

L'apprentissage par le jeu Atelier 2014-2015

Présenté par Nicole Chauvin-King Le 20 avril 2015 Southern Alberta Professional Development Consortium (SAPDC)



· Qu'est-ce que l'apprentissage par le jeu?



- Des ressources pour vous appuyer
 PAUSE
 - · Ce que dit la recherche
 - Types de jeux
 DINER
- · Exemples de projets et de partage
 - · Le jeu de passe
 - Activités de jeux
 PAUSE

Variation de jeux /Évaluation

Questions et réflexions



- · Qu'est-ce que l'apprentissage par le jeu?
- · À quoi correspond le jeu dans votre classe?
- Y at-il une place pour le jeu dans votre programme?
 Combien de temps par semaine consacrez-vous au jeu?
 - Comment documentez-vous et évaluez-vous les apprentissages liés au jeu?



Des ressources pour vous appuyer

Galileo Network: L'apprentissage chez les jeunes enfants



eFormation





L'apprentissage par le jeu

mercredi 29 octobre 2014

Apprentissage par le jeu - façon amusante et éducative d'apprendre pour vos élèves!

Le jeu occupe une place importante dans le développement des fonctions cognitives, affectives, sociales, physiques et créatives des jeunes enfants âgés de 0 - 8 ans (d'après CMEC). Ce blogue est un lieu qui encourage les participants à partager des idées, échanger des expériences vécues dans la salle de classe. L'Impact de ces activités feront preuve de l'engagement et l'apprentissage par le biais du jeu.

Cette vidéo esquisse l'essentiel de l'apprentissage par le jeu.

«Apprendre par le jeu est toujours stimulant et constitue une stratégie d'enseignement qui s'applique aux élèves de tous âges. Dans cette vidéo, nous verrons comment l'apprentissage par le jeu peut stimuler les échanges, favoriser la saine compétition, stimuler la coopération tout en permettant aux élèves d'approfondir des stratégies vues précédemment en classe. Observons comment Annette Pinsonneault utilise le jeu en numératie.»

Source: Description de la vidéo You Tube ci-dessous.

Contributeurs

- 🕒 Éric Caron
- 8+ Éric Caron
- 🖹 Nicole
- 8+ Nicole Chauvin-King

Archives du bloque

- **2014 (1)**
 - octobre (1)

Apprentissage par le jeu - façon amusante et éduc...

http://appjeu.blogspot.ca/2014/10/apprentissage-par-le-jeu-facon-amusante.html





Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche - Albert Einstein



L'apprentissage par le jeu

Définition de l'apprentissage des jeunes enfants d'après CMEC:

L'apprentissage des jeunes enfants s'applique aux programmes destinés aux enfants de la naissance à huit ans, notamment : les classes des premières années du primaire

Cadre du CMEC pour l'apprentisage et le développement des jeunes enfants p. 4

Un enfant qui joue est un enfant qui apprend.



L'apprentissage par le jeu

L'apprentissage par le jeu - mise la curiosité et l'exubérance naturelles des enfants

Un enfant qui joue est un enfant qui s'amuse Pour un enfant, le jeu est la façon naturelle de se familiariser avec son environnement.

Un enfant qui joue est donc un enfant qui apprend· cmec p. 15



Le cerveau

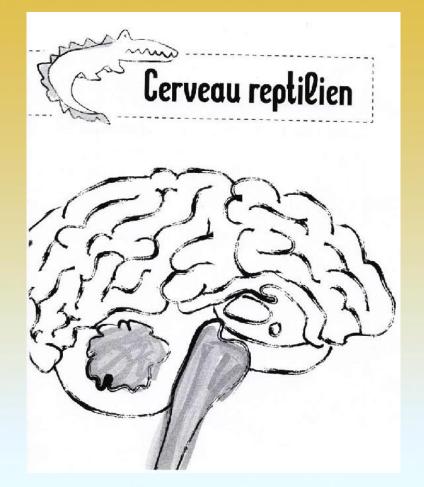


- Le cerveau reptilien
- · Le cerveau limbique
- · Le néocortex

Les trois cerveaux

Le cortex frontal gère les réactions hautement émotives, y compris les réactions agressives (CERI, 2008)





Il permet d'assurer la survie·

Il veille à combler les besoins fondamentaux de l'être humain· Milmo Annexe 1



Besoins fondamentaux



Les besoins
physiologiques
(manger dormir be

(manger, dormir, bouger, se vêtir)



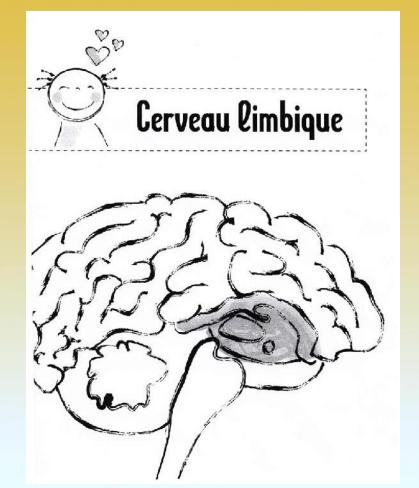
Le besoin de sécurité



Le besoin d'amour et d'appartenance (aimer et être aimé)

Milmo Annexe 4





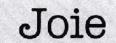
Il gère l'affectivité et assure la maitrise des émotions.

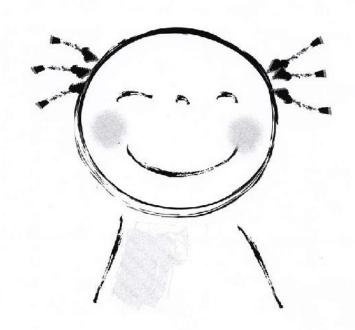
Il est le centre des motivants (plaisir-déplaisir).

Il est le siège des ressentis.
Milmo Annexe 2

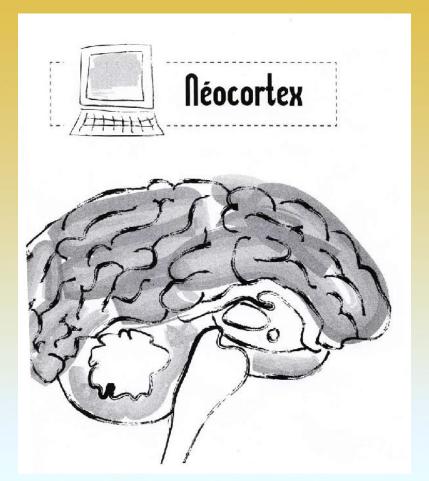


Colère









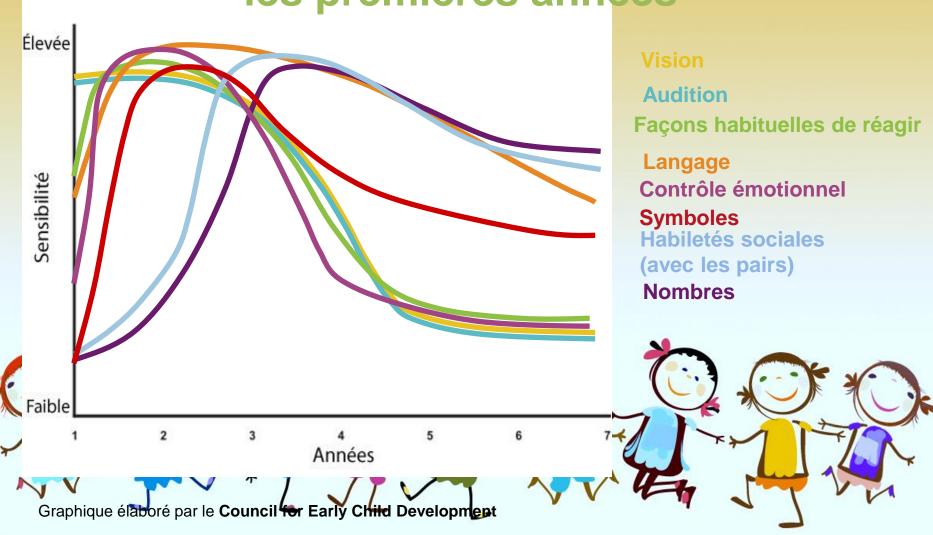
C'est le siège de la pensée et du traitement de l'information.

Il contrôle les cinq sens.

Il comprend deux hémisphères et chacun d'eux est responsable de fonctions précises (rationnelle, abstraite, logique, visuelle, créative, impulsive, etc·)· Milmo Annexe 3



Périodes critiques pour le développement du cerveau pendant les premières années



- L'enfant fait preuve de coordination
- •Faire preuve d'énergie au cours de a journée
- d'école

Santé physique et bienêtre

Habiletés
 Est capable de jouer avec plusieurs enfants
 Accepte responsabilité de ses actes
 Manifeste de la curiosité envers le monde qui l'entoure

- •Offre de l'aide à quelqu'un qui s'est blessé, ou qui a Maturité de la difficulté à accomplir une tâche émotionnelle
- •Fait rarement ou ne fait jamais preuve de comportements agressifs

Langage et développement cognitif

Manifeste une conscience des rimes
S'intéresse aux jeux de nombres



- Sait raconter une histoire
- •Peut participer à un jeu en faisant appel à l'imagination

Communication et connaissances générales



Ressources, cartes, liens, etc.

Le cerveau

Pour apprendre efficacement, il est très important de savoir gérer ses émotions : l'autorégulation est l'une des compétences émotionnelles et comportementales les plus importantes parmi celles qui sont nécessaires à l'enfant comme à l'adulte dans leurs environnements sociaux· (CERI, 2008)





Les types de jeu



Pixabaychildren-500065_180·jpg



PX balance-244492_640·jpg





px abaywood-cube-491720__180.jpg



Px magnets-113314_640·jpg



Px child-442113_640·jpg



Px children-246848_640·jpg



Px child-409536_640·jpg



Le jeu est lié à l'acquisition du langage



- · jeu symbolique: l'alphabétisation
- jeu dramatique: la communication et les compétences conversationnelles
- jeu de construction: raisonnement logique, mathématique et scientifique ainsi que de résolution de problème
- jeu physique: l'autodétermination sociale et affective

Hewes, J. (2011). Laissons-les s'amuser: l'apprentissage par le jeu chez les jeunes enfants.



Le jeu accroît l'intelligence, stimule l'imagination, encourage la résolution de problèmes créative et aide au développement de la confiance, de l'estime de soi et d'une attitude positive face à l'apprentissage·

(Dr Fraser Mustard) cadre du CMEC p.19



Témoignage

Après avoir suivi le cours sur "Le jeu de passe!", je me demandais bien ce que cela allait changer. Eh bien, voici. J'ai décidé de m'aventurer dans beaucoup moins de cercles avec tous les élèves durant la journée et beaucoup plus de petits cercles directement dans les centres, là où l'intérêt des enfants est à leur plus haut.

Un exemple du cheminement est un "mur de briques" à partir de la réalisation d'une tour fait par un enfant. Un autre enfant est venu dans ce centre en lui disant qu'il manquait quelque chose entre les briques. Nous avons exploré sur l'internet différents murs de briques. Ensuite, nous avons fait une pâte à sable. Les enfants intéressés ont eu le plaisir de monter le mur avec cette pâte entre les blocs de bois de différentes grandeurs. Ce mur a servi ensuite de division pour un magasin francophone. Le projet s'est étalé sur quelques semaines et s'est bien sûr terminé par une démolition!

Pour moi, le jeu de passe s'est composé des étapes suivantes: observation active, écouter, poser des questions ouvertes, recherche d'info avec les enfants,



A vous la parole Exemples de projets et partage



Quelle est la différence entre le jeu et l'apprentissage par le jeu?



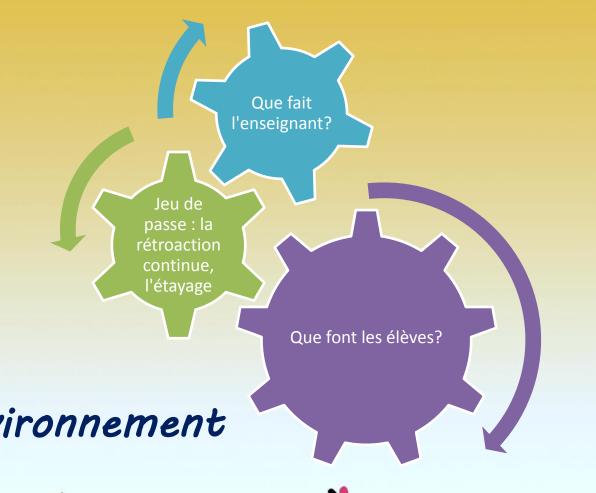
Le jeu	L'apprentissage par le jeu	
Règlements prédéterminés	Découverte des règlements et la logique	
Une seule façon de jouer	Plusieurs adaptations possibles	
Utilisé comme récompense	Pour tous – utilisé aussi pour évaluation	
Compétition	Collaboration	
Un seul objectif	Plusieurs objectifs	
Vise une habileté	Vise une meilleure compréhension, la	
	résolution de problèmes, la persévérance, la	
	créativité la pensée critique	
Simple	Variations et adaptations possibles	
Objectif- d'avoir un gagnant	Objectif - le processus	
Une fois maitrisé, passe à un autre jeu	Une fois maitrisée, montre le jeu et les	
	adaptations aux autres	
Motivation - gagner	Motivation - inciter l'élève à aller plus loin à un	
	niveau supérieur	





Un albertain instruit

Lante ministeries sur les résultats d'apprentissage des été (001/2013) diabet les objectifs à attendeu et les normes à mettre en de autocurent en ce qui occurent neue en ce qui occurent neue ne de la content neue ne de docurent neue ne de docurent neue neue de docurent neue neue de docurent neue neue de docurent neue de docurent neue de docurent neue neue de docurent neue neue de docurent neue neue de docurent neue de doc



Concevoir l'environnement



Concevoir l'environnement



- a une connaissance approfondie du curriculum
- •prévoit et conçoit les apprentissages (projet d'enquête)
- observe
- •conçoit un **environnement optimal** (espace physique, matériaux et ressources)
- •établit un système d'évaluation (élabore les critères en collaboration avec les élèves), documente, observe (triangulation)



Découvrir son monde par le jeu

- Allouer suffisamment de temps pour le jeu pendant la journée scolaire
- · Laisser les enfants être responsables de leur jeu
- •Donner aux enfants des **expériences** d'apprentissage **concrètes**, fondées sur **l'enquête**, qui favorisent l'exploration, la résolution de problèmes, la découverte et la dramatisation



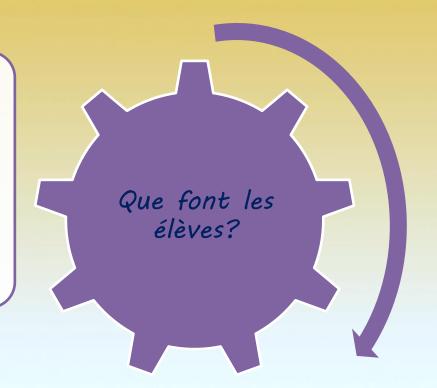
Découvrir son monde par le jeu

- Planifier intentionnellement des occasions d'apprentissage basées sur l'observation du développement de l'enfant et de ses champs d'intérêt
- Représenter le mode de raisonnement et d'apprentissage des enfants de différentes façons
- · Intégrer les expériences en littératie et en numératie;



Concevoir l'environnement

- élaborent les critères de l'évaluation, s'autoévaluent
- •procèdent à des réflexions, des recherches et des observations
- · développent des compétences
- •acquièrent des connaissances approfondies du sujet





Concevoir l'environnement



- · la rétroaction descriptive
- la preuve d'apprentissage, la façon dont elle oriente les prochaines étapes et les nouveaux apprentissages
- l'observation et le questionnement qui inspirent le prochain projet
- la rétroaction de l'enseignant et des autres élèves



Jeu de groupe

Objectif - créer la plus haute tour possible dans 15 minutes avec des guimauves et des cure-dents

But - la tour doit tenir un équilibre par ellemême

Consignes: un groupe d'élève, un observateur et un enseignant



Science 3e année: Connaissances Thème C: Mise à l'essai de matériaux et de plans

Résultats d'apprentissage généraux RAG L'élève:

3-8 évalue le caractère approprié de divers types de matériaux et de plans pour la réalisation d'une tâche de construction.

Résultats d'apprentissage spécifiques RAS L'élève:

7. détermine et applique des méthodes qui permettent de rendre une structure plus solide et plus stable; p. ex., en ajoutant ou en assemblant des parties pour former des triangles.



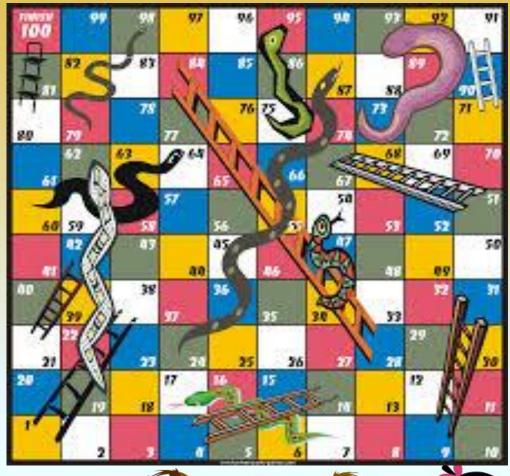
La vidéo Équilibre fragile vous montrera la démarche que l'enseignante a utilisé pour ce jeu dans la classe.

Visionnez cette vidéo à l'aide du gabarit de pratiques prometteuses.

Equilibre mov

Source: Récit Laval





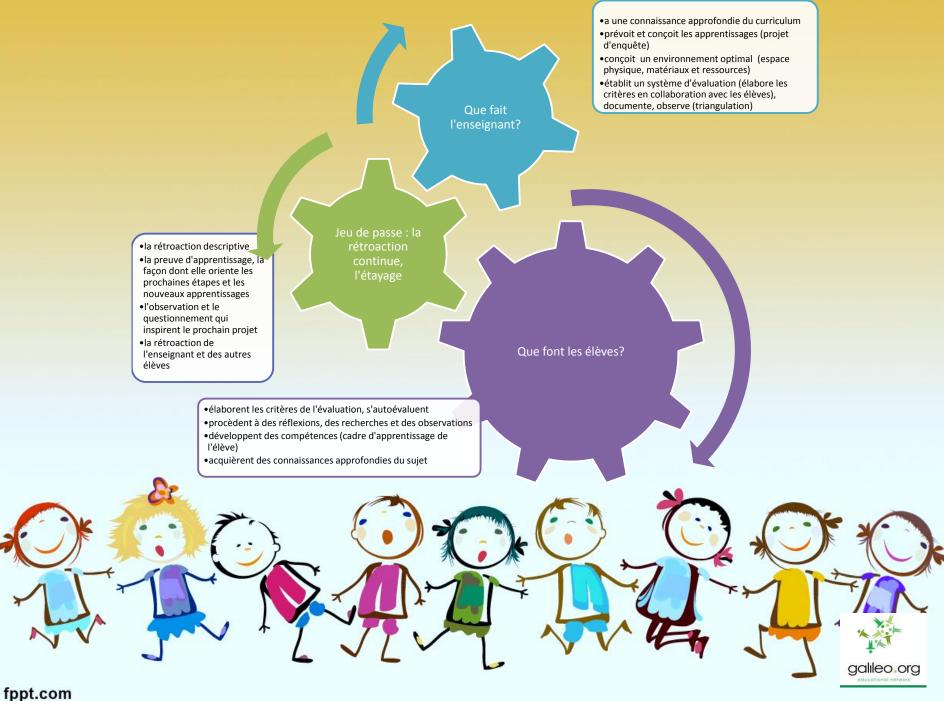
Citation d'une participante d'une formation de l'apprentissage par le jeu

Pour la 1ere à la 3e année··· L'enseignant peut créer des situations dans lesquelles l'élève peut découvrir et explorer, apprendre d'une variété de sources, bâtir sa compréhension autour d'un concept, réfléchir et ensuite mettre en application ses nouvelles connaissances·

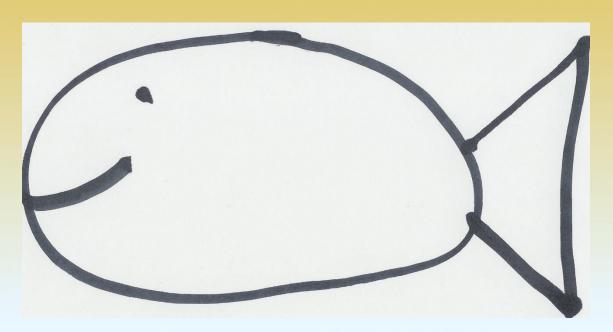


A l'élémentaire, l'apprentissage par le jeu doit être stratégique de la part de l'enseignant. L'enseignant va planifier ses 'provocations' et son environnement pour susciter de la curiosité et de l'intérêt chez l'élève pour ensuite enseigner et pousser leurs connaissances/habiletés plus loin. L'image des engrenages que tu as présenté est selon moi, ce qui représente le mieux l'apprentissage par le jeu·





L'histoire du poisson



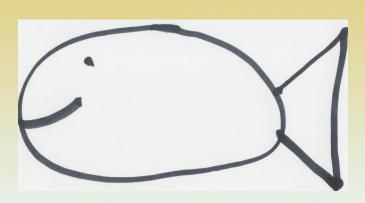


Développer les critères ensemble

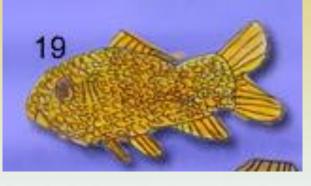
Images de poissons pour notre site Web			
Ce qui compte (critères)		000	<u></u>
Utilisation de la couleur	Aucun couleur	Couleurs trop pâles pour distinguer le poisson, ou peu réalistes	Couleurs et le degrade sont précis and assez foncés pour voir au site Web
Forme réaliste	Aucun détail, alors ressemble à un poisson de dessin animé	Ressemble plus ou moins à un poisson, mais impossible d'identifier quel genre	Ressemble au genre de poisson qu'on trouve dans la nature
Détails précis	N'a pas de détails alors ressemble à un poisson de dessin animé	Détails simples (ex., nageoires et queue), mais peu suffisants pour identifier le genre de poisson	Détails très précis permettant d'identifier le genre de poisson



Avoir accès aux modèles











Les enfants qui ont l'occasion de jouer sont:

- · plus épanouis
- · plus heureux
- plus curieux
- prêts à entreprendre de nouvelles choses
- prêts à corriger leurs erreurs
- · plus aptes à réussir
- · moins agressifs et
- moins susceptibles de décrocher





Retour

- eFormation
- Blogue
- · Tableau 5-V-A



Bibliographie

- •Arndt, P· (2012) Design of Learning Spaces: Emotional and Cognitive Effects of Learning Environments in Relation to Child Development· Mind, Brain, and Education· Vol·6, No· 1, pp·41-48·
- ·Bodrova, E· et Leong, D·J· (2006)· Tools of the Mind·
- •Cadre commun de français langue première du Protocole de l'ouest et du nord canadiens· (juin 2012)
- •CERI-Centre for Educational Research and Innovation (2008) · Comprendre le cerveau: naissance d'une science de l'apprentissage
- •Conseil des ministres de l'Éducation (Canada)· (2012)· Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu·
- •Curtis, D. & Carter, M. (2000). The Art of Observation: How observation can transform your teaching. Red Leaf Press.
- •Des Chênes, R· (2006)· Moi, j'apprends en jouant·
- •www·ecmap·ca
- •http://www·enfant-encyclopedie·com/fr-ca/liste-message-cles·html
- •Frost, J.L., Wortham, S.C. et Reifel, S. (2012). Play and Child Development
- www·galileo·org
- •Guay, E· et Lapointe, L· (2006)· MILMO-La communication relationnelle au primaire·
- •Hewes, J. (2011). Laissons-les s'amuser: l'apprentissage par le jeu chez les jeunes enfants. Conseil Canadien sur l'apprentissage.
- •Marinova, K· L'acquisation du langage dans le jeu de rôles au préscolaire· Quebec français, automne 2009·
- •Miller, E·, & Almon, J· (2009)· Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school· College Park, MD: Alliance for Childhood; Nabuco, M·, & Sylva, K· (1996)· The effects of three early childhood curricula in Portugal on children's progress in first year primary school· London, UK: Institute of Education, University of London·
- Miller, E·, & Almon, J· (2009)· Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school· College Park, MD: Alliance for Childhood; Nabuco, M·, & Sylva, K· (1996)· The effects of three early childhood curricula in Portugal on children's progress in first year primary school· London, UK: Institute of Education, University of London·
- •Pelligrini, A· (2009)· The Role of Play in Human Development·
- •Protocole de l'Ouest et du Nord Canadiens· (2006)· Repenser l'évaluation en classe en fonction des buts visés· http://www·wncp·ca/media/39815/evaluation_classe·pdf
- •Raby, C· et Charron, A· (2010)· Intervenir au préscolaire
- •Rubin, K· H·, G· G· Fein et B· Vandenberg· « Play », dans E· M· Hetherington (éd·), Handbook of child psychology, vol· 4, New York, Wiley, 1983, pp· 693 774·





Merci!

Amusez-vous avec vos élèves!

Nicole Chauvin-King nchauvinking@cpfpp·ab·ca

