

L'apprentissage par le jeu dans une culture d'enquête 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 et d'une culture d'enquête auprès de l'équipe pédagogique de la maternelle et du jardin d'enfants et d'autres membres du personnel? »

La réponse

Il y a cinq éléments importants à considérer :

1. Comprendre l'apprentissage par le jeu et la « démarche d'enquête »
2. Établir un environnement d'apprentissage idéal
3. Soutenir l'équipe pédagogique de la maternelle et du jardin d'enfants
4. Rendre l'apprentissage visible
5. Communiquer avec les familles et la communauté



1. Comprendre l'apprentissage par le jeu et la « démarche d'enquête »

Le jeu est le véhicule de l'apprentissage et est au cœur de l'innovation et de la créativité.
[Programme de la maternelle et du jardin d'enfants](#) (2016), p. 24

L'enfant est naturellement curieux et a tendance à explorer, manipuler, construire, créer, réfléchir et poser des questions. Le jeu est un élément idéal pour permettre à l'enfant de mettre ses idées et ses théories à l'épreuve, ainsi qu'utiliser ses connaissances actuelles pour approfondir sa compréhension et pour progresser dans son apprentissage. En d'autres mots, il évolue dans le monde grâce à ce que l'on appelle une « démarche d'enquête », soit un état d'esprit de questionnement et de réflexion. Dans une classe de maternelle et de jardin d'enfants efficace, l'équipe pédagogique adopte elle aussi cette



façon de penser afin d'appuyer l'apprentissage par le jeu de l'enfant. Certaines caractéristiques de cette démarche comprennent :

- considérer l'enfant comme étant une personne compétente, capable de réflexion complexe, remplie de curiosité et ayant beaucoup de potentiel et d'expériences à son actif;
- encourager l'apprentissage par le jeu et la démarche d'enquête au cours de la journée;
- permettre à l'enfant de contribuer activement à son apprentissage et d'utiliser sa curiosité naturelle pour explorer, jouer et enquêter;
- offrir des expériences d'apprentissage pratiques, menées par l'enfant et basées sur l'enquête qui favorisent l'exploration, la résolution de problèmes, la créativité, l'innovation, la découverte et la mise en scène;
- coconstruire avec l'enfant un milieu d'apprentissage qui reflète ses champs d'intérêt et ses besoins, et qui favorisent son développement;
- offrir du matériel significatif, inclusif et ouvert en classe et le modifier au fil du temps pour refléter les idées, les théories et les questions soulevées par l'enfant;
- offrir des occasions d'apprentissage individuel et en petits groupes tout en garantissant que les discussions en classe sont axées sur un sujet en particulier et durent un certain temps;
- représenter le raisonnement et l'apprentissage de l'enfant de diverses manières;
- intégrer les apprentissages liés aux quatre domaines du programme lors de périodes de jeu durant la journée.

2. Établir un environnement d'apprentissage idéal

Afin de favoriser l'apprentissage par le jeu, l'environnement d'apprentissage doit utiliser efficacement le temps, l'espace et le matériel. Les leaders et les gestionnaires scolaires peuvent appuyer ensemble l'élaboration d'un environnement d'apprentissage idéal en :

- encourageant l'utilisation de tous les espaces disponibles dans l'école et à l'extérieur pour l'exploration, le jeu et l'enquête;
- faisant la promotion de l'utilisation des matériaux naturels dans l'environnement et en planifiant des activités à l'extérieur en plus de la récréation;
- améliorant le potentiel éducatif de l'environnement avec une conception d'aires d'apprentissage;
- garantissant que la documentation pédagogique reflète et démontre l'apprentissage et le raisonnement de l'enfant lors des périodes de jeu;
- favorisant l'utilisation d'une perspective mettant les acquis en valeur (p. ex., en se concentrant sur les points forts et les habiletés de l'enfant et en répondant à ses besoins en matière de possibilités d'apprentissage approfondi) pour soutenir l'observation et la documentation durant le jeu;
- offrant la technologie adéquate pour observer et documenter le raisonnement et les preuves d'apprentissage de l'enfant;
- facilitant l'achat de ressources et de matériel de classe appropriés pour l'apprentissage par le jeu dans une culture d'enquête;

- offrant la possibilité à l'équipe pédagogique de la maternelle et du jardin d'enfants de visiter d'autres salles de classe démontrant une utilisation efficace de l'espace, du temps et du matériel;
- facilitant l'échange des ressources entre les salles de classe pour optimiser l'expérience de tous les enfants;
- considérer les critères de déroulement de la journée à la maternelle et au jardin d'enfants lors de l'élaboration de l'horaire scolaire.

La petite enfance est une période déterminante pour l'apprentissage et le développement de l'enfant.

Programme de la maternelle et du jardin d'enfants (2016), p. 13

3. Soutenir l'équipe pédagogique de la maternelle et du jardin d'enfants

Dans le cadre d'un programme d'apprentissage par le jeu tenant compte du niveau de développement, l'équipe pédagogique favorise l'apprentissage de l'enfant de diverses manières, notamment en :

- planifiant des périodes de jeu et d'enquête durant la journée;
- choisissant du matériel et en organisant l'environnement d'apprentissage pour favoriser diverses formes d'exploration, de jeu et d'enquête;
- coconstruisant l'apprentissage avec l'enfant afin de mettre à profit ses idées, ses théories et ses champs d'intérêt, et de répondre à ses besoins;
- analysant la documentation pédagogique pour déterminer le niveau de soutien nécessaire à l'enfant;
- posant des questions qui entraînent des discussions approfondies et qui améliorent l'exploration, le jeu et l'enquête;
- répondant, en mettant à l'épreuve ou en prolongeant l'exploration et le questionnement de l'enfant durant le jeu;
- observant et en documentant le raisonnement et l'apprentissage de l'enfant lors des périodes de jeu et d'enquête.

Les leaders scolaires peuvent soutenir le rôle de l'équipe pédagogique de la maternelle et du jardin d'enfants en :

- révisant les interactions pour chaque attente, tel qu'illustré sous « Interactions au sein de l'équipe pédagogique et interactions avec les enfants » dans les tableaux des attentes et des contenus d'apprentissage présentés à la partie 4 dans le *Programme de la maternelle et du jardin d'enfants* (2016);
- offrant à l'équipe pédagogique des possibilités d'apprentissage professionnel continues et de partage de pratiques efficaces et d'expériences en salle de classe lors de conversations professionnelles sur l'apprentissage;

- invitant le personnel des services pédagogiques du conseil scolaire afin de fournir des clarifications, du soutien et de la direction, au besoin;
- renforçant la capacité de tout le personnel en ce qui concerne l'apprentissage par le jeu dans une culture d'enquête;
- utiliser le processus « repenser, répéter, retirer, remplacer » pour renforcer les méthodes actuelles;
- encourageant l'équipe pédagogique à prendre des risques en essayant un nouvel élément à la fois, jusqu'à ce que leurs méthodes soient axées sur l'apprentissage par le jeu dans une culture d'enquête;
- donnant l'exemple d'un engagement envers une vision de la maternelle et du jardin d'enfants en tant qu'environnement d'apprentissage collaboratif;
- aidant à préciser les concepts et les habiletés énoncés dans les attentes du programme, et ce, en examinant les manifestations de l'apprentissage de l'enfant au cours de l'exploration, du jeu et de l'enquête.

4. Rendre l'apprentissage visible

Rendre l'apprentissage et le raisonnement de l'enfant visibles permet d'appuyer la documentation de la progression de son apprentissage lié aux attentes, et facilite l'élaboration d'un programme basé sur les théories, les besoins, les idées et les champs d'intérêt des enfants. Les leaders scolaires peuvent soutenir le recours aux stratégies suivantes :

- demander aux enfants de représenter leur raisonnement et leur apprentissage au moyen de divers médias, comme le dessin et la mise en scène;
- afficher des panneaux de documentation avec des photos ou des manifestations de leurs écrits;
- créer des clips vidéo ou des enregistrements de conversations et de comportement;
- conserver dans le portfolio des travaux de l'enfant dont des exemples d'écriture, d'artéfacts, de peintures, de projets de construction, etc.

5. Communiquer avec les familles et la communauté

La communication avec les familles et la communauté est essentielle à la mise en œuvre réussie d'un programme d'apprentissage par le jeu. Les familles désirent savoir comment se déroulent le développement et l'apprentissage de leur enfant. Grâce au soutien des leaders scolaires, l'équipe pédagogique peut transmettre de l'information sur l'apprentissage par le jeu aux parents¹ et à la communauté en :

- invitant les parents et les membres de la communauté à venir en classe et à participer lors d'un événement spécial;
- organisant des ateliers à l'intention des parents ou des soirées d'information sur le programme qui sont axés sur l'apprentissage par le jeu;

1. Dans le présent document, le terme *parents* désigne le père, la mère, le tuteur ou la tutrice. Il peut aussi inclure un fournisseur de soins ou un membre de la famille proche ayant la responsabilité parentale de l'enfant.

- organisant des rencontres portant sur le portfolio de l'enfant, au cours desquelles ce dernier présente ses preuves d'apprentissage à sa famille;
- parlant avec les parents de manière informelle au terrain de jeu, dans les corridors ou lorsque toute occasion appropriée se présente;
- affichant de la documentation illustrant le raisonnement et l'apprentissage de l'enfant dans l'école à la vue des visiteurs;
- assurant une communication ouverte à l'aide du site Web de l'école, des mises à jour par courriel et des bulletins d'information;
- utilisant des formulations claires et concises dans les messages clés afin d'appuyer la compréhension de l'apprentissage par le jeu.

Les parents font partie intégrante du programme de la maternelle et du jardin d'enfants [...] Les familles apportent une connaissance enrichie et des points de vue variés sur les pratiques d'éducation des enfants [...] Un respect mutuel et un apprentissage réciproque entre les parents et les membres de l'équipe pédagogique ne pourront qu'être bénéfiques aux enfants du programme.

Programme de la maternelle et du jardin d'enfants (2016), p. 119

Bibliographie

Ministère de l'Éducation de l'Ontario. (2016). [Programme de la maternelle et du jardin d'enfants](#). Toronto : Auteur.

ISSN 1923-9661 (en ligne) © Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2017