

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

Pour les enfants, le jeu est bien plus qu'une façon de passer le temps; il constitue une composante essentielle du processus d'apprentissage. Le jeu favorise, maintient, élargit, rehausse et enrichit l'apprentissage de l'enfant, il fait partie intégrante de son éducation précoce.

Grâce au jeu, les enfants profitent d'occasions précieuses d'interagir avec les autres dans une variété de situations sociales et d'utiliser la langue de manière significative tout en explorant, planifiant, imaginant, expérimentant, manipulant, dramatisant, négociant les règles et trouvant des solutions aux problèmes. Le jeu permet aux enfants de suivre le fil de leurs idées et de leurs théories et d'utiliser leurs savoirs préalables pour approfondir leurs connaissances et faire avancer leurs apprentissages. Il leur permet de construire, remettre en question et élargir leurs propres compréhensions de manière active. En jouant, les enfants de tous les âges trouvent souvent une grande motivation; ces enfants se concentrent, persévèrent et prennent des décisions.

Types de jeu



Stratégies pédagogiques pour l'apprentissage par le jeu (adapté de Pyle et Danniels, 2017).

Le continuum du jeu, comme le décrivent Pyle et Danniels (2017), met en évidence la diversité des expériences axées sur le jeu et leur rôle pour favoriser au maximum l'apprentissage et le bien-être des enfants. Le personnel enseignant favorise le **jeu libre** en créant le temps et l'espace qui permet aux enfants de participer au jeu non structuré. Le **jeu axé sur l'enquête** permet à la personne enseignante de s'appuyer sur les idées des enfants grâce aux questions et enquêtes supplémentaires. Le **jeu collaboratif** est une extension du jeu libre qui permet au personnel enseignant d'intégrer les compétences ciblées et de favoriser un apprentissage plus intentionnel. L'**apprentissage axé sur le jeu** se produit lorsque le personnel enseignant planifie des expériences d'apprentissage qui ciblent des compétences et des objectifs d'apprentissage précis. Les **jeux d'apprentissage** sont des activités d'apprentissage structurées créées par le personnel enseignant qui visent certains objectifs d'apprentissage et compétences.

Rôle de l'EPE et de la personne enseignante

Planifier avec intention. En planifiant des activités d'apprentissage par le jeu, il est important d'établir des objectifs d'apprentissage clairs qui correspondent à des stratégies d'enseignement précises.

Créer des défis. Observer le jeu de l'enfant pour voir comment l'élargir en lui présentant un défi qui permet d'enrichir l'apprentissage.

Préparer l'environnement. Il est important d'agir avec intention en planifiant et en préparant l'environnement d'apprentissage. L'aménagement des meubles et l'accès au matériel d'apprentissage accessible et inclusif sur le plan de la culture et de la langue assurent un environnement inclusif qui répond aux besoins de chaque enfant.

Modéliser les compétences en résolution de problèmes. Quand un défi se présente dans le contexte de l'apprentissage par le jeu, poser des questions aide les enfants à faire appel à leurs propres compétences en résolution de problèmes.

Poser des questions d'orientation. Poser des questions d'orientation aide à ouvrir la pensée des enfants, tout en fournissant un soutien non limitatif à l'apprentissage.

Encourager les efforts et la persistance. Fournir une rétroaction positive et encourager la persistance face aux défis est important au développement de la confiance des enfants et aux processus de la pensée critique dans le contexte d'apprentissages nouveaux et plus difficiles.

Observer, documenter et évaluer. Observer et documenter l'apprentissage de l'enfant de façon continue facilite l'évaluation de la croissance et du développement de l'apprentissage.

Créer un espace pour l'apprentissage par le jeu

Aménagement de la salle et matériel pédagogique. L'environnement d'apprentissage prépare le terrain pour un apprentissage engageant et significatif. Un espace d'apprentissage inclusif et accessible est conçu pour favoriser la découverte et l'apprentissage actifs et pour encourager la poursuite des objectifs d'apprentissage à l'aide d'un enseignement sensible à la culture et à la langue.

Apprentissage en plein air et actif sur le plan physique. Créer des conditions permettant à chaque enfant de participer à un minimum de 30 minutes de mouvement structuré et non structuré est important pour l'apprentissage, le développement et le bien-être. L'apprentissage en plein air et avec Wstiqamu offre aux enfants des expériences d'apprentissage authentiques qui permettent de lier le cœur, le corps, l'esprit et l'âme à l'environnement naturel. Veuillez consulter ce [site Web](#) pour plus d'informations sur le cadre pour l'activité physique provincial.

Apprentissage par le jeu de la prématernelle à la 2e année pour favoriser la littératie et la numératie

L'apprentissage en littératie est évident quand les enfants :	L'apprentissage en numératie est évident quand les enfants :
<ul style="list-style-type: none"> ▪ écoutent activement et réagissent aux sons et aux éléments répétés de la langue orale, des histoires et des rimes en contexte (p. ex. écouter les rimes et y intégrer des mouvements physiques correspondants); ▪ s'intéressent aux textes imprimés, visuels et multimédias et y répondent avec des gestes, actions, commentaires et questions pertinents (p. ex. utiliser des objets physiques pour mettre en évidence des éléments d'un texte, notamment les objets d'apprentissage en sciences comme les feuilles de différentes couleurs à l'automne); ▪ comprennent les concepts et les processus clés de la littératie, notamment les relations entre les lettres et les sons, le concept des lettres manuscrites et les structures textuelles (p. ex. les jeux d'apprentissage comme trouver la lettre qui correspond avec le premier son du nom d'un objet); ▪ explorent et analysent les textes d'une variété de perspectives (p. ex. raconter une histoire avec des marionnettes); ▪ utilisent, aiment et partagent activement la langue et les textes de diverses manières (p. ex. les enfants peuvent participer au théâtre de lecture); ▪ partagent et racontent des histoires et des symboles de leurs propres cultures (p. ex. les enfants peuvent apporter des objets à partager); ▪ développent une conscience des relations entre les représentations orales, écrites et visuelles (p. ex. les enfants peuvent faire des jeux de rôles et créer une composante écrite qui accompagnera la pièce). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ reconnaissent les éléments répétés et les relations et comprennent les liens entre ceux-ci (p. ex. les enfants peuvent faire le lien entre les formes géométriques et les objets du monde réel); ▪ trient, catégorisent, mettent en ordre et comparent les collections, les événements et les attributs présents dans leurs mondes social et naturel (p. ex. les enfants peuvent rassembler et catégoriser des objets de formes différentes pendant le jeu axé sur l'enquête); ▪ créent et utilisent des représentations, comme les sondages et les tableaux, pour organiser, noter et communiquer des idées mathématiques (p. ex. les enfants peuvent recueillir des données sur des sujets qui les intéressent, comme qui dans leur classe a un animal de compagnie. Ceci peut aussi prendre la forme d'une activité physique, car les enfants peuvent représenter certains types de données); ▪ font des prédictions et généralisent au sujet d'activités quotidiennes et du monde naturel (p. ex. les enfants peuvent faire des prédictions concernant le nombre de jours ensoleillés pendant une semaine d'école); ▪ utilisent les éléments répétés pour formuler des observations et communiquer les résultats à l'aide de la langue et des symboles (p. ex. les enfants peuvent participer aux activités d'apprentissage en plein air pour recueillir des données sur la météo – les jours de pluie); ▪ manipulent les objets et explorent la cause et l'effet, les essais et les échecs et le mouvement (p. ex. les enfants peuvent prédire la distance que roulera un objet ou si une forme particulière peut rouler).

Les stratégies suivantes sont adaptées d'un rapport du Early Childhood Collaborative Research Centre (2022) sur comment appuyer la littératie et la numératie dans les programmes d'apprentissage des jeunes enfants axés sur le jeu.

Les EPE et le personnel enseignant favorisent la littératie et la numératie :

- en fournissant un matériel accessible et polyvalent dans les environnements de jeu à l'intérieur et en plein air;
- en offrant des objets non traditionnels et non limitatifs pour stimuler l'intérêt;
- en adoptant une perspective de numératie et de littératie pour enrichir les compétences observées;
- en utilisant l'environnement naturel pour mettre en évidence les éléments répétés et les applications pratiques;
- en donnant l'exemple des compétences en littératie et en numératie en lisant des livres, écrivant des notes et soulignant à voix haute les éléments répétés;
- en reconnaissant et en nommant à l'oral l'engagement naturel des enfants envers la numératie et la littératie afin de renforcer des compétences;
- en offrant des activités pratiques et collaboratives qui favorisent des compétences particulières en littératie et en numératie, ainsi que des résultats d'apprentissage particuliers.

Source : McIsaac, J.-L., McLean, C., Cummings, R., LeBlanc, L. A., Briscombe, A. et Pimentel, M. (2022). *Supporting numeracy and literacy in play-based early learning programs*. Early Childhood Collaborative Research Centre. https://www.msvu.ca/wp-content/uploads/2022/10/English-NL-Full-Report_Reduced.pdf