l'enfant doit avoir la maîtrise de la démarche* ». Ces différentes aptitudes lui permettront de mieux se défendre au cours secondaire et dans la vie active, s'il désire apprendre un métier. C'est pourquoi, le code de l'enfant au Bénin exige à tous les enfants d'avoir le niveau de la classe de CM2 ou le CEP, avant de s'orienter vers une formation professionnelle.

Paragraphe 9. Particularité des PCA et les troubles spécifiques de l'apprentissage

➤ Particularité des PCA

Les apprenants des PCA rencontrent des problèmes particuliers au nombre desquels nous pouvons citer l'indiscipline des apprenants malgré toutes les dispositions prises pour y mettre fin, le manque de motivation au travail accentué par le retard, l'irrégularité au cours et le manque de volonté de ceux-ci. A cela s'ajoutent, les problèmes d'ordre psychologiques. « Certains apprenants du PCA se croient beaucoup plus âgés que d'autres et psychologiquement, ils se voient inadaptés à ce qu'on est en train de dire mais c'est du leurre » argumente le directeur de l'enseignement primaire. Pour les encourager, il propose aux enseignants d'utiliser la pédagogie de réussite et la pédagogie différenciée. La pédagogie différenciée conseille à l'enseignant d'écouter chaque apprenant et de le traiter en fonction de ses besoins spécifiques. Cela nécessite chez l'instituteur de fait preuve de sacrifice, de donner le meilleur de lui-même, de se surpasser. La pédagogie du mérite quant à elle, consiste à féliciter l'apprenant pour son effort de n'importe quel type. Pour réussir sa mission, l'enseignant doit essayer de monnayer les apprentissages en les rendant attrayants. Pour se faire le DEP recommande l'éducation par le jeu.

➤ Les troubles spécifiques de l'apprentissage.

Wahl & Madelin-Mitjavile (2007) dans leur ouvrage énoncent les troubles spécifiques de l'apprentissage. Les troubles spécifiques de l'apprentissage sont un « ensemble hétérogène de troubles causés par une dysfonction, détectée ou non, du système nerveux central, mais n'ayant pas pour origine un handicap visuel, auditif ou moteur, une arriération mentale, un trouble affectif ou un milieu défavorisé ». Selon les deux pédopsychiatres, ces affections touchent 10 à 12 % des enfants scolarisés soit un effectif de trois apprenants par classe, essentiellement des garçons. Les garçons sont les sujets beaucoup plus touchés par ces troubles, sans qu'il soit possible de comprendre la cause. Les manifestations de ses troubles

²⁹ Extrait du guide de l'enseignement primaire champ de formation : éducation scientifique et technologique

peuvent être des maux de ventre ressentis avant d'aller à l'école, le manque de motivation pour le travail scolaire etc. Le travail des orthophonistes soulage largement de ces angoisses chez les enfants scolarisés.

Paragraphe 10. Prévenir les échecs scolaires

Pour prévenir les échecs scolaires, Malone & Lepper (1987) ont conçu des environnements au sein desquels les individus sont motivés à apprendre en l'absence de toute récompense visible ou punition. Ils affirment que la motivation a un impact palpable sur l'acquisition des connaissances chez les élèves surtout sur leur manière d'apprendre. A partir de différentes théories portant sur la motivation inhérente, ils ont identifié quatre catégories de motivations individuelles à savoir : le défi, la curiosité, le contrôle et le monde imaginaire. Les jeux vidéo possèdent tous les aspects cités au-dessus. C'est pourquoi les enfants ont souvent de la peine à cesser de jouer les jeux vidéo, ce qui n'est jamais le cas, lorsqu'il s'agit de faire ses devoirs d'école. Nous concevons donc, l'important de la motivation lorsqu'il s'agit d'apprentissage. L'introduction des jeux vidéo dans les cours primaires au Bénin peut contribuer à renforcer les compétences des écoliers en français et en mathématiques.

Section 3. Suggestions et limites de l'étude

Compte tenu des effets positifs de l'utilisation modérée des jeux vidéo chez les enfants, nous proposer des suggestions aussi bien aux parents, aux collectivités locales et au gouvernement béninois.

Paragraphe 1. Suggestions

- Aux parents
 - Offrir aux enfants, des jeux vidéo conformes à leur âge ;
 - veiller à l'usage modéré des jeux vidéo chez les enfants (entre 5 et 10 heures maximum par semaine) ;
 - faire régulièrement le suivi scolaire des enfants surtout dans les écoles publiques et dans les PCA.
- Aux collectivités locales et Organisation Non Gouvernementales (ONG)
 - Organiser périodiquement des séances de hackathon pour stimuler la créativité des jeunes développeurs de jeux vidéo ;
 - initier des tournois de jeux vidéo pour occuper les enfants pendant les vacances et les congés.
- À l'Etat béninois
 - Introduire dans l'enseignement primaire (formel et alternatif) les jeux vidéo, pour renforcer le niveau des apprenants qui est bas actuellement ;

- stimuler la créativité des développeurs des jeux vidéo en initiant périodiquement des résidences artistiques à cet effet.

Paragraphe 2. Les limites de l'étude

Aucune œuvre humaine n'est parfaite. Notre recherche présente plusieurs limites. Entre autres, nous pouvons citer :

- la prise en compte des apprenants du PCA jouant uniquement aux jeux vidéo au détriment de ceux ne jouant pas aux jeux vidéo ;
- l'absence d'une étude comparative entre les apprenants joueurs de jeux vidéo et les non joueurs ;
- la petite taille de notre échantillon (50) ;
- la prise en compte uniquement de quelques matières enseignées (dessin, mathématiques, lecture et compréhension) comme variables de notre étude alors qu'une dizaine de matières sont enseignées.

Chapitre IV : Projet professionnel

Cette partie de notre recherche aborde notre projet professionnel. Il comporte trois sections divisées en plusieurs paragraphes.

Section 1. Description générale du projet

Paragraphe 1. Contexte et justification du projet

La révolution numérique a amené des changements dans tous les domaines au niveau du monde. Dans les classements mondiaux, l’Afrique se retrouve encore dans les derniers rangs en matière de développement des TIC. Cependant, au cours de ses dernières années, la diffusion des TIC s’est accéléré sur le continent. Selon le GSM Association (GSMA) en 2017, le continent enregistre un taux de croissance moyen annuel supérieur à 6 %. En Afrique en général, c’est le téléphone mobile qui porte la révolution numérique. Cette dynamique n’est toutefois pas égale à travers le continent.

En Afrique subsaharienne, le taux de pénétration de la téléphonie mobile varie énormément d’un pays à l’autre. En dix ans (2005 - 2015), le nombre d’appareils électroniques utilisés est passé de 130 à 900 millions. Sur les 900 millions d’appareils comptés, moins de 200 millions sont des smartphones. Au Bénin, selon l’Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (ARCEP), on note un taux de pénétration d’internet de 52,07 % au sein de la population en 2019. Plus de la moitié des connexions à internet passe beaucoup plus par le téléphone en Afrique. Une grande partie des usagers possèdent plusieurs téléphones et plusieurs cartes SIM (*Subscriber Identity Module*). Cela est dû à l’envahissement de produits chinois sur les marchés africains surtout des smartphones fabriqués en Chine vendus bon marché et accessibles à tous. Cependant, l’accès à une connexion haut débit reste encore cher et peu accessible sur le continent.³⁰ L’évolution des nouvelles technologies associée à la démographie a permis, l’existence de la génération alpha à la suite de la génération Z. La génération Alpha³¹ a commencé à naître en 2010. Actuellement elle abonde nos écoles primaires. Cette catégorie d’enfants est née avec l’avènement des grandes technologies et innovations. Elle est définie par des dispositifs technologiques comme les smartphones et tablettes, les jeux vidéo, les trains sans conducteur etc. Les enfants de cette génération profitent pleinement des technologies. Ils n’émettent aucune réserve face aux risques encourus par l’utilisations de ces objets. Ils passent la majeure partie de leur temps devant les écrans. Leur quotidien est caractérisé par les jeux vidéo, les mallettes, les téléphones tactiles, la création des animaux de compagnie virtuels, jouer à se déguiser, etc. Cette génération est un récepteur rapide des nouvelles technologies. « *Alors que la radio prenait 38 ans pour atteindre 50 millions d’utilisateurs, la télévision en a pris 13, l’iPod juste*

³⁰ GSMA (2019). *L’Economie Mobile Afrique Subsaharienne*

³¹ McCrindle M., Fell A. (2020). *Understanding generation alpha* (2020)

*quatre, Internet trois, Facebook un seul et le Pokémon Go phénomène n'a pris que 19 jours ! ».*³²

Quartier latin d'Afrique dans les années 70, le Bénin était félicité pour son système éducatif rigide et performant. Avec le temps cette performance a pris un coup et s'est affaiblie sérieusement. Le système éducatif traverse une série de problèmes qui se ressent chez les écoliers. Près de 75,7 % d'écoliers béninois en début de scolarité primaire ne sont pas capables de lire aisément plus de vingt lettres en une minute. Les examens du CEP au niveau national donnent souvent de bon chiffre mais très peu d'apprenants ont les aptitudes exigées pour entamer l'enseignement secondaire ou se défendre valablement dans la vie active professionnelle. L'éducation représente le deuxième secteur d'application des nouvelles technologies. Au Bénin, le gouvernement encourage l'implication des TIC dans l'éducation depuis le cours primaire. La création des classes multimédias dans certaines écoles primaires est un exemple.

Les enfants ont accès aux contenus des jeux vidéo quelques soient leurs conditions de vie de façon anarchique sans contrôle ni réglementation. Il est donc important de mettre des barrières pour tirer des profits positifs des contenus de jeux vidéo dans le domaine éducatif surtout dans les cours primaires au Bénin. Notre projet vient à point nommé pour réguler la pratique des jeux vidéo chez les enfants du cours primaire aussi bien à l'école qu'en dehors de l'école.

Paragraphe 2. La description du projet

- **Titre du projet** : projet d'édition d'un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo dans l'enseignement primaire au Bénin
- **Nature du projet** : le présent projet est d'envergure nationale, il est de nature social éducatif et à un aspect numérique. Il vise à éditer un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo dans le domaine éducatif. Il est une première phase pour initier dans les écoles primaires des activités numériques pour renforcer les niveaux des apprenants en rendant l'enseignement attractif.
- **Lieu** : Bénin
- **But** : il a pour but d'introduire les jeux vidéo dans les écoles primaires du Bénin. Il consistera d'abord à implémenter la phase pilote du projet, à l'évaluer puis à décider de la mise en œuvre du projet proprement dit.
- **Objectif général** : ce guide méthodologique a pour objectif d'aider à la réglementation de l'usage des jeux vidéo dans les écoles primaires et de propulser la mise en œuvre des projets numériques dans les autres écoles du primaire.
- **Objectifs spécifiques** :

³² McCrindle M., Fell A. (2020). *Understanding generation alpha* (2020)

- proposer un cadre méthodologique et des dispositifs techniques et technologiques pour l'usage des jeux vidéo aussi bien dans les écoles qu'en dehors des écoles ;
- fournir des connaissances relatives aux jeux vidéo présentées de façon claire, concise et facile ;
- recommander des bonnes pratiques aux utilisateurs des jeux vidéo ;
- aider les utilisateurs et les décideurs du domaine éducatif à prendre des décisions.

➤ Bénéficiaires : notre projet est adressé à trois types de bénéficiaires :

- Primaires : les écoliers béninois
- Secondaires : les parents d'écoliers, les dirigeants d'école
- Tertiaires : les structures étatiques et les organisations de la société civile

➤ Cible : les écoles primaires du Bénin

➤ Activités : pour le projet d'élaboration du guide méthodologique, huit (08) étapes de réalisation ont été proposées :

- ✓ avant-projet (à cette partie, une étude préalable sera réalisé avec un échantillon plus grand et une comparaison sera faite entre les joueurs des jeux vidéo et non joueurs suivi d'une analyse longitudinale, la rencontre des acteurs, collecte des données seront également faite);
- ✓ référencement à la législation ;
- ✓ planification de contenu ;
- ✓ formation des comités ;
- ✓ rédaction du guide méthodologique ;
- ✓ soumission aux comités ;
- ✓ validation du draft du guide ;
- ✓ édition du guide ;
- ✓ diffusion du guide (formation des acteurs) Évaluation (une évaluation des effets de l'utilisation du guide sera faite toutes les 2 ans suivi sur une cohorte d'enfants jouant aux jeux vidéo)

La mise en œuvre des 8 étapes permettra de produire une première version du guide méthodologique répondant aux besoins du marché. Deux ans après la diffusion du guide une évaluation des effets du guide sur le marché sera réalisée. Cette étude permettra la réédition du guide.

➤ Partenariats :

- Porteur de projet : ONG Enseigner le Bénin
- Subvention : Fonds du Partenariat Mondial pour l'Éducation.
- Soutien : MEMP, Bénin Télécoms
- Partenaires : Institut Français de Cotonou, MTN, Etrilabs, Sèmè City.
- Mécène : Fondation Don Valley

Paragraphe 3. Présentation de la structure de mise en œuvre du projet

Le projet sera mis en œuvre par l'ONG « Enseigner le Bénin ». L'ONG enseigner le Bénin est une ONG naissante enregistrée en 2021 au Bénin. Sa mission est de relever les défis de l'éducation primaire avec l'effort conjugués des parties prenantes (communautés, gouvernements, acteurs de la société. Elle a pour vision de permettre d'ici 2041, à 75 % des enfants béninois en âge d'aller à l'école d'achever le cours primaire et d'acquérir des aptitudes nécessaires à cet effet. Pour la mise en œuvre du projet, nous avons besoins des ressources humaine, matériel et financiers.

➤ Ressources

Nous avons besoin de plusieurs types de ressources :

- Humains : pédagogues éducateurs, développeur web, inspecteur des systèmes de formation du primaire, documentaliste, infographiste, réviseur, expert en éducation numérique
- Matériels : ordinateurs portatifs, imprimantes, mobiliers de bureau, scanner etc.
- Financiers : coût global du projet

➤ Organigramme de l'équipe de projet

Le projet sera mis en œuvre par une équipe dynamique et efficace. Le présent organigramme montre les différents acteurs.

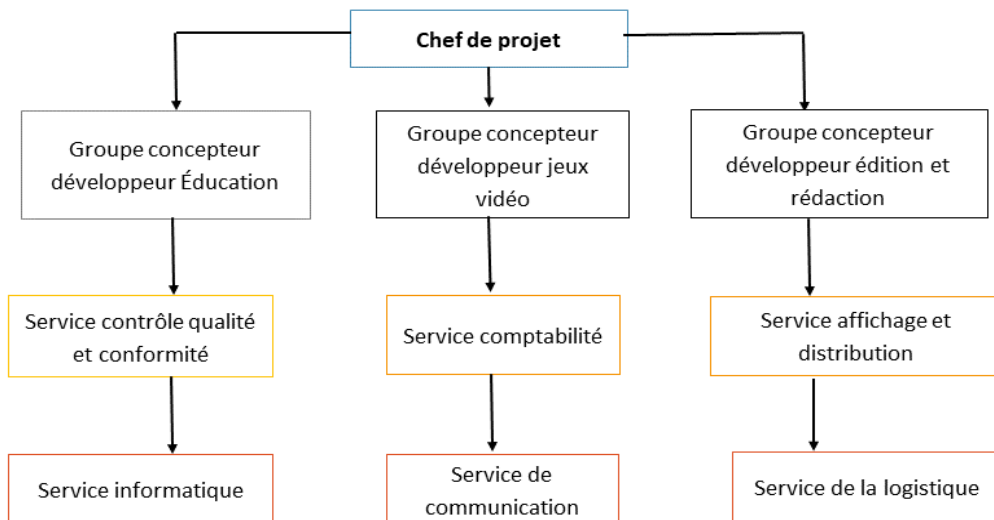


Figure 2. Organigramme de l'équipe de projet

Section 2. Faisabilité du projet, théorie du changement et stratégie de communication

Paragraphe 1. Faisabilité du projet

Pour évaluer la faisabilité du projet, nous allons procéder à une analyse des Forces, Faiblesses Opportunités et Menaces (FFOM) de notre projet.

➤ **Forces :**

- ONG spécialisé dans l'éducation des enfants ;
- personnels disposants de beaucoup d'expérience dans le domaine de l'éducation ;
- personnel flexible ayant un forte capacité d'adaptation ;
- projet innovant ;
- unicité du projet.

➤ **Faiblesses :**

- Manque de moyens financiers ;
- ONG naissante, peu connue.

➤ **Opportunités :**

- Existence de beaucoup d'initiatives gouvernementales pour accompagner les activités numériques au Bénin (Ministère de l'économie numérique, Bénin Telecom SA, MEMP, Unicef, UNESCO) ;
- volonté du gouvernement actuel à introduire dans les cours primaires les outils numériques ;
- existence de partenaires locaux pouvant financer le projet (Sèmè City, Etrilabs, GSM MTN, Moov Africa, Solidar'it, BloLab,) ;
- existence des initiatives régionale et internationale pour financer les projets ayant trait aux jeux vidéo ;
- existence de projet étatique sur le numérique.

➤ **Menaces**

- couverture partielle des réseaux internet et de téléphonie mobile ;
- absence d'électricité dans cette zone du pays ;
- accès cher aux données internet.

Paragraphe 2. Durée du projet et résultat attendu

La rédaction d'un bon guide d'utilisation durera 22 mois. Le guide sera actualisé tous les 2 ans en fonction de l'évolution de la technologie. A la fin du projet nous attendons comme livrable, un guide méthodologique d'utilisation des jeux Vidéo adapté au système éducatif primaire du Bénin.

Concrètement, il est attendu, un document aussi bien en version papier et électronique décrivant les usages possibles des jeux vidéo dans les écoles primaires au Bénin pour un renforcement du niveau d'apprentissage des apprenants.

Paragraphe 3. Théorie du changement du projet

La théorie du changement porte ici sur l'utilité du guide méthodologique. Elle présente le résultat, les effets et les impacts du projet sur l'utilisation du guide méthodologique dans les écoles primaires au Bénin.

Tableau 12. Théorie du changement du projet (source, mémoire 2021)

Au Niveau des écoles
- Utilisation du guide méthodologique
- Réduction des pratiques de jeux vidéo peu orthodoxe
- Augmentation de la motivation des écoliers à étudier
- Les notes des écoliers s'améliorent peu à peu
- Développement des compétences et aptitudes scolaires des écoliers
- Augmentation des taux de réussite chez les écoliers
- Réduction des taux d'abandon
- Augmentation du taux d'achèvement du cours primaire
- existence au secondaire des écoliers ayant des aptitudes requis pour ce niveau

Le guide sera utilisé dans les écoles primaires, son introduction permettra à court terme à la pratique des jeux vidéo dans les écoles primaires, à moyen terme, l'usage du guide permettra aux écoliers d'avoir de bonnes notes et de réussir en classe supérieure, à long terme nous allons observer dans les écoles primaires, l'augmentation du taux d'achèvement scolaire et des écoliers performants.

Paragraphe 4. Stratégie de communication

Tableau 13. Stratégie de communication

Cible	Canaux	Supports
Les écoles primaires du Bénin	Affichages grand format	Panneaux publicitaires 4X 3 sur les grandes artères de circulations dans les grandes villes.
	Télévision Office Radiodiffusion et Télévision du Bénin (ORTB),	Spot télévision de 1 minute
	Radio ORTB, Océan FM	Spot radio de 1 minute
	Communication de proximité	Stylos, porte-clés, traceurs à l'effigie de la structure et du projet
	E mailing	Newsletters informatives, ciblant les structures éducatives
	Réseaux sociaux (tik-tok, whatsapp, snapchat, twitter, instagramm, facebook)	- Capsule de présentation du guide de 1 minute

		- Diffusion en live de la cérémonie de lancement du guide méthodologique
	Presse écrite (Le matinal, l'évènement précis)	Encarts publicitaires en couleurs à la première page des journaux
	Presse en ligne Banouto	Bannières publicitaires

Section 3. Planification, modèle d'affaire, budget et plan de financement

Paragraphe 1. Planification des activités du projet

Le projet commencera en janvier 2022, il durera 22 mois. Le projet prendra fin en novembre 2023. La figure ci-dessous renseigne plus.

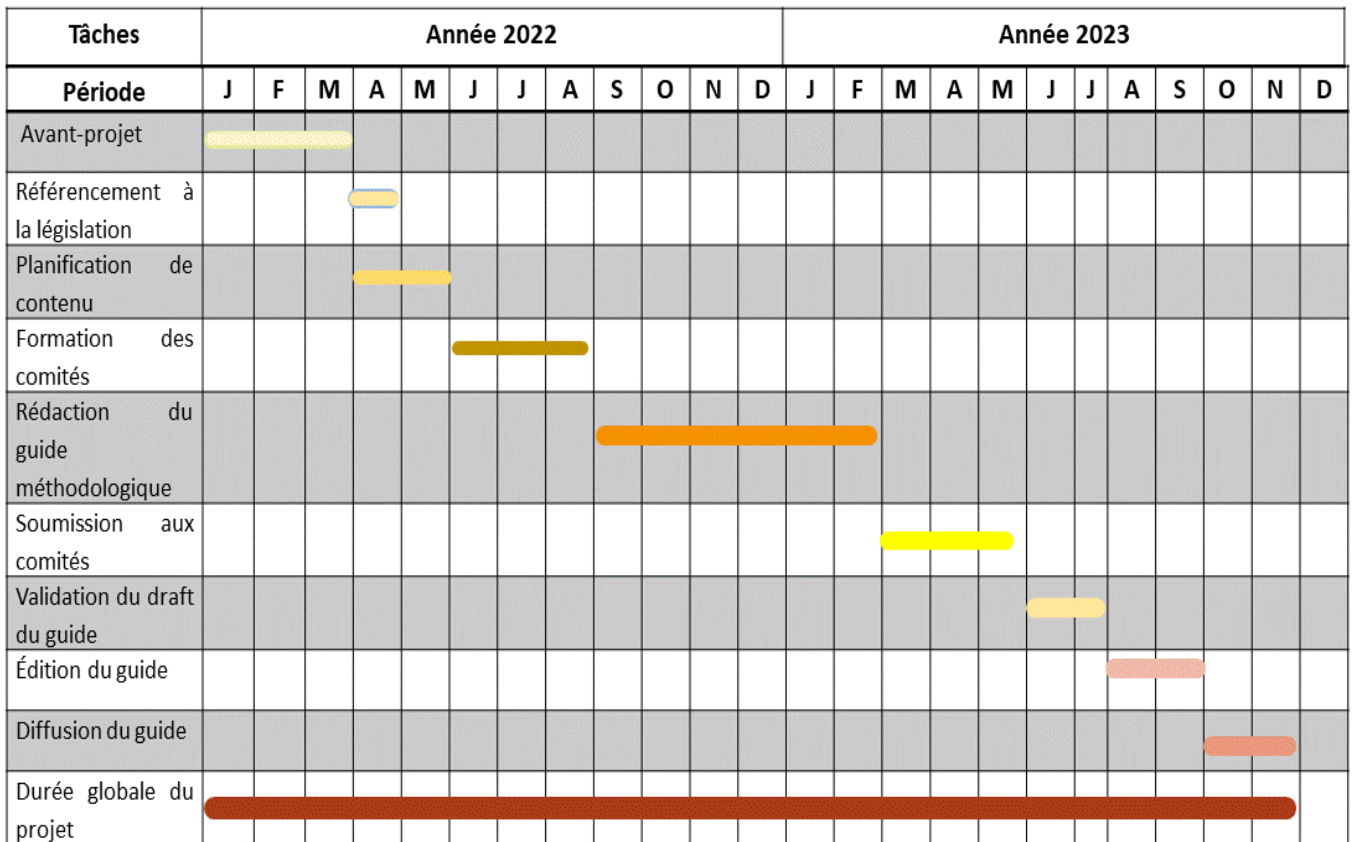


Figure 3. Planification des activités du projet

Paragraphe 2. Modèle d'affaire

Tableau 14. Modèle d'affaire. Source mémoire 2021

Partenaires : - Institut Français de Cotonou, - MTN, - Etrilabs, - Sèmè City - MEMP	Activités clés : - Rédaction du guide méthodologique ; - diffusion du guide méthodologique	Proposition de valeur - Guide méthodologique de l'utilisation des jeux vidéo dans les écoles primaires accessibles à toutes les personnes, bien illustré dans un langage courant	Relation clients : Réseaux sociaux Plateforme de l'ONG	Cibles : Ecoles primaires
	Ressources clés : - Humains : pédagogue éducateurs, développeur web, inspecteur des systèmes de formation du primaire, documentaliste, infographiste, réviseur, expert en éducation numérique		Distribution : - version électronique Téléchargement sur la plateforme de l'ONG avec condition d'enregistrement. - Version papier disponible au siège social de l'ONG et des structures partenaires.	
Coût global du projet : 36 750 000 francs CFA soit 56 188, 11 euros.		Nature du projet et source de financement : projet éducatif social à but non lucratif basé sur les subventions		

Paragraphe 3. Budget

Pour mettre en œuvre notre projet, nous avons besoin de **36 750 000 francs CFA soit 56 188, 11 euros.**

Tableau 15. Budget du projet. Source mémoire 2021

Désignations	Prix total en CFA	Prix total en euros	Pourcentage
Dépenses			
Technique (édition, rédaction, diffusion, dépôt légal du guide etc.)	5 000 000	7 645, 65	14 %
Frais de fonctionnement (salaires et autres charges)	20 000 000	30 582,59	54 %
Communication (spot radio, spot télévision, panneaux d'affichages etc.)	4 000 000	6 116,52	11 %
Lancement et diffusion	6 000 000	9 174, 78	16 %
Total	35 000 000	53 519,54	95 %
Imprévus	1 750 000	2 676,03	5 %
Total des dépenses	36 750 000	56 188, 11	100 %

Paragraphe 4. Plan de financement

Tableau 16. Plan de financement. Source mémoire 2021

Désignation	Montant en CFA	Montant en euro	Pourcentage
Autofinancement	6 000 000	9 174,69	16 %
Apports Partenaires	15 000 000	22 936,72	40 %
Mécènes	5 000 000	7 645,57	13 %
Subvention	10 000 000	15 290,93	26 %
Autres ressources	3 000 000	4 587, 48	5 %
Total	38 000 000	58 108,08	100 %

Conclusion

Notre mémoire a pour ambition de contribuer à la réinsertion éducative des enfants en situation difficile au Bénin en proposant les jeux vidéo comme un outil de facilitation de réintégration éducative. De façon générale, notre recherche a eu pour but d'analyser l'apport des jeux vidéo dans la réinsertion éducative des enfants en situation difficile du foyer Don Bosco de Cotonou. De façon spécifique, notre étude nous a permis d'exposer les effets de la pratique des jeux vidéo chez les enfants en situation difficile du foyer Don Bosco de Cotonou ; de décrire les difficultés d'assimilation que rencontrent les enfants en situation difficile du foyer Don Bosco dans leur réinsertion éducative ; et de proposer un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo pour la cause de l'éducation dans les écoles primaires au Bénin. Pour atteindre nos objectifs, deux hypothèses ont été émises. Selon nos hypothèses, les enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo ont de meilleures notes en dessin, ils éprouvent aussi des difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques. Nous avons entrepris les enquêtes de terrain chez les apprenants du PCA, les éducateurs, les gestionnaires de salle de jeux et les cadres du ministère de l'enseignement primaire et maternel. Les enquêtes de terrain ont été faites à l'aide des outils comme le questionnaire, des entretiens et la recherche documentaire pour se faire. Une méthodologie rigoureuse a été suivie tout au long de nos travaux. Les résultats de nos enquêtes ont révélé que la plupart des apprenants (90 %) du PCA du foyer Don Bosco jouent aux jeux vidéo de course, d'aventure, de gestion et de combat. La pratique modérée des jeux vidéo influe sur les aptitudes en art plastique des apprenants. Pour quantifier cette variable, les notes des enfants en dessin ont été prises en compte. Il en ressort que les apprenants jouant modérément aux jeux vidéo dessinent mieux et ont de meilleures notes en dessin. Comme les apprenants du système formel, les apprenants du PCA du foyer Don Bosco (64 %) rencontrent des difficultés en mathématiques en lecture et en compréhension.

Au regard des résultats de nos enquêtes, nos hypothèses de départ ont été totalement confirmées. Pour pallier aux difficultés d'apprentissage des apprenants du cours primaire au Bénin, et stimuler la création d'autres jeux vidéo béninois, nous avons fait des suggestions aux parents d'élèves, aux collectivités locales et à l'Etat. Nous avons également proposé l'édition d'un guide méthodologique d'utilisation des jeux vidéo dans les écoles primaires. Par ailleurs, notre recherche présente des limites. Ces limites peuvent faire l'objet d'un nouveau travail de recherche scientifique.

Références bibliographiques

➤ Ouvrages

- Agence Française de Développement et Samusocial International (2011). *Les enfants des rues : de la prise en charge individuelle à la mise en place de politiques sociales*. Paris, 92 p.
- Agnelli S. (1986). *Les enfants de la rue : l'autre visage de la ville : rapport à la commission indépendantes sur les questions humanitaires internationales*. Paris (France), 139 p.
- Bazin H. (1998). *La fonction sociale des arts de la rue* (en ligne). Disponible sur : http://rechercheaction.fr/hugues-bazin/download/art%20social/1998_La-fonction-sociale-des-arts-de-la-rue.pdf (consulté le 07/02/2021)
- Boudarse K. (2020). *Le dessin d'enfant en consultation familiale*. Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe 2020/2 (n° 75) 2020/2 n° 228, pages 121 – 139 consulté sur <https://www.cairn.info/revue-dialogue-2020-2-page-121.htm> le 27/06/2021
- Bugmann J. (2016). *Apprendre en jouant : du jeu sérieux au socle commun de connaissances et de compétences*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université de Cergy Pontoise, 475p.
- Djilé V. D. (2014). *Communication, TIC et Usages des jeux vidéo au sein des familles ivoiriennes (Abidjan) : Quels enjeux éducatifs pour les enfants de moins de 15 ans ?*. Université Alassane OUATTARA / Bouaké. Disponible sur <http://culture.numerique.free.fr> (consulté le 20/04/2021)
- Duchâteau C., Vandeput E. (2000). *Intégration des TIC au sein des écoles secondaires ; le rôle des personnes ressources*. Revue de l'EPI (Enseignement Public et Informatique), EPI, pp.57-80.
- Codjia O. (2020). *Facteurs associés aux difficultés d'appropriation de la langue française chez les apprenants du centre maman marguerite*. Mémoire de licence en Éducation Spécialisée. Cotonou, Institut Supérieur de Formation des Educateurs Spécialisés Laura Vicuña, 85 p.
- Conférence des ministres de l'Éducation des États et gouvernements de la Francophonie (2019). Programme d'Analyse des Systèmes Éducatifs de la CONFEMEN, *Qualité des systèmes éducatifs en Afrique subsaharienne francophone performances et environnement de l'enseignement-apprentissage au primaire*. Dakar, Sénégal 444 p.
- Coulibaly M. (2019). *Les obstacles à l'usage des TIC par les enseignants en Côte d'Ivoire : cas de l'enseignement secondaire*. Thèse de doctorat : Université de Haute Alsace – Mulhouse France, 334 p.
- Dossat L., Gbenou P- A. (2013) *rapport d'évaluation du niveau des enseignants des écoles primaires du Bénin en didactique des mathématiques et élaboration d'un programme de formation*. Porto Novo – Bénin, 57 pages.

- El Yaagoubi N. (2009). *La problématique des enfants de la rue au Maroc : le cas de la région de Rabat- Salé et de Casablanca*. Mémoire de maîtrise. Chicoutimi : université du Québec, 178 p.
- Faye A-M (2013). *Valorisation et intégration du théâtre dans les composantes de développement : projet de création d'une série théâtrale francophone « palabre des enfants » dans la région de Louga (Sénégal)*. Mémoire de master. Alexandrie : université Senghor Alexandrie à Egypte, 72p.
- Frété C. (2002). *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*. Mémoire en vue de l'obtention du DESS STAF en Sciences et Technologies de l'Apprentissage et de la Formation. Genève : Université de Genève, 146 p.
- Fonds des Nations unies pour l'enfance, (2019). *Rapport final de l'évaluation finale du Programme de Cours Accélérés (PCA) au Bénin période : 2011 à 2018*, Cotonou (Bénin) 82 p.
- Garanet F., Bogono E., Ouédraogo O. Mesenge C. (2016). *Usage de substances psychoactives chez les adolescents des rues à Ouagadougou* in Santé Publique, 2016 (3), 381-389 p.
- Gattolin A. et Retailleau B. (2013). *Jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires*. Rapport d'information : Sénat Français, 97 p.
- Guédégbé R. et Aboubakar (2020). *Guide de l'enseignement primaire champ de formation : éducation scientifique et technologique*, Ministère de l'éducation Nationale et de la recherche scientifique Porto- Novo ,72 p.
- Hamlen G. J. (2009). *The Waldies: A Play in Four Acts*. Bibliobazaar, Charleston Caroline du Sud, États-Unis, 120 p.
- Herrera B., Jorge A. (2017). "Mining Creativity: Video Game Creativity Learning Effects". Graduate Theses and Dissertations. 15263. Consulté sur <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15263> consulté le 18/06/2021
- Jaumouille C. (2017). *Les jeux vidéo ça abrutit nos enfants !?* fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel Bruxelles, Analyse 2017-8/15
- Karsenti, T. et Bugmann, J. (2018). *Quels apports éducatifs du jeu vidéo Minecraft en éducation ?*. Formation et Profession, 26(1), 89-108. Consulté sur <http://dx.doi.org/10.18162/fp.2018.459> le 20/06/2021
- Klein, C. (2013). *Les usages du numérique pour l'enseignement du FLE/FLS/FLSCO*. L'école numérique, (16, juin 2013),8-11.
- Kounakou K., Moreau A. C., Ruel J., Abba H. (2015). *Éducation aux médias à l'heure des réseaux contribution en littérature médiatique : le cas des jeunes togolais*. Paris (France), 259 p.
- Malone, T., Lepper, M. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. dans R.E. Snow & M.J Farr (Eds.), Aptitude, learning, and instruction volume 3:

Conative and affective process analyses (pp. 223-253). Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Mahwah, Etats Unies d'Amérique

- Marguerat Y. (1997). *Les "enfants en situation difficile" : un essai de typologie*. Cahiers de Marjuvia, (5), p. 79-83. <https://horizon.documentation.ird.fr>, consulté le 21/06/2021

- McCrindle M., Fell A. (2020). *Understanding generation alpha* Published by McCrindle Research Pty Ltd, Norwest, AUSTRALIA, 22 p. disponible sur www.researchgate.net consulté en ligne le 20/05/2021

- Ministère de la Justice, de la Législation et des Droits de l'Homme. *Loi n° 2015-08 du 8 décembre 2015 portant code de l'enfant en République du Bénin*. 593 p.

- Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (1995). *Dans la rue, avec les enfants programmes pour la réinsertion des enfants de la rue*. Paris, 322 p.

- Organisation des Nations Unies pour l'Enfance Unicef/Bénin (2017). *Analyse de la situation des enfants du Bénin*, actualisé en 2017. Cotonou, 112 p. consulté sur <https://mdscbenin.org/wp> le 29/01/2021

- Pham M. (2014). *L'usage du jeu vidéo et la pensée créatrice chez l'enfant, Vers une émergence d'idées non-conventionnelles dans la résolution de problèmes*, master of arts in business communication, université de Fribourg Suisse 193 p.

- Réseaux des Femmes Élues Locales d'Afrique- Cités et Gouvernements Locaux Unis REFELA-CGLU Afrique (2018). *Rapport d'analyse de la situation des enfants de la rue en Afrique*. Rabat, 76p. Consulté sur <https://knowledge.uclga.org> le 29/01/2021

- Soliman C. (2019). *L'intégration des enfants de la rue par l'art*. Mémoire de master. Alexandrie : université Senghor Alexandrie à Egypte, 105 p.

- Tercier A-S. (2003). *Enfants des rues de Bombay Snehasadan, la maison de l'amitié*. Paris (France), 224 p.

- Tisseron S. (2008). *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris, (France), 176 p.

- Wahl G., Madelin-Mitjavile C. (2007) *Comprendre et prévenir les échecs scolaires*, paris 286 p.

Sites web consultés

<https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review>

<https://www.cairn.info/revue-dialogue-2020-2-page-121.htm> le 27/06/2021

<https://medecinsdumonde.be/projets/aider-les-enfants-des-rues-a-cotonou#Lasituation>

www.gsmaintelligence.com

https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/tnd/D

www.lepoint.fr/high-tech-internet/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603_47.php

https://www.lepoint.fr/high-tech-internet/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603_47.php

<https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ducation>

www.researchgate.net

1- Liste des illustrations

➤ Figures

Figure 1. Carte de la commune de Cotonou. Source mémoire 2021	5
Figure 2. Organigramme de la structure de mise en œuvre du projet	47
Figure 3. Planification des activités du projet	50
Figure 4. Test statistique hypothèse 1	xi
Figure 5. Test statistique hypothèse 2	xi

➤ Graphiques

Graphique 1. Préférence des jeux vidéo par les enfants	27
Graphique 2. Fréquence de la pratique des jeux vidéo	28
Graphique 3. Notes en dessin	29
Graphique 4. Notes des enfants en lecture et compréhension	30
Graphique 5. Note en mathématiques	31
Graphique 6. Difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques	31
Graphique 7. Note en dessin et fréquence de pratique de jeu	32

➤ Photos

Photo 1. Enfants en situation difficile jouant aux jeux vidéo dans une salle de jeu à Cotonou	35
Photo 2. Apprenant du PCA du Foyer Don Bosco de Cotonou faisant des dessins spontanés. ix	
Photo 3. Administration du questionnaire de recherche à un apprenant du PCA du foyer Don Bosco	vii
Photo 4. Ecran d'une télévision montrant un match de football lors de la pratique d'un jeu vidéo	vii
Photo 5. Capture d'écran de la page d'accueil du jeu vidéo Grand Theft Auto (GTA).....	viii
Photo 6. Capture d'écran d'une partie de jeu vidéo de football (FIFA)	viii
Photo 7. Copie en dessin d'un apprenant du PCA du foyer Don Bosco jouant au jeu vidéo. ..	ix
Photo 8. Dessin réalisé par un apprenant du PCA du foyer Don Bosco jouant au jeu vidéo..	ix
Photo 9. Rencontre du Directeur de l'Inspection et de l'Innovation du Ministère de l'Enseignement Maternel et Primaire du Bénin.....	x
Photo 10. Rencontre avec le Directeur de l'Enseignement Primaire au Ministère de l'Enseignement Maternel et Primaire du Bénin.....	x

2- Liste des tableaux

Tableau 1. Enfants en situation difficile	21
Tableau 2. Répartition des échantillons en fonction des outils utilisés.....	25
Tableau 3. Préférence des jeux vidéo par les enfants par ordre de priorité.	27
Tableau 4. Les jeux vidéo aimés par les enfants par ordre de priorité en pourcentage	27
Tableau 5. Fréquence de la pratique des jeux vidéo	28
Tableau 6. Les notes des enfants en situation difficile en dessin, art plastique.....	29
Tableau 7. Notes des enfants en lecture et compréhension	29
Tableau 8. Note des enfants en mathématiques.....	30
Tableau 9. Difficultés en lecture et compréhension ou en mathématiques	31
Tableau 10. Tableau croisé fréquence et note en dessin	32
Tableau 11. Observations des éducateurs des PCA sur les difficultés d'apprentissages des enfants.....	32
Tableau 12. Théorie du changement du projet	49
Tableau 13. Modèle d'affaire.....	51
Tableau 14. Budget du projet.....	52
Tableau 15. Plan de financement.....	52

3- Glossaire

Abus : usage excessif d'un droit, d'un privilège. En protection des enfants cela s'explique par les pratiques comme le travail des enfants, l'incitation de mineur à la débauche etc.

Arzêké : nom du deuxième plus grand marché du Bénin. Il est situé dans la ville de Parakou au nord du pays. C'est un marché international à ciel ouvert où beaucoup d'échanges se font, on y retrouve également les enfants en situation de rue et les enfants exploités.

Béhanzin : nom d'un roi influent de l'ancien royaume de Dahomey (actuelle Abomey). Il est connu pour sa bravoure et sa résistance contre les colonisateurs français. Il est considéré comme un héros national. Dans ce cadre, son nom a été donné au jeu vidéo béninois conçu en 2016. Ce jeu concilie à la fois le divertissement et la culture béninoise.

Dantokpa : plus grand marché du Bénin, situé au sud du pays à Cotonou, ce marché est le lieu de grandes échanges aussi bien national qu'international. Il est aussi le lieu de refuge de nombreux enfants en situation de rue filles comme garçons qui font de petits travaux dans ce lieu pour survivre, on y rencontre également, les enfants souvent des filles, petites vendeuses placées chez des tuteurs et maltraités.

Décrochage scolaire : abandon précoce du cursus scolaire avant l'obtention d'un diplôme de fin de cycle, dans notre cadre, l'accent est mis sur l'abandon de l'école primaire.

E readers : appareil mobile permettant de faire de la lecture des livres numériques

Enfants dits sorciers : personnes de moins de 18 ans, accusés de sorcellerie, de commettre du mal aux membres de sa propre famille suite à la survenue des vagues d'événements malheureux. Cette pratique a sa signification dans certaines traditions béninoises

Génération alpha : cette expression désigne l'ensemble des enfants nés à l'ère de la révolution numérique entre 2010 et 2025. Cette expression est utilisée par l'analyste social futuriste Mark McCrindle.

Hackaton : séminaire au cours duquel des spécialistes se réunissent autour d'un projet collaboratif de programmation de création numérique

Infanticide : pratique malsaine qui cause la mort de certains nouveaux-nés. Certaines cultures béninoises ordonnent aux parents de donner la mort à certains nouveaux nés au nom de la tradition suite à des rituels.

Minecraft : jeu vidéo de type aventure, genre bac à sable développé par les Suédois mis sur le marché en novembre 2011. Ce jeu vidéo a fait l'objet de plusieurs études scientifiques.

Mineur en conflit avec la loi : individu de moins de 18 ans qui a commis seul ou en association ou est complice ou accusé des actes défendus par la loi.

Neurosciences cognitives : branche scientifique de la médecine qui étudie la perception, la motricité, le langage, la mémoire le raisonnement, les émotions chez les êtres humains.

Ouando : troisième plus grand marché du Bénin, il est situé dans la ville de Porto Novo capitale du Bénin. Ce marché accueille également les enfants placés et les enfants en situation de rue.

Pédopornographie : représentation des choses à caractère obscène pudique par des enfants par quelque moyen, que ce soit un enfant s'adonnant à des activités sexuelles destinées à être communiqué au public, ou tout autre représentation des organes d'un enfant à des fins strictement sexuelles.

Résidences artistiques : lieu qui accueille les artistes pour que ceux-ci effectuent des travaux de recherche ou de création de contenu artistique sans qu'il n'y ai obligation de résultat.

Traite des enfants : accord de deux ou plusieurs parties ayant pour objet de céder à titre gratuit ou payant la liberté ou de la personne d'un enfant.

Travail des enfants : travail exécuté par les enfants trop jeunes (moins de 14 ans au Bénin) dans leur propre intérêt ou pour à des tiers, qui réduit leur bien-être, ou leur capacité future à se faire un revenu. Cette définition ne prend pas en compte les travaux domestiques ou champêtres faites de façon modérée en famille pour aider leurs parents.

Vulnérabilité : situation de faiblesse, risque accrue, menace par rapport à la dignité à l'intégrité physique ou psychique, prédisposition d'un enfant à tomber dans un vice,

Zémidjan : moto conduit par un conducteur destiné au transport payant, qu'on retrouve au Bénin. Il a été développé dans le pays avant les années 1990. C'est un moyen de déplacement emprunté par un grand nombre de béninois. Dans ce cadre, il désigne un jeu vidéo axé sur les difficultés d'un conducteur de taxi - moto cherchant à améliorer ses revenus.

5- Ecris les noms de trois jeu vidéo que tu aimes le plus par ordre de préférence

.....

6- Quelqu'un dans votre famille joue-t-il au jeu vidéo ?

OUI

NON

Si oui précisez.....

7- Comment trouves-tu les jeux vidéo ? (Plusieurs choix possibles)

Amusant

ennuyant

stressant

Reposant

intelligent

simple

Stupide

violent

compliqué

III- Performances scolaires

8- Sais-tu lire ?

OUI

NON

9- Quels sont les difficultés que tu rencontres en classe ?

.....

.....

10- Quelle est ta note en lecture et compréhension de l'écrit lors de la dernière évaluation ?

.....

11- Quelle est ta note en mathématique lors de la dernière évaluation ?

.....

12- Quelle est ta note en dessin lors de la dernière évaluation ?

.....

13- Si, il existe un jeu vidéo avec lequel tu apprends à lire et à faire les mathématiques, vas-tu souvent jouer ce jeu ?

OUI

NON

Ce questionnaire est à sa fin. Si tu as quelque chose a ajouté, cet espace est à toi. Merci.

Annexe 2

Questionnaire

Cible : Les éducateurs du Centre Maman Marguerite

Ce questionnaire est rédigé dans le cadre de la rédaction d'un mémoire de master en management des industries

culturelles à l'université Senghor à Alexandrie. Toutes les questions sont anonymes.

I- Identification

- Nom et prénom
- Sexe : Femme Homme
- Profession.....

II- Identification des difficultés des enfants

1- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez dans la réinsertion éducative des enfants du Programme de Cours Accélérés (PCA) ?

.....
.....

2- Quelles sont les matières dans lesquelles les apprenants travaillent le plus ?

.....
.....

3- Quelles sont les matières dans lesquelles les apprenants travaillent le moins ?

.....
.....

4- Quel est le plus fort seuil de réussite de la classe durant l'évaluation passée ?

.....

5- Quel est la plus faible seuil de réussite de la classe durant l'évaluation passée ?

.....

6- Quelles sont les 3 plus fortes moyennes en mathématique durant l'évaluation passée ?

.....
.....

7- Quelles sont les 3 plus fortes moyennes en français durant l'évaluation passée ?

.....
.....

8- Quels sont les solutions envisagées pour remédier aux difficultés que rencontrent les apprenants ?

.....
.....

9- Selon vous est ce qu'une application ou un jeu vidéo peut renforcer les niveaux des apprenants en français et en mathématiques ?

.....
.....

10- Dans l'application quels sont les exercices sur lesquels l'accent sera mis selon vous ?

.....
.....
.....

Ce questionnaire est à sa fin. Si vous avez quelque chose à ajouter, cet espace est à vous.

Merci.

Annexe 3

Guide d'entretien

Cible : gestionnaires de salle de jeu

Les points saillants de l'entretien

- 1- Quels sont les jeux vidéo que vous offrez au public ?
- 2- Qui sont vos clients ?
- 3- Quels sont les jeux vidéo les plus joués par les enfants
- 4- Les enfants préfèrent-ils souvent jouer seule ou en équipe ?
- 5- Quels sont les prix des jeux vidéo pratiqués par les enfants ?
- 6- Quel est la fréquence de la pratique des jeux vidéo par les enfants ?

Merci pour votre collaboration.

Annexe 4

Guide d'entretien

Cible : Directeur de l'Innovation et de l'Inspection Pédagogique (DIIP) du Ministère des Enseignements Maternel et Primaire (MEMP) et le Directeur de l'Enseignement Primaire (DEP)

Les points saillants de l'entretien

- 1- Quels sont les difficultés que rencontrent les apprenants du cours primaire au niveau des études ?
- 2- Quels sont les difficultés que rencontrent les apprenants inscrits dans les Programmes de Cours Accélérés (PCA) ?
- 3- Quels sont les défis auxquels les enseignants font face pour amener les apprenants à comprendre les enseignements (cours primaire et PCA) ?
- 4- Quels sont les perspectives dans ce sens ?
- 5- Quels sont les actions du gouvernement dans les cours primaires pour permettre aux apprenants d'avoir accès à l'outil informatique ?
- 6- Quel est le processus qu'empruntent les innovations pour s'insérer dans les programmes d'études ?
- 7- Pensez-vous qu'il est possible d'insérer une application dans les PCA et les cours primaires pour renforcer les capacités d'apprentissages des apprenants ?

Merci pour votre collaboration.

Annexe 5.



Photo 3. Administration du questionnaire de recherche à un apprenant du PCA du foyer Don Bosco (source mémoire 2021)



Photo 4. Ecran d'une télévision montrant un match de football lors de la pratique d'un jeu vidéo (source mémoire 2021)



Photo 5. Capture d'écran de la page d'accueil du jeu vidéo Grand Theft Auto (GTA). Source mémoire 2021



Photo 6. Capture d'écran d'une partie de jeu vidéo de football (FIFA) . Source mémoire 2021.



Photo 9. Rencontre du Directeur de l'Inspection et de l'Innovation du Ministère de l'Enseignement Maternel et Primaire du Bénin (source mémoire 2021)



Photo 10. Rencontre avec le Directeur de l'Enseignement Primaire au Ministère de l'Enseignement Maternel et Primaire du Bénin

Annexe 6 Tests statistiques

```

One-sample test of proportion          x: Number of obs = 47
-----
Variable |      Mean   Std. Err.      [95% Conf. Interval]
-----+-----
x |      .9   .0437595      .814233   .985767
-----
p = proportion(x)                    z = 6.2012
Ho : p = 0.45                        Ha : p != 0.45
Pr(|Z| > |z|) = 0.0000
    
```

Figure 4. Test statistique hypothèse 1 (source logiciel statistique STATA version 11.2. Mémoire 2021)

```

One-sample test of proportion          x: Number of obs = 47
-----
Variable |      Mean   Std. Err.      [95% Conf. Interval]
-----+-----
x |      .64   .0700152      .5027727   .7772273
-----
p = proportion(x)                    z = 3.3586
Ho: p = 0.4                          Ha: p != 0.4
Pr(|Z| > |z|) = 0.0008
    
```

Figure 5. Test statistique hypothèse 2 (source logiciel statistique STATA version 11.2. Mémoire 2021)