Consortium provincial francophone

L'apprentissage par le jeu
Atelier 2014-2015

Présenté par Amélie Drouin
Le jeudi 11 décembre 2014
Conseil scolaire FrancoSud

fppt.com

L'apprentissage par le jeu

Consortium provincial francophone

- Qu'est-ce que l'apprentissage par le jeu?
- Des ressources pour nous appuyer

Pause

- Ce que dit la recherche?
- Types de jeux

Diner

- Exemples de projets et partage
- Concevoir l'environnement
- Le jeu de passe

Pause

- L'évaluation
- Francisation et inclusion

fppt.com

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?

fppt.com

Consortium provincial francophone

Des ressources pour nous appuyer

Galileo Network: L'apprentissage chez les jeunes enfants

eFormation

fppt.com

Ce que dit la recherche?

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

fppt.com

Consortium provincial francophone

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

fppt.com

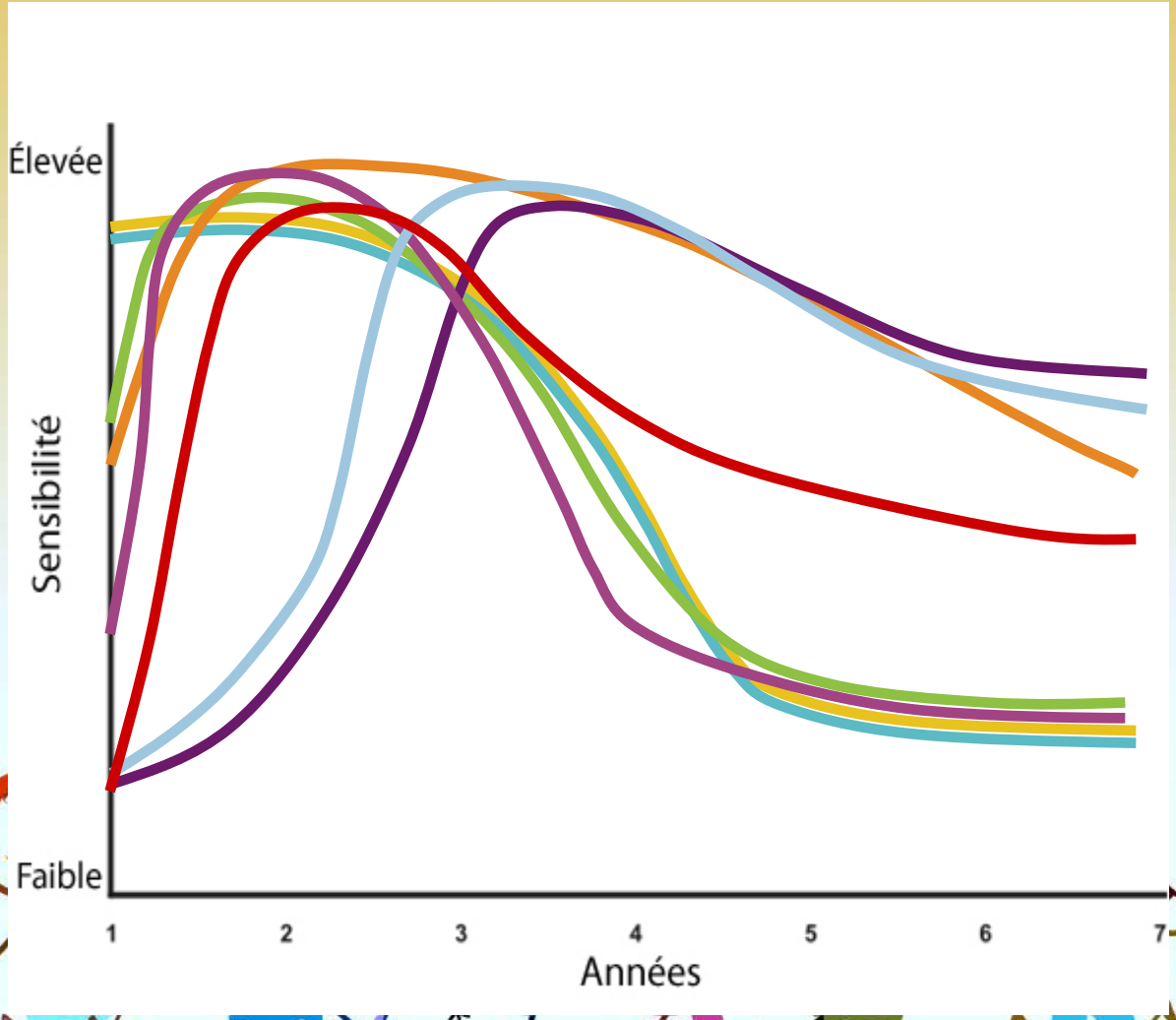
Consortium provincial francophone

L'apprentissage par le jeu

- L'apprentissage par le jeu mise sur 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.

fppt.com

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**

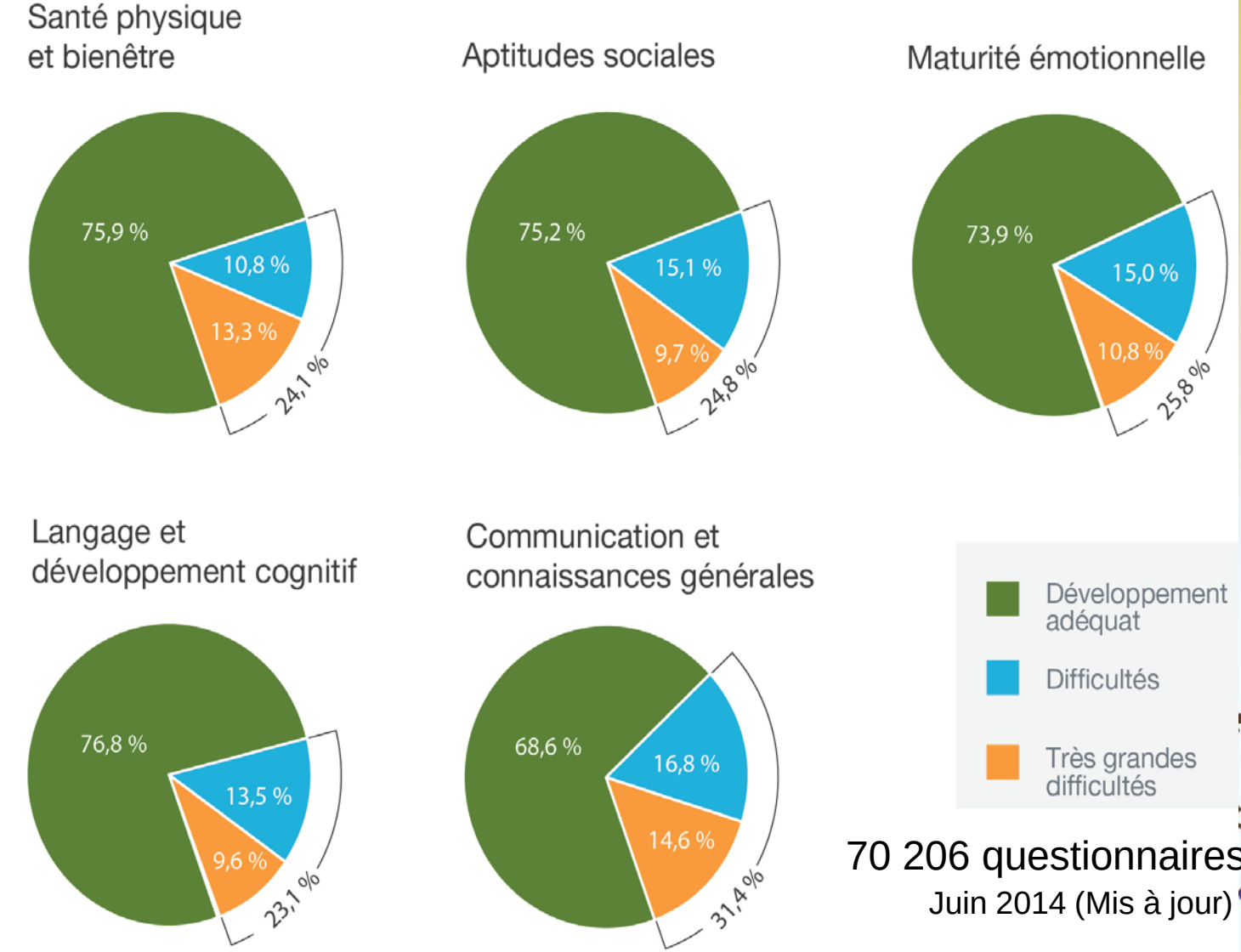
fppt.com

• Faire preuve de coordination • Faire preuve d'énergie au cours de la journée d'école	Santé physique et bienêtre
• Être capable de jouer avec plusieurs enfants • Accepter la responsabilité de ses actes • Manifester de la curiosité envers le monde qui l'entoure	Habiletés sociales
• Offrir de l'aide à quelqu'un qui s'est blessé, • Offrir de l'aide à quelqu'un qui a de la difficulté • Ne pas faire (ou rarement) preuve de comportements agressifs	Maturité émotionnelle
• Manifester une conscience des rimes • S'intéresser aux jeux de nombres	Langage et développement cognitif
• Savoir raconter une histoire • Pouvoir participer à un jeu en faisant appel à l'imagination	Communication et connaissances générales

ECMap
Early Child Development Mapping Project Alberta

fppt.com

5 domaines de développement



70 206 questionnaires

Juin 2014 (Mis à jour)

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

fppt.com

Le jeu est lié à l'acquisition du langage

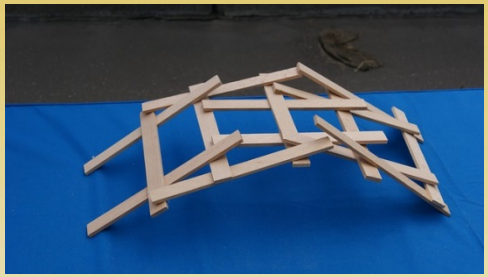
- jeu symbolique: l'alphabétisation
- jeu dramatique: la communication et les compétences conversationnelles
- jeu de construction: raisonnement logique, mathématique et scientifique ainsi que de résolution de problème
- jeu physique: l'autodétermination sociale et affective

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

fppt.com

Les types de jeux

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

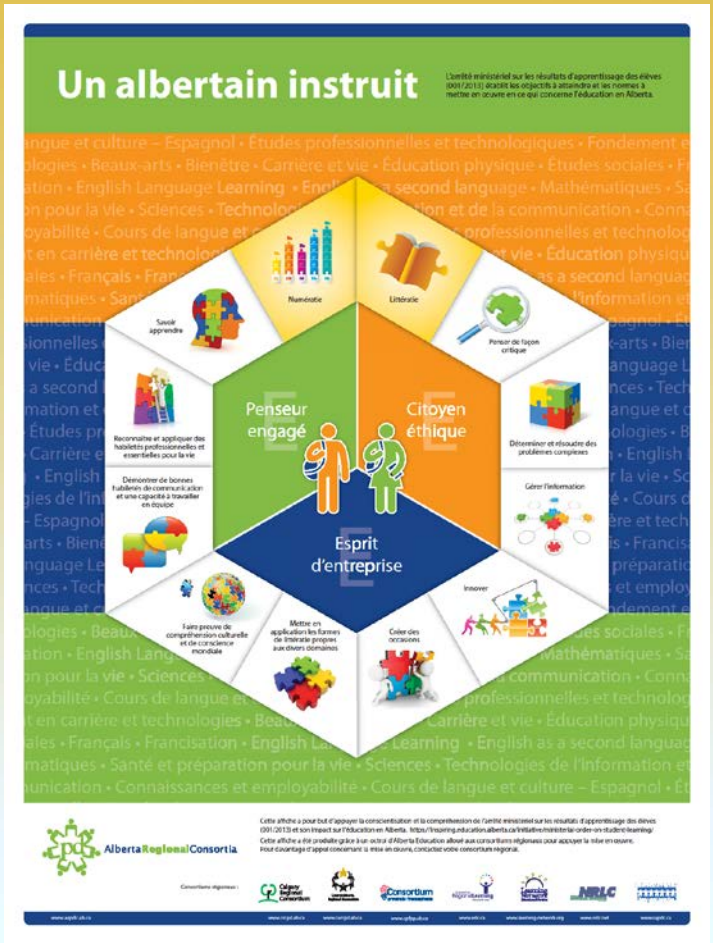
fppt.com

Stuart Brown: Play is more than fun

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

fppt.com


Un albertain instruit
L'arrêté ministériel sur les résultats d'apprentissage des élèves (001/2013) établit les objectifs à atteindre et les normes à mettre en œuvre en ce qui concerne l'éducation en Alberta.
Numératie
Littératie
Savoir apprendre
Penser de façon critique
Reconnaître et appliquer des habiletés professionnelles et essentielles pour la vie
Déterminer et résoudre des problèmes complexes
Démontrer de bonnes habiletés de communication et une capacité à travailler en équipe
Gérer l'information
Innover
Faire preuve de compréhension culturelle et de conscience mondiale
Mettre en application les formes de littératie propres aux divers domaines
Créer des occasions
Penseur engagé
Citoyen éthique
Esprit d'entreprise
AlbertaRegionalConsortia
Cette affiche a pour but d'appuyer la conscientisation et la compréhension de l'arrêté ministériel sur les résultats d'apprentissage des élèves (001/2013) 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 octroi d'Alberta Education alloué aux consortiums régionaux pour appuyer la mise en œuvre.
Pour davantage d'appui concernant la mise en œuvre, contactez votre consortium régional.
Consortiums régionaux :
Consortium
NRLC

fppt.com

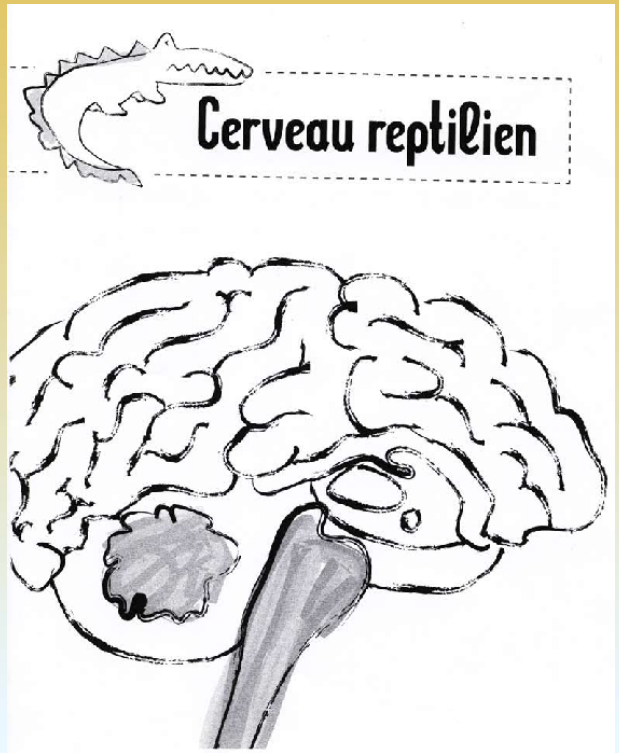
Le cerveau

- 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)

fppt.com



Il permet d'assurer la survie.

Il veille à combler les besoins fondamentaux de l'être humain.

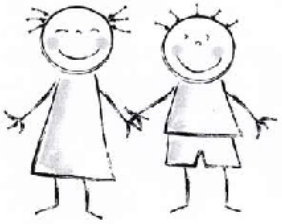
Milmo Annexe 1

fppt.com

Besoins fondamentaux

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

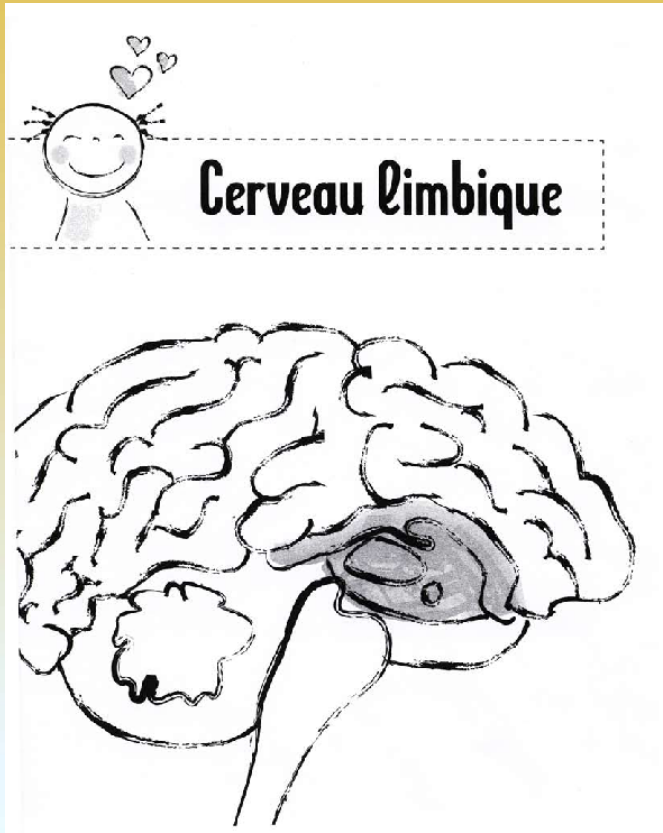
Le besoin de sécurité



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

Milmo Annexe 4

fppt.com



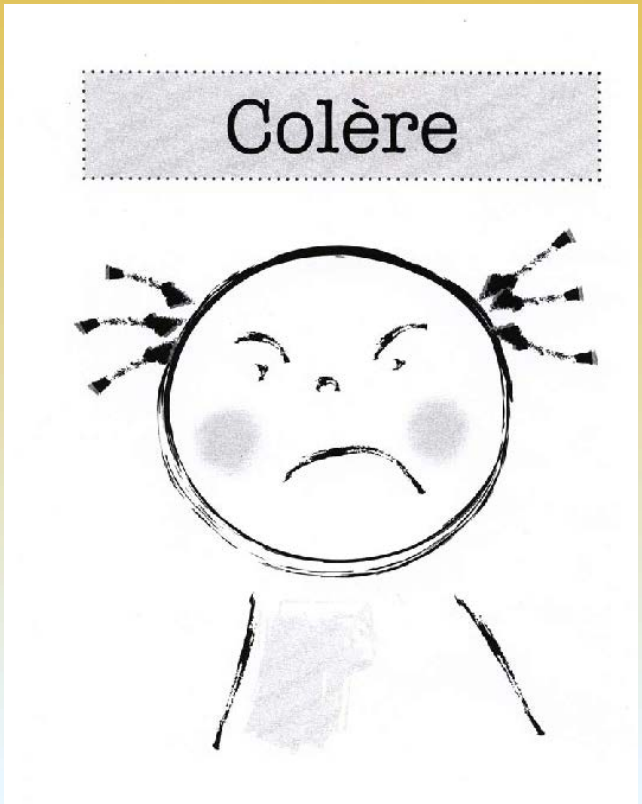
Il gère l'affectivité et assure la maitrise des émotions.

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

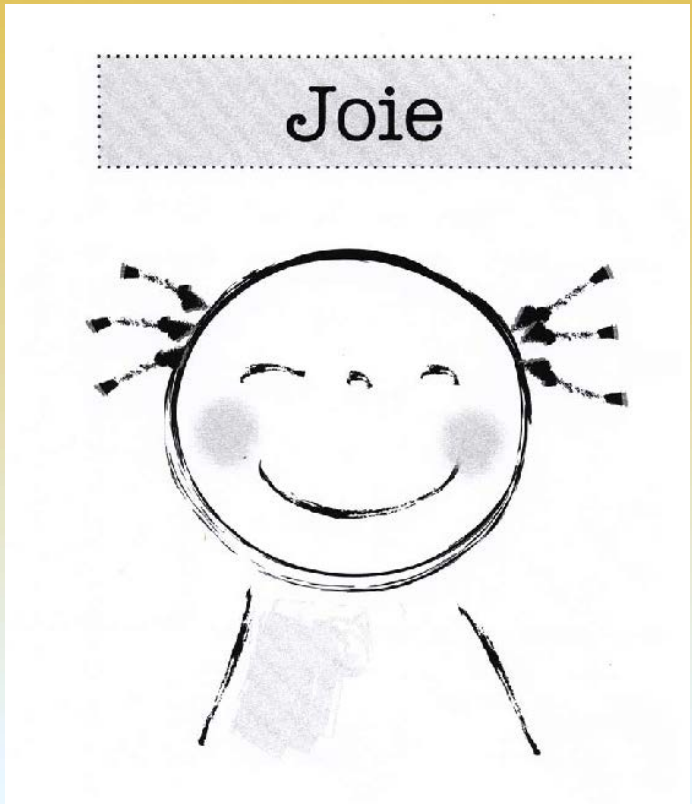
Il est le siège des ressentis.

Milmo Annexe 2

fppt.com

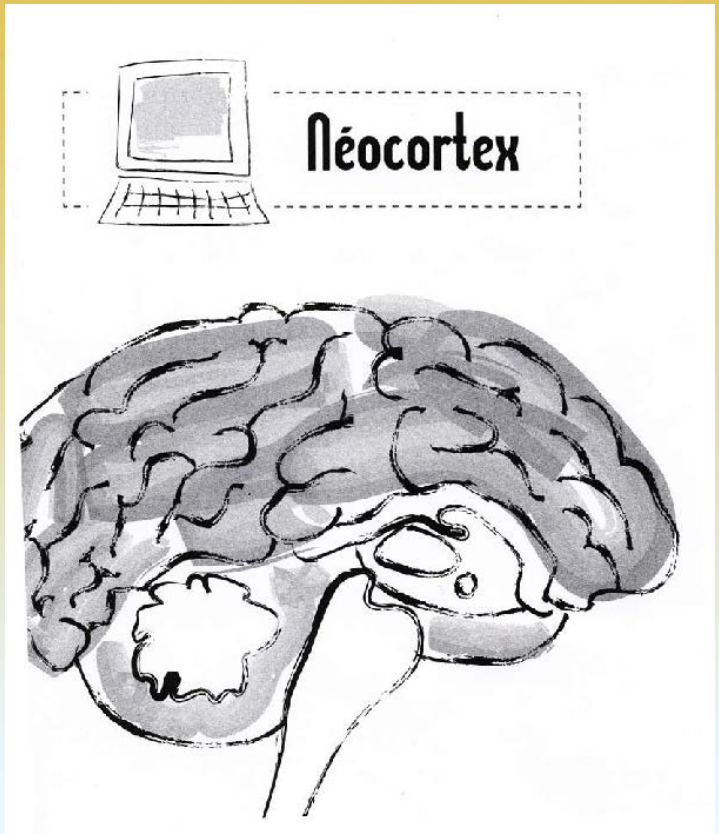


Milmo Annexe 8



Milmo Annexe 5

fppt.com



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

fppt.com

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)

fppt.com

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

fppt.com

Exemples de projets et partage

fppt.com

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

fppt.com

Concevoir l'environnement

fppt.com

Concevoir l'environnement

Que fait l'enseignant?

- 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)

fppt.com

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

fppt.com

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**;

fppt.com

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

Que font les élèves?

fppt.com

Concevoir l'environnement

Jeu de passe : la rétroaction continue, l'étayage

- 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

fppt.com

Le jeu de passe: L'observation

- Écouter
- Observer
- Réfléchir
- Réagir

fppt.com

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

fppt.com

L’autoportait

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

Autoportraits dans la classe d’Amy Park

fppt.com

Le jeu de passe: L'évaluation

L'évaluation met l'accent sur les élèves et est un processus actif de métacognition.

L'évaluation en tant qu'apprentissage établit les condition qui permettent aux élèves et aux enseignants de discuter de:

- *ce que les élèves apprennent;*
- *ce que réussir son apprentissage signifie;*
- *ce que chacun peut faire pour progresser dans son apprentissage,*
- *quels objectifs personnels ont été atteints;*
- *quels autres objectifs encore plus stimulants peuvent être adoptés.*

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

fppt.com

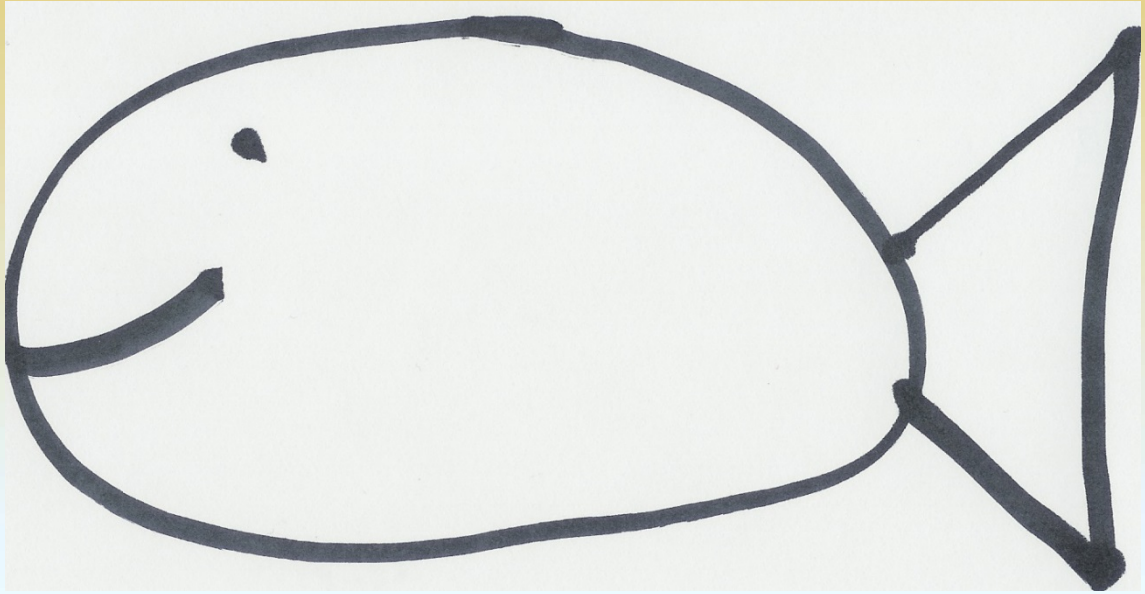
À quoi ressemble l'évaluation efficace?

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**

fppt.com

L'histoire du poisson



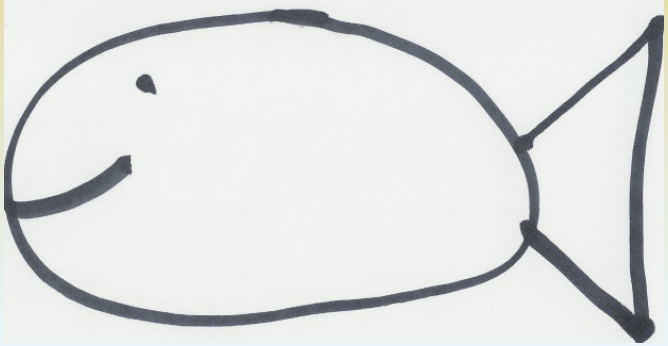
fppt.com

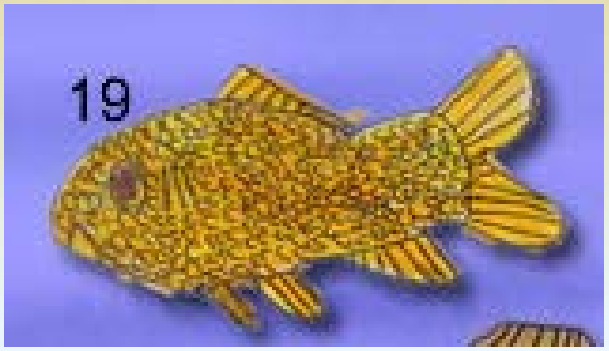
Développer les critères ensemble

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 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

fppt.com

Avoir accès aux modèles





fppt.com

fppt.com

Francisation et inclusion

« Enseigner le français est plus que faire apprendre des mots. »

B. Cazabon (2005)

Il est essentiel d'engager **activement** l'élève dans un processus de construction et de négociation cognitives, langagières et culturelles afin qu'il puisse répondre à ses besoins « de compétence, d'appartenance et d'autonomie» (Cormier, 2006) et ainsi établir un rapport positif avec la langue.

fppt.com

Francisation: construction de la langue, de la culture et de l'identité

- Acquérir, améliorer, maintenir et élargir ses **habiletés langagières**
- **Communiquer et interagir** avec les personnes francophones dans divers milieux
- Développer une **attitude positive** à l'égard de la langue et de la culture française
- Développer **une fierté et un sentiment d'appartenance** envers la communauté francophone
- S'approprier les **pratiques culturelles** et se faire lui-même créateur de la culture francophone
- Développer sa **construction identitaire**

(Le programme de la prématernelle francophone en Alberta,2008)

fppt.com

Scénarios illustratifs d'élèves dans la classe

- 1ère année Marc
- 2e année Jessica et Matthew
- 3e année Stuart

fppt.com

En conclusion

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*
- *Moins susceptibles de décrocher*

(Miller & Almon, 2009)

fppt.com

Merci!

Lien d’évaluation de la formation

fppt.com

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

fppt.com