ENCYCLOPÉDIE
sur le développement
des jeunes enfants

Comment le jeu dirigé favorise l'apprentissage des jeunes enfants

[1]Deena Skolnick Weisberg, Ph.D., [2]Jennifer M. Zosh, Ph.D.

[1]University of Pennsylvania, États-Unis

[2]Pennsylvania State University, États-Unis

Février 2018

Introduction

Les parents, enseignants, éducateurs et responsables politiques participent tous à l'apprentissage des enfants. Les membres de tous ces groupes tentent de répondre à la question essentielle qui consiste à savoir quelle démarche pédagogique soutient le mieux l'apprentissage, autant d'une manière générale que pour des domaines spécifiques, comme les mathématiques, la lecture et l'esprit critique. Malgré l'efficacité de la pédagogie explicite (ou enseignement direct) pour l'apprentissage des jeunes enfants, des études récentes suggèrent que des méthodes davantage basées sur la découverte peuvent être encore plus efficaces. Bien que les études de recherche et les données bibliographiques en éducation s'entendent largement pour dire que le jeu est l'une des manières naturelles qui mènent à la découverte et à l'apprentissage chez les jeunes enfants,[1] une pédagogie fondée sur le jeu pourrait constituer un mécanisme particulièrement solide d'apprentissage. On ignore encore exactement à quel point les expériences ludiques peuvent favoriser l'acquisition de nouvelles connaissances ou compétences, cependant des études

©2018-2025 ABILIO | APPRENTISSAGE PAR LE JEU

récentes suggèrent que le jeu dirigé (un type de jeu dirigé par l'enfant et encadré par un adulte) pourrait constituer une approche qui tire profit de la joie procurée par le jeu libre tout en offrant des opportunités d'acquisition de connaissances et de compétences.

Sujet

Le jeu améliore la santé des jeunes enfants et leur bien-être. Il leur offre également des opportunités d'explorer des rôles sociaux et de développer des aptitudes de coopération et d'autorégulation.[2,3] Les études en cours portent sur le rôle du jeu dans des formes plus classiques d'apprentissage (par exemple, les mathématiques, la lecture et l'esprit critique). Il est par ailleurs de plus en plus évident que le jeu dirigé peut représenter une stratégie d'apprentissage efficace.

Problèmes

Malgré le consentement général stipulant que le jeu est bénéfique pour le développement de l'enfant, d'une manière générale, la base des études est moins certaine au sujet du rôle spécifique du jeu dans l'apprentissage de l'enfant. Comme le mentionne une synthèse récente,[4] de nombreuses études ont conclu que le jeu procure de grands avantages en termes d'apprentissage. Toutefois, la science actuelle n'a pas encore intégré ces résultats, particulièrement lorsqu'il s'agit de stimuler des aptitudes spécifiques, comme la résolution de problèmes et l'enseignement des connaissances disciplinaires.

Contexte de la recherche

Il est indéniable que du point de vue des enfants, le jeu est divertissant et qu'ils en tirent certains bienfaits. Néanmoins, lorsque les enfants doivent atteindre un certain objectif, les études suggèrent qu'il peut être également nécessaire de leur agencer un environnement pédagogique plus structuré pour leur permettre d'apprendre. La résolution du paradoxe entre les capacités innées d'apprentissage par le jeu des enfants et la nécessité qu'ils acquièrent des connaissances et des compétences essentielles implique la reconnaissance de l'existence de plusieurs types de jeux, chacun ayant des objectifs distincts.

Questions clés pour la recherche

Quels types d'expériences d'apprentissage (par exemple, le jeu libre, le jeu dirigé, l'enseignement direct) favorisent le mieux l'apprentissage des jeunes enfants quant à l'acquisition des connaissances et des compétences? De plus, comment pouvons-nous exploiter les résultats des

études de recherche pour améliorer les résultats scolaires et les aptitudes personnelles des enfants, en classe et chez eux?

Récents résultats de recherche

Lorsque les parents et les éducateurs décrivent le jeu des enfants, ils font souvent référence au jeu libre : des moments non structurés au cours desquels les enfants sont libres de choisir leurs actions grâce à une palette d'objets ou d'activités. Ce type de jeu peut conférer certains bienfaits, comme l'amélioration de l'attention en permettant à l'enfant d'évacuer son surplus d'énergie. Cependant, de par son absence de structure, le jeu libre ne serait pas particulièrement profitable pour l'acquisition de certains types de connaissances disciplinaires.[5] Lors d'une étude, par exemple, il a été demandé à des enfants d'apprendre les propriétés caractéristiques des formes (les triangles comportent systématiquement trois côtés et trois angles, par exemple). Les enfants étaient en mesure d'assimiler ces informations lorsqu'elles étaient enseignées directement, en utilisant des cartes d'images et des baguettes pliables comme support visuel, mais pas lorsque les cartes et les baguettes leur étaient simplement distribuées pour qu'ils jouent avec.[6] Par conséquent, le jeu libre ne serait pas le moyen d'apprentissage optimal lorsqu'on vise un objectif pédagogique particulier.

Heureusement, les enfants peuvent tirer avantage d'un autre type de jeu pour acquérir des connaissances disciplinaires : le jeu dirigé. Dans cette forme de jeu, les activités des enfants sont structurées par un adulte averti, laissant les actions de l'enfant le conduire à l'atteinte de l'objectif d'apprentissage.[7-9] L'adulte aménage cette structure en organisant l'environnement à l'avance (par exemple, en distribuant certains types de jouets, en vertu de la pédagogie Montessori) ou en répondant subtilement aux actions des enfants lors d'une séance de jeu et en leur transmettant des suggestions ouvertes (par exemple, en les encourageant à explorer d'autres choses, en leur demandant : « D'après toi, que se passera-t-il si tu...? »).

L'une des propriétés essentielles du jeu dirigé est que les actions des enfants, lors de la séance de jeu, doivent être choisies librement. Ceci fait partie de la définition du jeu : les enfants gèrent eux-mêmes le jeu et peuvent décider de ce qu'ils font à un moment donné. Cette propriété s'applique au jeu libre et au jeu dirigé. Cependant, le jeu dirigé intègre l'ajout d'un rôle important assumé par un adulte. Dans l'exercice du jeu dirigé, l'adulte devrait laisser les enfants conserver le point de contrôle du jeu, tout en le dirigeant subtilement de façon à les mener à l'exploration des aspects adéquats de l'environnement qui permettent d'atteindre l'objectif de l'apprentissage.

Des études ont démontré qu'en effet le jeu dirigé permet aux enfants d'apprendre efficacement. Plus précisément, des études ont découvert que des enfants participant à des activités composées de jeu dirigé étaient plus susceptibles de retenir des éléments ciblés d'information par rapport à ceux engagés dans des activités de jeu libre; et dans certains cas, par rapport à ceux ayant reçu un enseignement direct. Par exemple, une activité visant à enseigner du nouveau vocabulaire par la lecture de livres a mis en évidence un faible apprentissage lorsque les enfants avaient joué librement avec des jouets associés aux nouveaux mots. Toutefois, le fait d'apporter un certain encadrement d'adulte aux enfants dans leur jeu a augmenté significativement le nombre de nouveaux mots assimilés.[10] De manière similaire, plusieurs études ont démontré que les enfants peuvent apprendre de nouvelles structures causales lorsqu'ils explorent librement dans des environnements présentant de fortes contraintes.[11,12] Une méta-analyse a étayé ces résultats en mettant en évidence que l'apprentissage dans des environnements de jeu dirigé était comparable, sinon supérieur, à l'apprentissage par enseignement direct, ces deux derniers apportant un apprentissage supérieur par rapport à des environnements non structurés associés au jeu libre.[5]

Lacunes de la recherche

De la même façon que les jeux n'ont pas tous la même valeur, les différents types d'apprentissage par le jeu n'auraient pas tous la même efficacité lorsqu'il s'agit d'appuyer des issues différentes. Par exemple, le jeu libre serait particulièrement bénéfique pour la constitution de la collaboration et de la communication chez les jeunes enfants, mais l'importance du jeu dirigé serait supérieure pour l'apprentissage des connaissances disciplinaires lors des premières années de cours élémentaires et à l'école primaire. Il reste encore beaucoup à faire pour déterminer quelles approches pédagogiques sont les plus adaptées aux différentes issues, et à quels âges et stades de développement elles sont le plus bénéfique. Les travaux futurs devraient également viser à déterminer quels types d'encadrement sont les plus utiles en fonction de l'objectif d'apprentissage et de la situation de l'enfant, puisque certains résultats d'apprentissage ciblés peuvent plus ou moins bénéficier de la présence d'un adulte dans un contexte ludique.

Conclusions

Les éducateurs et chercheurs sont nombreux à prendre des positions opposées sur le jeu, soit en jugeant que tous les types de jeux mènent à l'apprentissage, soit que le jeu et l'apprentissage sont des processus entièrement séparés. Afin de répondre à ce problème, des études visant à

examiner comment les différents types de jeux peuvent appuyer les différents objectifs d'apprentissage ont été récemment lancées. Plus précisément, des études ont démontré que le jeu dirigé, une forme de situation de jeu encadré par un adulte, peut être particulièrement bénéfique à l'apprentissage de l'enfant. Selon nous, le secret de la réussite du jeu dirigé réside dans son association entre l'indépendance de l'enfant et le soutien de l'adulte. Si un adulte organise la situation et apporte son soutien tout au long du processus d'apprentissage, les possibilités d'exploration de l'enfant sont restreintes convenablement. Néanmoins, en laissant une certaine autonomie à l'enfant pour qui la situation demeure amusante et intéressante permet d'exploiter ses prédispositions intrinsèques à apprendre et à explorer et d'orienter ses actions selon ses propres intérêts, ce qui aboutit à un meilleur apprentissage.

Implications pour les parents, les services et les politiques

Tous les parents, éducateurs et responsables politiques souhaitent que les enfants d'aujourd'hui soient les adultes accomplis de demain. Souvent, cette ambition conduit à une opposition entre le désir des enfants de jouer et celui des adultes de leur inculquer des connaissances disciplinaires (les mathématiques ou la lecture, par exemple) ou des compétences (la communication, la créativité ou la collaboration, par exemple) spécifiques. Le temps alloué à la petite enfance est limité et les attentes sont élevées. Cette combinaison peut conduire à des décisions qui favorisent la pédagogie explicite (par exemple, les cartes-éclair ou la répétition des leçons) par rapport à l'exploration et la découverte. La recherche suggère que cette opposition peut induire en erreur. Le jeu dirigé, lors duquel un adulte aide à structurer une activité ludique, mais laisse les enfants mener et diriger la séance d'apprentissage, est non seulement plus divertissant pour l'enfant, mais peut également être particulièrement efficace pour l'apprentissage. Bien que des études supplémentaires soient nécessaires pour identifier les meilleures approches pédagogiques pour enseigner les différents types de connaissances et de compétences lors du développement de l'enfant, les études conduites jusqu'à présent stipulent qu'une compréhension plus nuancée du jeu, y compris du jeu dirigé, peut mener aux résultats que nous visons tous concernant l'apprentissage de l'enfant. Pour finir, lors de leur étude de ce problème, il est crucial que les chercheurs examinent comment les enfants apprennent à collaborer avec leurs enseignants et parents afin d'élaborer les pédagogies et les expériences fondées sur des données probantes qui favorisent le mieux l'apprentissage des enfants.

Références

1. Ginsburg KR. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*. 2007;119(1):182-191. doi:10.1542/peds.2006-2697.
2. Singer DG, Golinkoff RM, Hirsh-Pasek K, eds. *Play = Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growt*h. New York: Oxford University Press; 2006.
3. Pellegrini AD, Smith PK. Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*. 1998;69(3):577-598.
4. Lillard AS, Lerner MD, Hopkins EJ, Dore RA, Smith ED, Palmquist CM. The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*. 2013;139(1):1-34.
5. Alfieri L, Brooks PJ, Aldrich NJ, Tenenbaum HR. Does discovery-based instruction enhance learning? *Journal of Educational Psychology*. 2011;103(1):1-18.
6. Fisher KR, Hirsh-Pasek K, Newcombe NS, Golinkoff RM. Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. Child Development. 2013;84(6):1872-1878.
7. Weisberg DS, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM, Kittredge AK, Klahr D. Guided play: Principles and practices. *Current Directions of Psychological Science*. 2016;25(3):177-182.
8. Weisberg DS, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain and Education*. 2013;7(2):104-112.
9. Weisberg DS, Zosh JM, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. Talking it up: Play, language, and the role of adult support. *American Journal of Play*. 2013;6(1):39-54.
10. Toub TS, Hassinger-Das B, Nesbitt KT, et al. The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. 2017. Manuscript under review.
11. Cook C, Goodman ND, Schulz LE. Where science starts: Spontaneous experiments in preschoolers' exploratory play. *Cognition*. 2011;120(3):341-349.
12. Sim ZL, Xu F. Learning higher-order generalizations through free play: Evidence from 2- and 3-year-old children. *Developmental Psychology*. 2017;53(4):642-651.

©2018-2025 ABILIO | APPRENTISSAGE PAR LE JEU