Apports du jeu, situations ludiques et développement de l'enfant

Lassalle anne-sophie

anne-sophie.lassalle@univ-lille3.fr

Laboratoire PSITEC (Psychologie: Interactions, Temps, Emotion et Cognition)-EA 4072

Axe 2: Education et Société (responsable: Pr Guerrien Alain)

Semaine départementale de l'école maternelle
ESPE LNF site d'Arras- mercredi 1er février 2017

Préambule

- **Représentation : « jeu » ≠ « sérieux », « travail »**

- **Difficulté:** littérature abondante mais paradoxalement manque de travaux scientifiques

- **Jeu: apports ?**
  - Développement de l'enfant et les apprentissages?
  - En pédagogie?
  - En remédiation, rééducation?

Apports pluridisciplinaires : sociologie, éthologie, pédagogie… neurosciences…

Apport de la Psychologie : des concepts, des éléments méthodologiques dans la mise en œuvre de recherches scientifiques et des réflexions quant aux applications possibles, aux pratiques éducatives, aux formations des professionnel(le)s, dans la prise en charge...

A l'intersection de la psychologie du développement, psychologie sociale, psychologie cognitive, psychologie de l'éducation…

Problème : définition du jeu

- **Diverses typologies…(Callois, 1991; De Grandmont, 1997; Brougère, 2002; Wynnikamen, 2004…)**
- **Accord sur un panel de caractéristiques:**
  - Suggère une certaine liberté (initiative, décision…)
  - N'importe quelle activité peut donner lieu à un jeu (seul ou non, avec un objet jouet ou non)
  - Incertitude
  - Jeu a sa propre finalité
  - PLAISIR
  - Règles (interne/externe, négociée…)

=>Jeu et objectifs d'apprentissages/remédiation ? Est-ce compatible?

- **Attitude du joueur/adulte**
- Programme doivent être conçus pour permettre de laisser une place au jeu (Brougere, 1997)

Cadre général

- article 31 de la Convention des Nations Unies relative **aux droits de l'enfant** : reconnaît le droit au jeu

« *reconnaît à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique* »

Jeu: accompagner le développement?

- Jeu = un besoin? Une situation de stimulation et d'interaction.
- Jeu= moyen de transmission de valeurs culturelles, sociales.
- Jeu = Reflet de notre développement intellectuel .

A-t-on besoin de jouer? Est-ce spécifique aux humains?

- Jeu = situation de stimulation et d'interaction = or être stimulé = « vital » pour le développement

Spitz(1887-1974)
Harlow (1905-1981)

- Jeu répondrait à un besoin: le besoin d'activité

- *Wenner (2009). Le jeu pour apprendre la vie. Cerveau et Psycho,32, 34-38.*

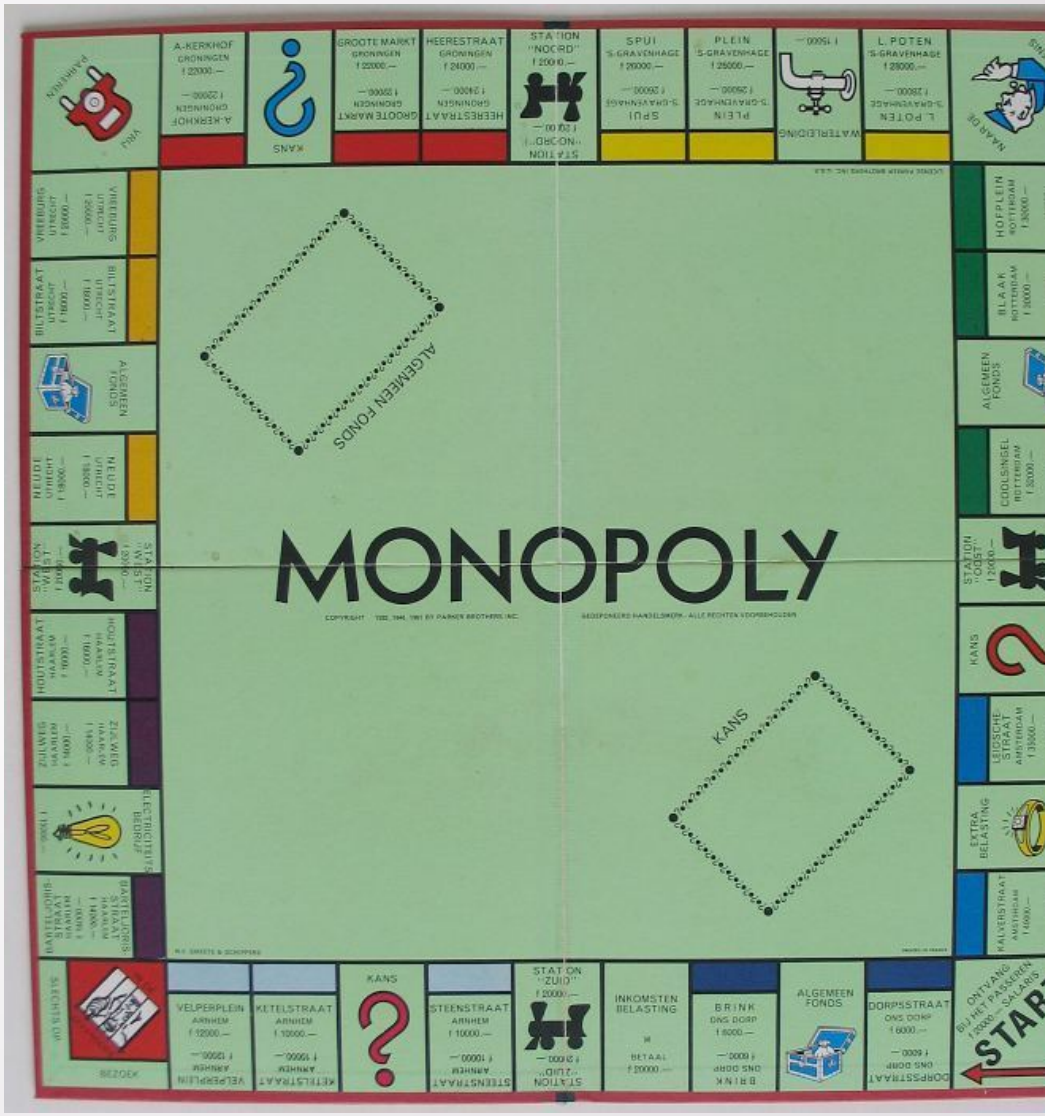
=> rôle du jeu libre pour la future bonne santé mentale de l'adulte?

- Observations en éthologie, particulièrement chez les mammifères

Jeux locomoteurs et de rotation, jeu avec objets, jeu social (Garrigues, 2001)

Apport des travaux en Sociologie (cf. gilles Brougère, roger Caillois…):

- Jeu = Vecteur de valeurs culturelles et sociales
- Jeu = Reflet de différences culturelles, socio-économiques


MONOPOLY
ALGEMEEN FONDS
KANS

1
2
3
4
A
B
C
D

Avec lui votre petit garçon va développer sa dextérité en manipulant les outils qui lui permettront d'inventer une multitude d'objets tous issus de son imagination.

Cf. Dafflon-Novelle, 2006

« Pour faire comme maman »

Psychologie du développement

Jeu = Reflet de notre développement intellectuel :

J. Piaget (1946): le développement du jeu s'inscrit étroitement dans celui de l'intelligence

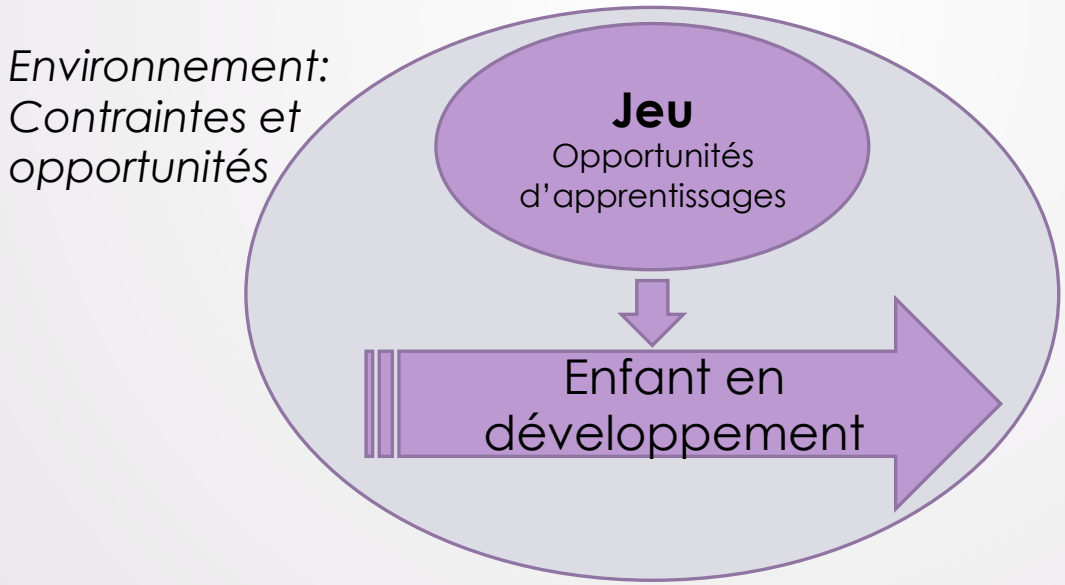
=> divers stades d'apparition des jeux

- **0 et 2 ans: jeux d'exercices.** (Correspondance avec stade d'intelligence sensorimotrice)
- **À partir de 2 ans: jeux symboliques et de fiction** (stade préopératoire)
- **À partir de 7-8 ans: jeux de règles, jeux d'assemblage et de construction** (stade des opérations concrètes)

Perspective constructiviste (Piaget, Vygotsky, Bruner…)

Enfant se développe <u>en agissant</u> **dans** et **su**r son environnement

=> Opportunités de développement offertes par les adultes engagés auprès de l'enfant, en organisant et en agissant dans un environnement donné: modalités d'interactions, objets jouets, pratiques de jeu…



Apport du Jeu = opportunités d'apprentissages et de développement?

« les enfants ne jouent pas pour apprendre, même s'ils apprennent en jouant » (Kalliala, 2006)

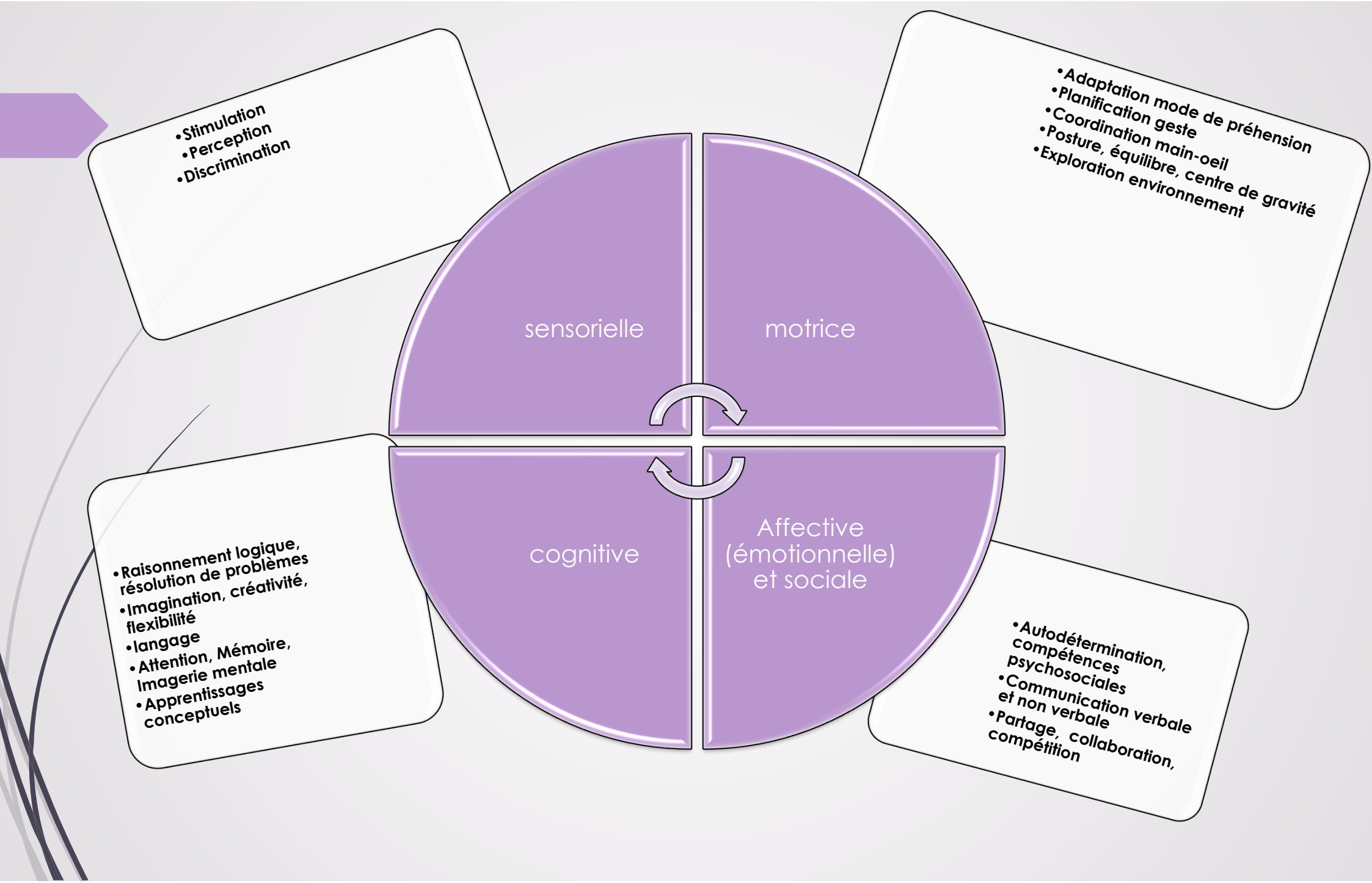
Caractéristiques « avantageuses »:

- apprentissage implicite;
- motivation intrinsèque;
- modes d'apprentissages divers (observation, essai-erreur, imitation)
- Valeur de l'erreur, feedback
- Rôle des pairs, co-résolution des problèmes, notion de conflit « socio-cognitif » (courant psychosocial, Doise et Mugny, 1997)

Jeu = opportunités d'apprentissages et de développement?

Pour une revue:

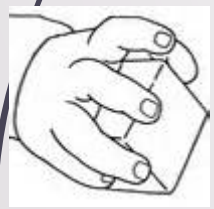
Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007).Une analyse des écrits su
les impacts du jeu dans les apprentissages. *Revue des Sciences de*
l'éducation, 33, 1, 89-107.


•Stimulation
•Perception
•Discrimination
•Adaptation mode de préhension
•Planification geste
•Coordination main-oeil
•Posture, équilibre, centre de gravité
•Exploration environnement
sensorielle
motrice
cognitive
Affective (émotionnelle) et sociale
•Raisonnement logique, résolution de problèmes
•Imagination, créativité, flexibilité
•langage
•Attention, Mémoire, Imagerie mentale
•Apprentissages conceptuels
•Autodétermination, compétences psychosociales
•Communication verbale et non verbale
•Partage, collaboration, compétition

Composante sensorielle

- Sens stimulés: vue, toucher, goût, odorat, ouïe
- Participe au développement de la perception et de la discrimination

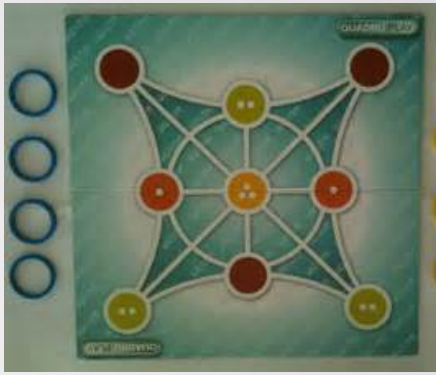
Composante motrice



- adapter sa méthode de préhension selon la forme,
- planifier ses gestes de manière séquentielle,
- coordonner main-œil,
- posture,
- équilibre,
- explorer l'environnement…

Composante cognitive

- Capacité logique, attribution causale (pensée logico-mathématique…)
- Résolution de problèmes
- Développement du langage
- Capacités attentionnelles, d'exploration
- Imagination, créativité, flexibilité
- Mémoire, imagerie mentale
- Apprentissages de concepts…
- autorégulation



Composante affective (émotionnelle) et sociale

- Autodétermination
- Compétences sociales
- Imitation et communication
- Manifestations émotionnelles
- Partage, collaboration, coopération
- Prise en compte d'autrui…

Axes de réflexion possibles

- **Jeu = domaine d'intervention** :

Jeu indispensable au développement, bien-être de l'enfant => permettre à l'enfant de disposer de temps de jeu libre, valoriser le jeu comme vecteur d'apprentissage

Jeu comme une cible d'intervention=> intervention visant à développer les compétences de jeu

- **Jeu = moyen thérapeutique et éducatif**

Jeu comme situation d'observation

Jeu comme moyen d'intervention => intervenir en utilisant une approche ludique, des jeux

Place du jeu à l'école?

3 postures possibles:

- Jeu =vecteur d'apprentissage, même sans planification par l'adulte
- Jeu= récréation indispensable à la reprise des efforts
- Jeu = ruse pédagogique, habillage ludique d'une activité

Questionnement au centre de la **Journée Académique de l'Innovation, Lille, 2014**

- Thème : Jeux et apprentissages
- Freins nombreux: inquiétudes, représentations institutionnelles, professionnelles, parentales, dichotomie jeu/travail
- Approche non limitée à situations de remédiations, de situations de difficultés!
- Apprentissages disciplinaires + compétences transversales + attitude de l'élève envers l'école

Place du jeu implique changement dans la nature des contenus et le positionnement de l'enseignant: il reste indispensable

- Réflexion sur les objectifs poursuivis (Jeu pour atteindre un objectif)
- Choix du jeu primordial
- Organisation de l'environnement,
- Médiatisation, étayage des interactions, métacognition, être un observateur
- Jeu intégré dans un scénario pédagogique (enseignant « metteur en scène »?)

Difficultés

- Frein important: regard des collègues!
- Faire accepter l'idée d'un « bruit pédagogique »!
- Temps requis et investissement nécessaire
- Pédagogie plus active, moins magistrale
- Effectif!!!!

Et les jeux vidéo ?

- Notion de « serious game »: application informatique combinant des aspects *sérieux* (enseignement, apprentissage, informations…) et des éléments *ludiques* issus du jeu vidéo.
  - Investissent le champ de la santé.
  - Investissent le champ éducatif, scolaire

⇒ Fonctions: diffuser un message/connaissances + permettre un entraînement (exergame) (+ recueillir des données!)

prendre avec

eu Numérique

Cf. dossier F. Quinche « apprendre avec les jeux vidéo »

- Appétence pour le jeu
- Caractère animé des images
- Scénario ludique

- Avatar,
- Contexte d'action

- Problème ?: contenu

- Deux approches:
  - Utiliser jeux existants
  - Créer des jeux

Utilisation du jeu Minecraft en classe:

Colin Gallagher (2015). *Minecraft in the classroom. Ideas, inspiration and student projects for teachers*. Peachpit press. 276 p.

Technologie
Histoire/géographie
Mathématiques
Sciences
Langues
Lettres

La course aux nombres (nom original : The Number Race) :

- logiciel développé par l'unité de neuroimagerie cognitive de l'INSERM-CEA.
- initialement conçu pour la remédiation en dyscalculie, chez les enfants de 4 à 8 ans
- utilisation de ce logiciel à l'école, notamment aux cycles 1 et 2, ou dans les classes spécialisées (CLIS, UPI...).

http://www.lacourseauxnombres.com/

Arguments?

- Greenfield, P. (2001). Du rôle des jeux vidéos dans l'évolution des compétences cognitives. *Médiamorphoses, n° 3*. En ligne : http://hdl.handle.net/2042:22387

- Lorant-Royer, S., Spiess, V., Goncalves, J., Lieury, A. (2008). Programmes d'entraînement cérébral et performances cognitives: efficacité, motivation… ou marketing? De la gym-cerveau au programme du Dr Kawashima. *Bulletin de Psychologie, 6, 498*, 531-549.

- Miller, D.J., Robertson, D.P. (2011). Educational benefits of using game consoles in a primary classroom: a randomised controlled trial. *British journal of Educational Technlogy, 42, 5*, 850-864.

Cour d'école?
Espace de vie et d'apprentissage

- Aménagements de cet espace à réfléchir aussi : opportunités?
- Exemple de la « boîte à jouer »

Ouvrons le champ des possibles… jouons…

Merci de votre attention!