

L'apprentissage par le jeu *Atelier 2014-2015*

Présenté par Nicole Chauvin-King

Le 16 janvier 2015

*Edmonton Regional Learning Consortium
(ERLC)*



- *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*

- *Concevoir l'environnement*

- *Le jeu de passe*

PAUSE

- *Francisation et inclusion*

- *Questions et réflexions*



- *Qu'est-ce que l'apprentissage par le jeu?*
- *À quoi correspond le jeu dans votre classe?*
- *Y a-t-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 des jeunes enfants

Accueil


- ▼ Accueil
 - Au sujet de ce site
 - Pourquoi le jeu?
 - Comment apprenons-nous?
 - Communiqués avec nous
 - Comment utiliser ce site
- Pour les parents
- Pour les professionnels
- La recherche

Vue d'ensemble

- Plan du site
- Téléchargement de documents PDF
- Vidéoclips

Langues

- English



Demandez à n'importe quel enfant quelle est son activité préférée et la réponse



Consortium provincial francophone eFormation

Mes cours Inclusion Cours ouverts Projets spéciaux Pas à pas vers le numérique Comités Tous les cours

Accueil

Connexion

Nom d'utilisateur: richaunting
Mot de passe: *****
 Se souvenir du nom de l'utilisateur

Connexion

Mot de passe perdu ?

Navigation

Accueil
Nouvelles de eFormation
Cours

Adobe Connect
Tutoriels

Mes cours Technologie éducationnelle Ressources

Perfectionnement professionnel Projets spéciaux Petite enfance

Visitez la section «Cours ouverts» dont l'accès ne nécessite pas de mot de passe!

Non connecté. (Connexion)



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.

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

Contributeurs

-  Éric Caron
-  Éric Caron
-  Nicole
-  Nicole Chauvin-King

Archives du blogue

▼ 2014 (1)

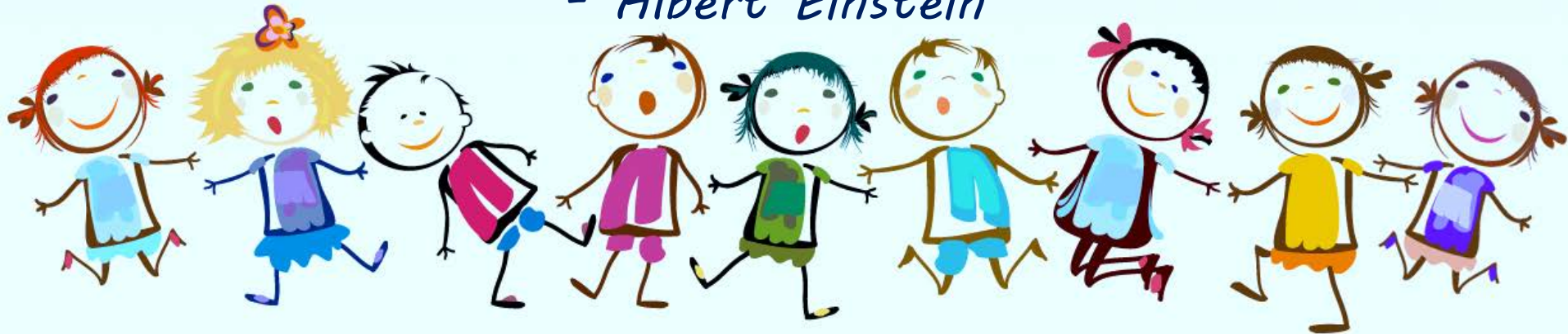
▼ octobre (1)

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





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'apprentissage 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

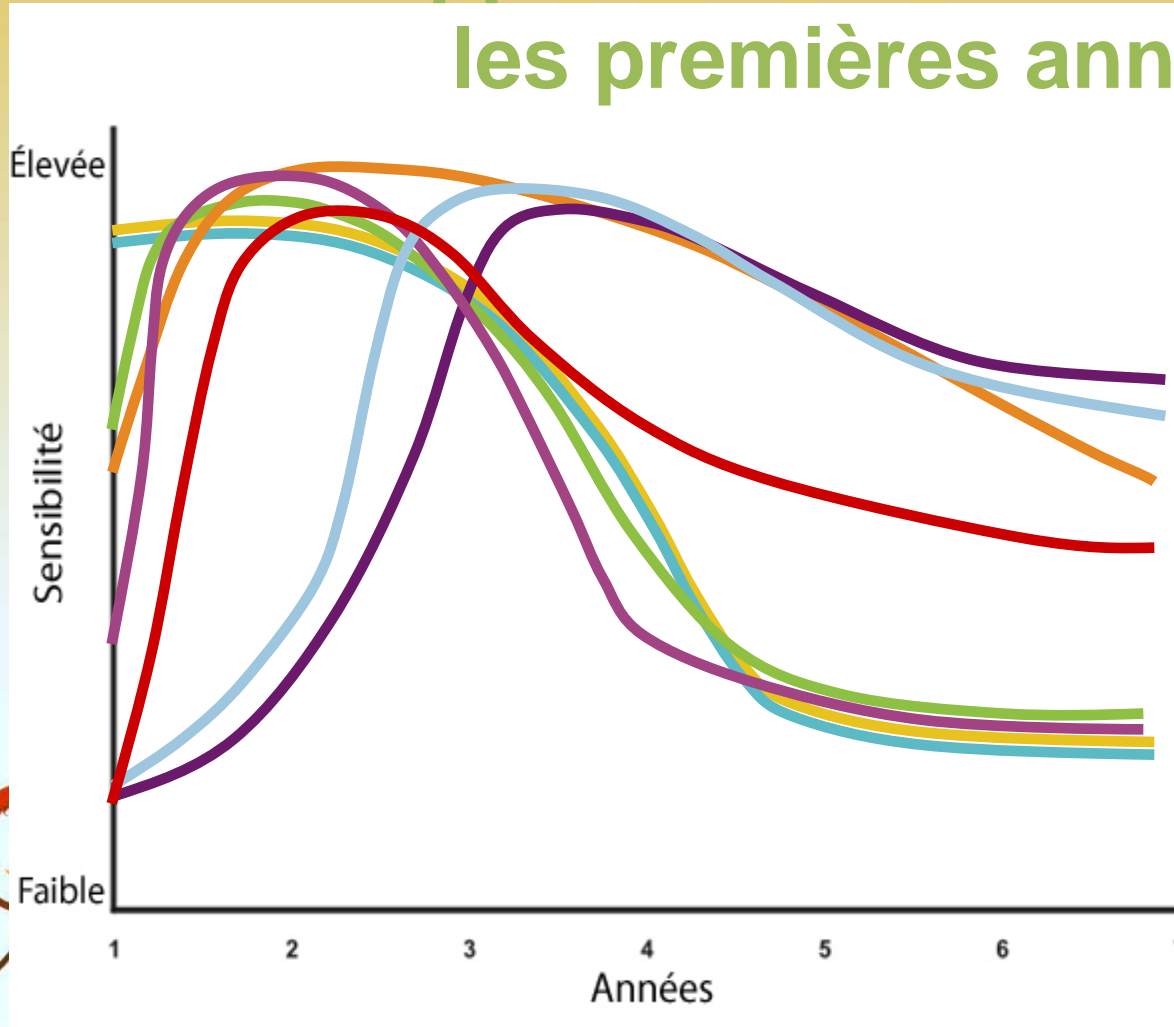
*Un enfant qui joue est un enfant qui s'amuse.
Pour un enfant, le jeu est la façon naturelle de se familiariser avec son environnement.*

Un enfant qui joue est donc un enfant qui apprend.

CMEC p. 15



Périodes critiques pour le développement du cerveau pendant les premières années



Vision

Audition

Façons habituelles de réagir

Langage

Contrôle émotionnel

Symboles

Habiletés sociales
(avec les pairs)

Nombres

Graphique élaboré par le Council for Early Child Development



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

Santé physique
et bien-être

Habilités sociales

- 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 de la difficulté à accomplir une tâche
- Fait rarement ou ne fait jamais preuve de comportements agressifs

Maturité
émotionnelle

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

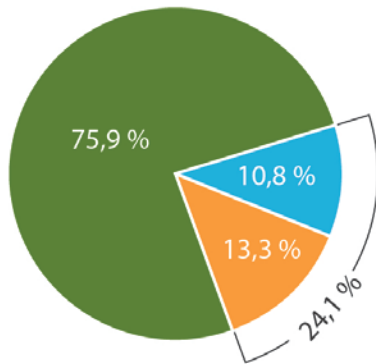


ECMap
Early Child Development
Mapping Project Alberta

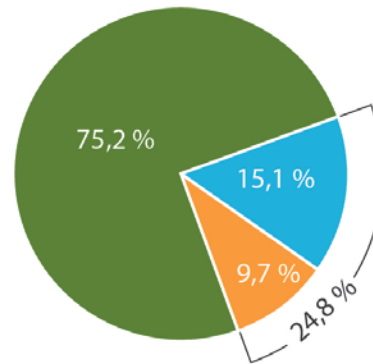
Ressources, cartes,
liens, etc.

5 domaines de développement

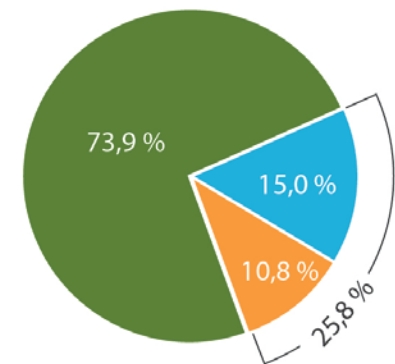
Santé physique et bien-être



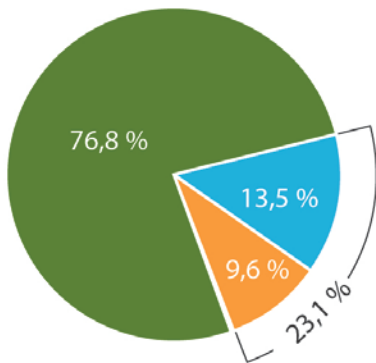
Aptitudes sociales



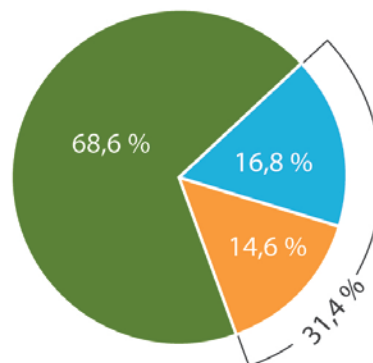
Maturité émotionnelle



Langage et développement cognitif



Communication et connaissances générales



Juin 2014 (Mis à jour)

70 206 questionnaires

Veillez noter que les pourcentages ne totalisent pas toujours 100 pour cent soit parce qu'on a arrondi soit parce qu'il manquait des données.

Résultats de l'IMDPE en Alberta (2009-2013),
ECMap

Le cerveau

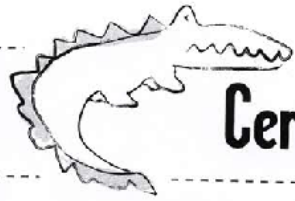


- Le cerveau reptilien
- Le cerveau limbique
- Le néocortex

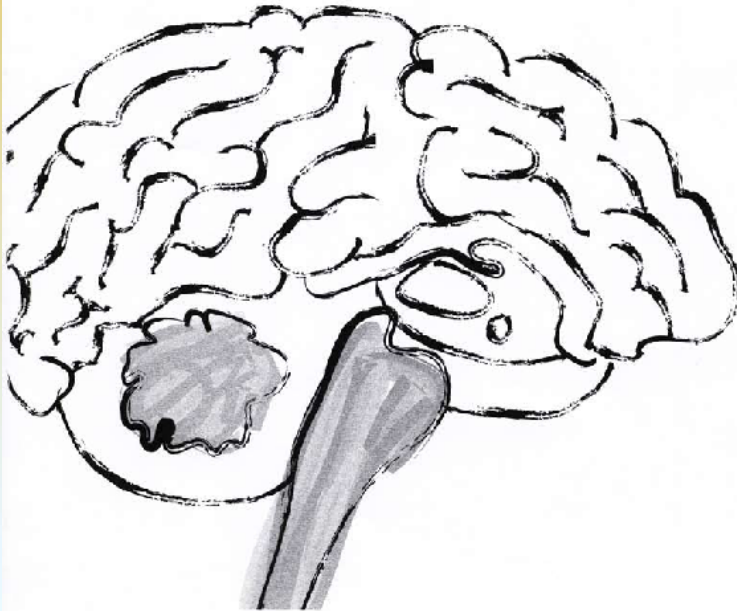
Les trois cerveaux

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





Cerveau reptilien



*Il permet
d'assurer la
survie.*

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



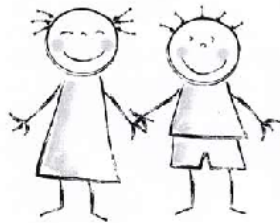
Besoins fondamentaux



Les besoins physiologiques
(manger, dormir, bouger, se vêtir)



Le besoin de sécurité



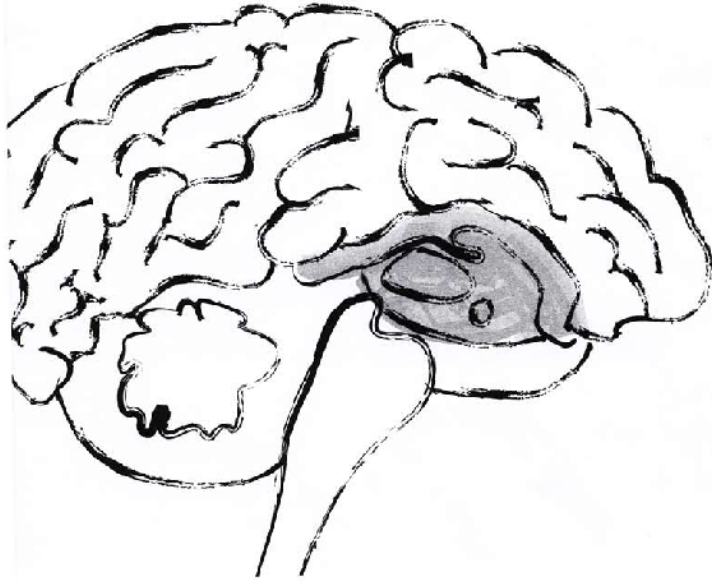
Le besoin d'amour et d'appartenance
(aimer et être aimé)

Milmo Annexe 4





Cerveau limbique



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

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

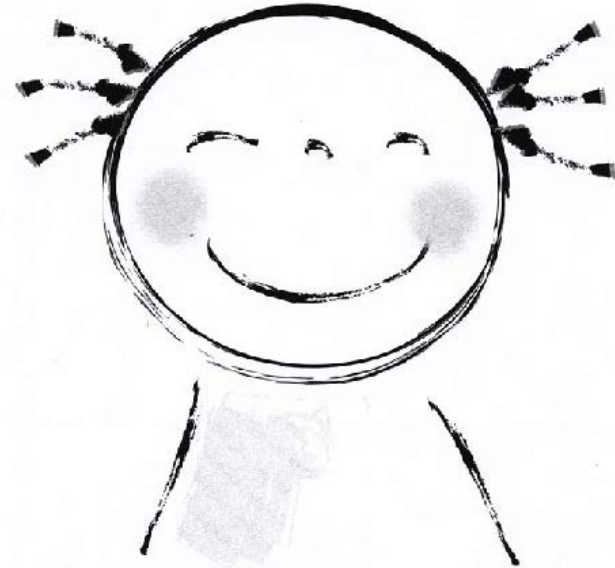
Il est le siège des ressentis.
Milmo Annexe 2



Colère



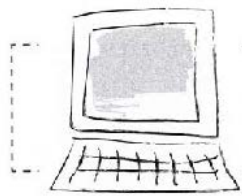
Joie



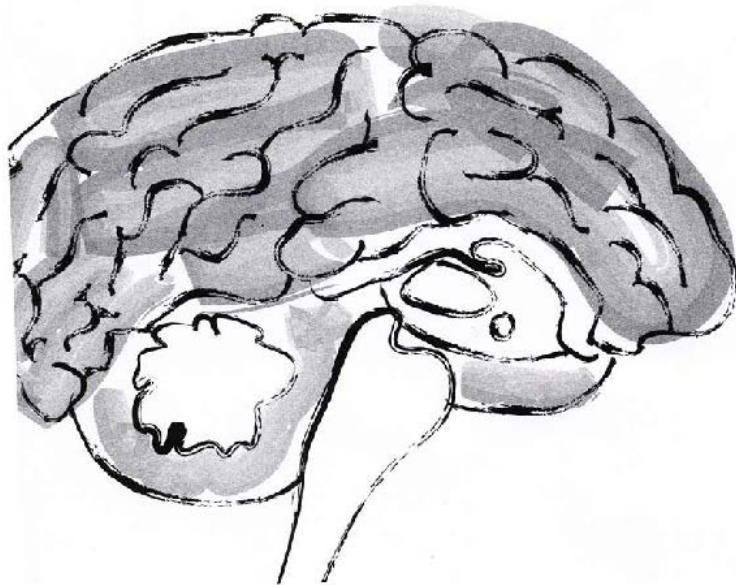
Milmo Annexe 8



Milmo Annexe 5



Néocortex



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



Le cerveau

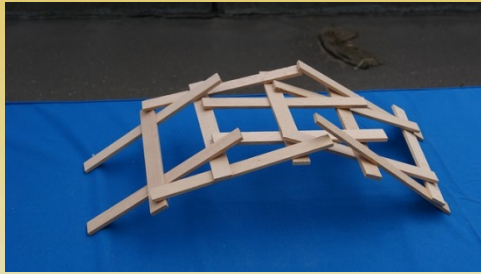
*Pour apprendre efficacement, il est très important de savoir gérer ses émotions : l'autorégulation est l'une des compétences émotionnelles et comportementales les plus importantes parmi celles qui sont nécessaires à l'enfant comme à l'adulte dans leurs environnements sociaux.
(CERI, 2008)*



Les types de jeu



Pixabaychildren-500065_180.jpg



PX balance-244492_640.jpg



Px chess-366436_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, planification, exécution, et JEU! Nancy Lachance - CFIS



Exemples de projets et partage



Un albertain instruit

L'unité ministérielle sur les résultats d'apprentissage des élèves (2011/2013) établit les objectifs, la structure et les normes à mettre en œuvre en ce qui concerne l'éducation en Alberta.



Cette affiche a pour but d'appuyer la clarification et la compréhension de l'unité ministérielle sur les résultats d'apprentissage des élèves (2011/2013) et son impact sur l'éducation en Alberta. <https://inspiring.education.alberta.ca/initiative/ministerial-order-on-student-learning/>
 Cette affiche a été produite grâce à un contrat d'Alberta Education avec des consortiums régionaux afin d'appuyer la mise en œuvre. Pour connaître l'appui concernant la mise en œuvre, contactez votre consortium régional.



Concevoir l'environnement

*l'enseignant?
Que fait*

*Jeu de
passe: la
rétroaction
continue,
l'étayage*

*Que font les
élèves?*



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*



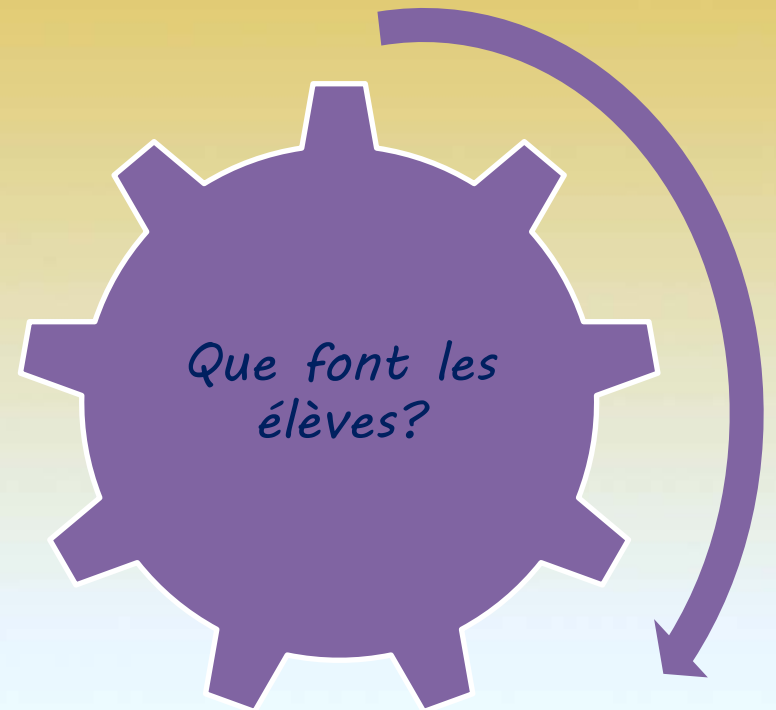
Découvrir son monde par le jeu

- 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



L'enseignement efficace



Autoportraits dans la classe d'Amy Park (en anglais seulement, durée : 4:48)

Autoportraits dans la classe d'Amy Park



Le jeu de passe: Observations

- Écouter;
- Observer;
- Réfléchir;
- Réagir



Le jeu de passe: la rétroaction



- Partagez vos observations
- Offrez de la rétroaction
- Verbalisez leurs pensées, leurs compréhensions
- Posez-leur des questions
- Formez une communauté d'apprenants



Le jeu de passe: l'évaluation

L'évaluation en tant qu'apprentissage

- *met l'accent sur les élèves*
- *est un processus de métacognition*
- *est un processus actif*



[http://www.wncp.ca/media/39815/
evaluation_classe.pdf](http://www.wncp.ca/media/39815/evaluation_classe.pdf)

À quoi ressemble l'évaluation efficace?

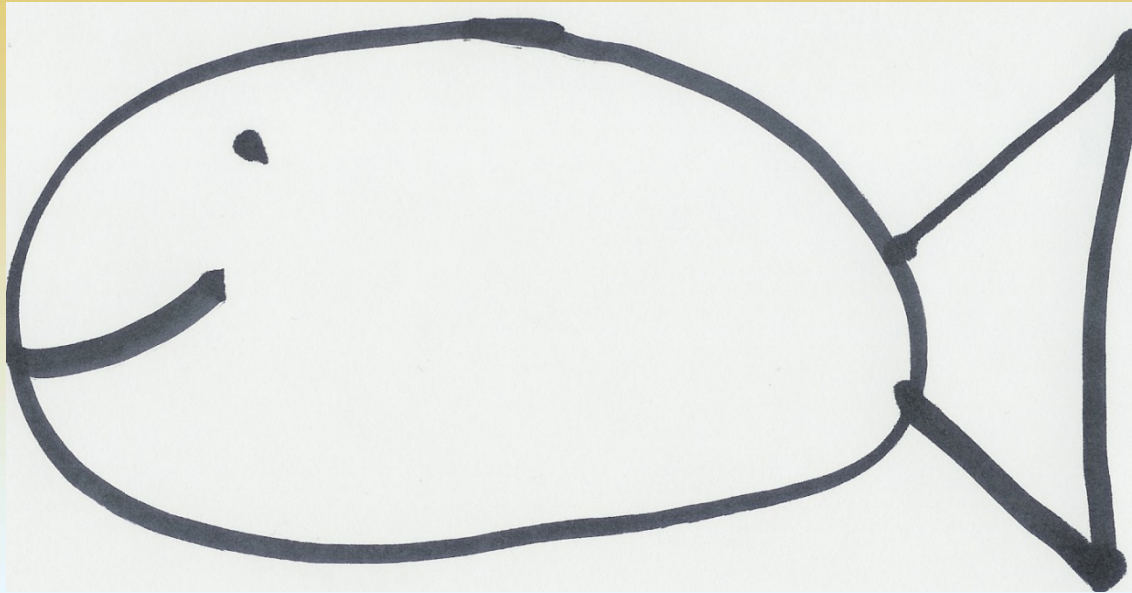
Les élèves

- *s'autoévaluent;*
- *développent la compétence de l'autorégulation;*
- *se servent de leur travaux pour réfléchir sur leur progrès*
- *aident à élaborer des critères bien définis;*
- *ont accès aux modèles et aux des pratiques exemplaires;*
- *ont plusieurs occasions de discuter d'autres possibilités dans le cadre de la tâche ou de l'apprentissage;*
- *ont plusieurs occasions de déterminer les prochaines étapes*




http://www.wncp.ca/media/39815/evaluation_classe.pdf



L'histoire du poisson

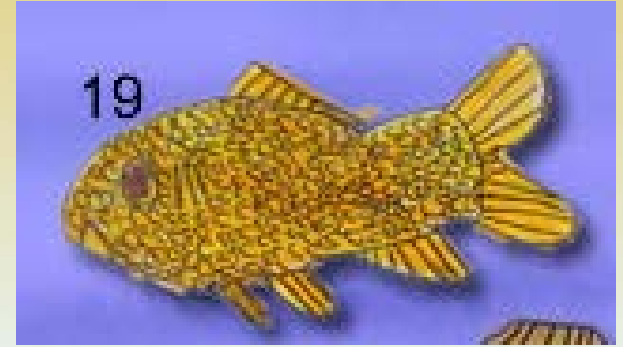
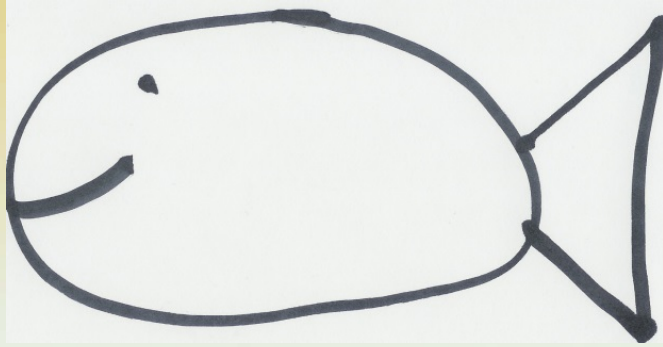


Développer les critères ensemble

Images de poissons pour notre site Web			
Ce qui compte (critères)			
Utilisation de la couleur	Aucun couleur	Couleurs trop pâles pour distinguer le poisson, ou peu réalistes	Couleurs et le dégradé 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





Besoins derrière les comportements

Très souvent, l'enfant qui adopte un comportement inapproprié ne cherche pas à déplaire à l'enseignant, mais bien à répondre à l'un de ses besoins.

(Raby et Charron, 2010)

- *Besoin de survie*
- *Besoin d'appartenance*
- *Besoin de pouvoir*
- *Besoins de plaisir*
- *Besoin de liberté*



Scénarios illustratifs d'élèves dans la classe.

Scénarios illustratifs

1^{ère} année Marc

2^e année Jessica et
Matthew

3^e année Stuart



*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*

(Miller & Almon, 2009)



Retour

- eFormation
- Blogue



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'acquisition 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.
- Tremblay, R., Gervais, J., et Petitclerc, A. (2008). *Prévenir la violence par l'apprentissage à la petite enfance*



Merci!

Amusez-vous avec vos élèves!

*Nicole Chauvin-King
nchauvinking@cpfpp.ab.ca*

