

L'apprentissage par le jeu à la maternelle et au jardin d'enfants

La question :

En tant que leader pédagogique, comment puis-je appuyer la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu avec les membres des équipes pédagogiques et le personnel?

La réponse :

Il y a cinq aspects à considérer :

1. comprendre l'apprentissage par le jeu;
2. établir un milieu d'apprentissage optimal pour l'apprentissage des jeunes enfants;
3. appuyer les membres de l'équipe pédagogique;
4. rendre l'apprentissage visible aux enfants et aux familles;
5. communiquer de façon continue avec les parents, les tuteurs et la communauté.

1. Comprendre l'apprentissage par le jeu

Il est reconnu et admis que l'apprentissage chez les enfants est intimement lié au jeu, tout particulièrement en ce qui a trait à la résolution de problèmes, à la littératie, à la numératie, à l'autorégulation, à l'acquisition du langage ainsi qu'aux habiletés sociales, physiques, cognitives et affectives.

Programme d'apprentissage à temps plein de la maternelle et du jardin d'enfants, version provisoire 2010-2011

Les jeunes enfants explorent leur environnement et le monde à partir d'un processus d'apprentissage par le jeu. Voici quelques-unes des caractéristiques du programme :

- dédier de longues périodes de temps dans la journée scolaire pour l'apprentissage par le jeu;
- laisser les enfants amorcer et diriger leur jeu;
- offrir aux enfants des expériences d'apprentissage concrètes, fondées sur l'apprentissage par l'enquête, qui favorisent l'exploration, la résolution de problèmes, la découverte et la dramatisation;
- planifier intentionnellement des occasions d'apprentissage basées sur l'observation du développement de l'enfant et de ses intérêts;
- offrir des occasions d'apprentissage à la classe entière, à de petits groupes et sur une base individuelle;
- représenter le mode de raisonnement et d'apprentissage des enfants de différentes façons;
- intégrer la littératie et la numératie dans les activités au cours de la journée.

2. Établir un milieu d'apprentissage optimal pour l'apprentissage des jeunes enfants

L'usage efficace du temps, de l'espace et du matériel est une considération importante pour établir des milieux propices à l'apprentissage par le jeu. Vous pouvez y contribuer en :

- encourageant l'utilisation de tout l'espace disponible à l'intérieur de l'école et en plein-air pour les besoins d'enquête et d'apprentissage;
- passant en revue les besoins de mobilier;
- achetant les ressources et le matériel nécessaires pour la classe en fonction des besoins d'apprentissage par le jeu et par l'enquête;
- encourageant l'utilisation d'objets provenant de la nature;
- considérant le milieu d'apprentissage comme un troisième éducateur en concevant délibérément des espaces d'apprentissage en lien avec celui-ci;
- s'assurant que la documentation de l'apprentissage reflète l'engagement des enfants dans leur jeu et démontre leur apprentissage et leur réflexion;
- ayant une idée claire des attentes et contenus d'apprentissage du programme pour appuyer l'observation et la documentation pendant le jeu;
- utilisant de nouvelles technologies pour collecter des preuves de l'apprentissage des enfants;
- organisant des visites dans d'autres classes de maternelle et de jardin d'enfants à temps plein;
- facilitant le partage de ressources entre les classes;
- considérant le déroulement de la journée de la maternelle et du jardin d'enfants au moment d'établir l'horaire de l'école.

Les milieux de la petite enfance peuvent aider à modifier la vie quotidienne des enfants et de leurs familles.

L'apprentissage des jeunes enfants à la portée de tous dès aujourd'hui, 2008

3. Appuyer les membres de l'équipe pédagogique

Dans un programme d'apprentissage axé sur le jeu, les membres de l'équipe pédagogique prennent des décisions réfléchies et intentionnelles par les moyens suivants :

- prévoir l'apprentissage par le jeu durant la journée;



- choisir le matériel et organiser le milieu d'apprentissage de manière à promouvoir diverses formes de jeu;
- co-construire l'apprentissage avec les enfants et se baser sur leurs intérêts et leurs besoins lors de la planification des activités et des projets de la classe;
- guider, façonner, étayer, participer au jeu sans le dicter ni le dominer;
- poser des questions ouvertes qui encouragent une discussion plus réfléchie et qui permettent de développer et d'améliorer le jeu;
- intervenir face aux jeux qui représentent plus de défis;
- observer et documenter le jeu.

Les leaders pédagogiques peuvent aider les équipes pédagogiques de manières suivantes :

- passer en revue toutes les interactions intentionnelles possibles décrites dans le programme;
- créer des occasions pour le partage de pratiques réussies lors des communautés d'apprentissage professionnelles (CAP);
- offrir des informations et des occasions de perfectionnement professionnel; pour plus de renseignement visitez <http://www.curriculum.org/content/accueil,https://communaute.apprentissageelectroniqueontario.ca/index-fr.asp>
- inviter le personnel des services pédagogiques du conseil scolaire à fournir du soutien;
- bâtir la capacité auprès de tout le personnel scolaire;
- utiliser couramment la pratique réflexive, comme par exemple le cadre « retirer, repenser, répéter » pour amener le changement dans les pratiques pédagogiques;
- encourager les membres des équipes pédagogiques à prendre des risques en essayant un nouvel élément à la fois;
- modéliser le ton et la vision du programme;
- aider à clarifier les attentes et les contenus d'apprentissage du programme et remarquer quand l'enfant les met en évidence durant le jeu.

4. Rendre l'apprentissage visible aux enfants et aux familles

Rendre l'apprentissage des enfants visible contribue à la planification du programme en fonction des besoins et des intérêts de l'enfant:

- utilisation des histoires d'apprentissage;
- représentations à l'aide de divers moyens tels le dessin et la dramatisation;
- panneaux de documentation, photos;
- vidéoclips, enregistrements sonores de conversations et de comportements;

- échantillons du travail des enfants dans leurs portfolios, tels des exemples d'écriture, d'artéfacts, de peintures et de projets de construction.

5. Communiquer de façon continue avec les parents, les tuteurs et la communauté

Le personnel scolaire peut promouvoir et communiquer efficacement l'information de manières suivantes :

- inviter les parents et les membres de la communauté à visiter les classes de maternelle et de jardin d'enfants et à y participer;
- organiser des ateliers ou des soirées pédagogiques consacrés à l'apprentissage par le jeu à l'intention des parents;
- organiser des conférences sur les portfolios dirigées par les enfants qui pourront communiquer leur apprentissage à leurs familles;
- parler avec les parents de manière informelle sur le terrain de jeu, dans les couloirs ou à d'autres moments opportuns;
- utiliser des témoignages et la rétroaction des parents et du personnel scolaire pour améliorer la mise en œuvre;
- afficher la documentation de l'apprentissage des enfants partout dans l'école afin que les familles puissent facilement y avoir accès;
- s'assurer de laisser des lignes de communication ouvertes à l'aide de sites Web scolaires, de mises à jour par courriel et de communiqués;
- utiliser des mots clairs et concis dans les messages clés à transmettre afin d'éviter toute interprétation erronée de l'apprentissage par le jeu.

La famille est un élément intégral et concret de l'apprentissage; en collaborant avec les éducatrices et éducateurs de la petite enfance et les enseignantes et enseignants de la maternelle et du jardin d'enfants, elle permet d'appuyer et de favoriser un milieu d'apprentissage positif tant à la maison qu'à l'école. Programme d'apprentissage à temps plein de la maternelle et du jardin d'enfants pour les enfants de quatre et cinq ans. Guide de référence pour personnes œuvrant en éducation, 2010.

Références

Groupe d'étude sur le programme d'apprentissage de la petite enfance, Meilleur départ (2008) : *L'apprentissage des jeunes enfants à la portée de tous dès aujourd'hui*. Ministère de l'Éducation de l'Ontario (2010). *Programme d'apprentissage à temps plein de la maternelle et du jardin d'enfants pour les enfants de quatre et cinq ans : guide de référence pour personnes œuvrant en éducation*. (Imprimeur de la Reine pour l'Ontario. Hulley & Dier (2005). Harbours of Hope: The planning for School and Student Success; Solution Tree. Ministère de l'Éducation de l'Ontario (2010). *Programme d'apprentissage à temps plein de la maternelle et du jardin d'enfants* (version provisoire 2010-2011). Imprimeur de la Reine pour l'Ontario.