

APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Synthèse

Est-ce important?

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler de nombreux aspects du développement et de l'apprentissage de l'enfant. Le jeu libre et le jeu dirigé sont deux types d'apprentissage par le jeu. Le premier est auto-dirigé et dicté par la propre motivation de l'enfant, tandis que le second est encouragé par les adultes et cible un objectif d'apprentissage spécifique. Bien que le jeu constitue un droit légitime chez les jeunes enfants et l'une des voies les plus naturelles vers l'exploration et l'apprentissage, les opportunités de jouer sont actuellement réduites autant à la maison qu'à la garderie. La préparation à l'école constitue de plus en plus la priorité. Ainsi, les programmes dédiés à la petite enfance favorisent les activités structurées et l'évaluation au détriment d'un apprentissage à base d'activités ludiques et physiques. Néanmoins, cette approche traditionnelle d'apprentissage n'est pas toujours efficace car elle peut diminuer la motivation de l'enfant à apprendre, et a un impact négatif sur sa concentration et ses capacités de régulation de son comportement. Si l'on considère que les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont mentalement actifs et interagissent concrètement avec le matériel d'apprentissage, l'apprentissage par le jeu devrait faire partie intégrante de leur environnement, autant à l'école que chez eux.

Que savons-nous?

L'apprentissage par le jeu a un impact sur le développement des habiletés sociales et cognitives, ainsi que sur les aptitudes scolaires de l'enfant. De plus en plus de données démontrent que le jeu libre et le jeu dirigé contribuent différemment à ces résultats développementaux. Le jeu libre

serait particulièrement bénéfique pour le développement des compétences sociales et l'auto-régulation. Par exemple, le jeu de simulation, une forme de jeu libre, permet à l'enfant de résoudre des problèmes en présence de conflits, d'inhiber ses comportements impulsifs, d'exprimer ses émotions, de suivre les règles sociales et de soutenir le bien-être affectif des autres personnes. Tools of the Mind est un exemple de programme préscolaire spécifiquement conçu pour améliorer les aptitudes d'auto-régulation de l'enfant grâce au jeu de simulation.

Si on le compare au jeu libre, le jeu dirigé aurait plus d'influence dans l'acquisition des aptitudes scolaires. Les parents et les adultes peuvent améliorer les opportunités d'apprentissage de l'enfant en structurant l'environnement, en intégrant des cibles d'apprentissage et en modifiant des jeux préconçus. En fait, des concepts mathématiques, comme compter, classer et comprendre les dimensions spatio-temporelles, peuvent s'acquérir par le jeu dirigé encadré par des adultes. Building Blocks PreK constitue un exemple de programme qui repose sur des jeux régis par des règles et d'autres activités ludiques pour stimuler l'acquisition des concepts de calcul de base.

Malgré les nombreux avantages que comporte l'apprentissage par le jeu, les éducateurs sont souvent incertains sur comment offrir de telles opportunités en classe et comment évaluer les compétences acquises par le jeu. Le manque de formation formelle et la hausse de la pression relative à l'atteinte des résultats d'apprentissage prescrits seraient en partie responsables de ces difficultés. Pour finir, il est important de souligner qu'à l'échelle mondiale, les enfants n'ont pas tous les mêmes chances de s'engager dans l'apprentissage par le jeu. Par comparaison aux enfants issus de milieux socio-économiques supérieurs vivant aux États-Unis, les enfants de ce pays provenant de communautés à faible revenu présentent des probabilités plus élevées de participer à des activités de loisir (comme les jeux numériques), qu'à des activités extérieures et/ou ludiques avec des adultes. Cette différence d'accessibilité à l'apprentissage par le jeu pourrait, quant à elle, perpétuer les écarts en matière de résultats entre les enfants issus de milieux culturels et socio-économiques différents.

Que peut-on faire?

En raison de la hausse du nombre de jeunes enfants utilisant activement des dispositifs technologiques, les parents sont fortement encouragés à surveiller quel temps leurs enfants consacrent au jeu numérique et quel type de jeu ils jouent. L'idéal est de parvenir à un équilibre entre le temps dédié au jeu numérique et celui associé aux activités ludiques traditionnelles,

comme le jeu de simulation et les activités extérieures.

Afin de favoriser les opportunités d'apprentissage par le jeu, les parents et les éducateurs peuvent structurer l'environnement au préalable. En ayant accès à toute une gamme de jouets (des cubes en bois, du matériel pour faire des constructions artistiques et artisanales, des casse-têtes, des livres et des costumes, par exemple), les enfants seraient plus enclins à créer un jeu de faire semblant et à explorer de nouvelles possibilités. En plus d'organiser leur environnement d'apprentissage, les parents et les éducateurs sont encouragés à laisser les enfants choisir librement leurs activités, tout en les encadrant subtilement afin de garantir qu'ils explorent les bons aspects de l'environnement et/ou des jeux en vue d'atteindre les objectifs d'apprentissage fixés.

L'apprentissage par le jeu est un domaine relativement nouveau et des études supplémentaires sont nécessaires pour déterminer les niveaux d'encadrement requis par les adultes pour (a) stimuler l'apprentissage scolaire et le développement et (b) répondre aux besoins des enfants issus de différents milieux. Il est également justifié de procéder à des études documentant des méthodes efficaces d'évaluation de l'apprentissage par le jeu en classe. Parallèlement, les responsables politiques pourraient soutenir la législation qui favorise l'intégration de l'apprentissage par le jeu dans les programmes scolaires. Ils sont également encouragés à financer des campagnes de sensibilisation axées sur les besoins relatifs à l'apprentissage par le jeu dans le domaine de l'éducation préscolaire.