

La pédagogie par le jeu

De quelle manière la pédagogie par le jeu permet-elle aux élèves d'atteindre les objectifs scolaires de 1-2H ?



Image générée par chatGPT

Travail personnel réalisé par : **Manon Dario 3F**

Filière : **ECG bilingue sociale**

Ecole : **ECCG Monthey**

Personne répondante : **Diane Thurre-Millius**

Année : **2024-2025**

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | Introduction | 2 |
| 2 | Théorie..... | 3 |
| 2.1 | Définition de la pédagogie par le jeu | 3 |
| 2.2 | Historique..... | 3 |
| 2.3 | Application | 4 |
| 2.4 | Objectifs scolaires de 1-2H | 5 |
| 2.5 | Différentes méthodes d'enseignement | 5 |
| 3 | Analyse | 6 |
| 3.1 | Application réelle de cette méthode | 6 |
| 3.2 | Bénéfices | 7 |
| 3.3 | Limites de cette méthode..... | 7 |
| 3.4 | Comparaison avec d'autres méthodes..... | 8 |
| 4 | Conclusion..... | 9 |
| 5 | Bibliographie | 10 |
| 6 | Annexes | 11 |
| 6.1 | Grilles d'observation | 11 |
| 6.2 | Interviews..... | 16 |
| 6.3 | Déclaration d'authenticité..... | 18 |

1 Introduction

J'ai choisi de me pencher sur le sujet de la pédagogie par le jeu pour mon travail personnel, car cette méthode était souvent utilisée dans la classe où j'ai effectué mon stage, et cela m'a beaucoup intéressée. Cette approche, qui repose sur l'apprentissage par des jeux et des activités libres, m'a semblé intéressante à explorer en raison de son utilisation fréquente avec les jeunes élèves. Elle propose une manière différente d'aborder les apprentissages, en mettant l'accent sur des activités favorisant l'exploration, l'interaction et l'autonomie des enfants.

Le choix de ce sujet soulève la question suivante : **de quelle manière la pédagogie par le jeu permet-elle aux élèves d'atteindre les objectifs scolaires de 1-2H ?** Cette problématique mérite d'être interrogée, puisque les premières années de la scolarité (1-2H) jouent un rôle important dans le développement global des enfants. Ces niveaux posent les bases de l'apprentissage et demandent des approches pédagogiques adaptées à leur jeune âge, prenant en compte leurs besoins spécifiques, tels que leur curiosité naturelle, leur besoin de mouvement et leur envie de découvrir par eux-mêmes. Dans ce cadre, la pédagogie par le jeu offre une alternative intéressante aux approches pédagogiques plus classiques.

Cette méthode vise à intégrer des activités ludiques dans le processus d'apprentissage, tout en cherchant à atteindre les objectifs définis par le programme scolaire. Les jeux de rôle, les constructions, les expériences sensorielles ou encore les activités collaboratives sont des exemples d'outils que les enseignants peuvent utiliser pour soutenir le développement des élèves. Ces activités sont conçues pour stimuler des compétences clés comme la motricité fine, le développement du langage, les interactions sociales et la résolution de problèmes. Ces compétences transversales sont essentielles pour atteindre les objectifs scolaires de 1-2H, qui comprennent la découverte de soi, des autres, ainsi que l'apprentissage des bases de la lecture, de l'écriture, des mathématiques, etc. En partant du jeu, certains élèves peuvent trouver les apprentissages plus accessibles et stimulants. (C██████████ Théorie sur les jeux symboliques en 1-2H)

Cependant, la mise en œuvre de cette méthode peut présenter des défis. Contrairement aux méthodes plus traditionnelles qui s'appuient sur des consignes directes, de la théorie et des exercices formels, la pédagogie par le jeu nécessite un suivi rigoureux pour s'assurer que les objectifs pédagogiques sont atteints. Par ailleurs, cette approche ne convient pas nécessairement à tous les styles d'apprentissage, certains élèves peuvent préférer des environnements plus structurés. De plus, l'application de cette pédagogie requiert des ressources spécifiques, tant en termes de temps que de matériel, ce qui peut poser des contraintes organisationnelles pour les enseignants.

À travers ce sujet, je souhaite comprendre dans quelle mesure la pédagogie par le jeu peut contribuer à atteindre les objectifs pédagogiques des élèves de 1-2H, tout en respectant leur rythme et leurs besoins spécifiques. Mon objectif est d'analyser les mécanismes et les impacts de cette méthode sur les apprentissages, ainsi que ses limites potentielles, afin de mieux comprendre comment elle peut être utilisée de manière efficace pour répondre aux attentes scolaires des jeunes élèves.

2 Théorie

2.1 Définition de la pédagogie par le jeu

La pédagogie par le jeu est une approche éducative qui s'appuie sur l'apprentissage par différents types de jeux et des activités libres. Le jeu, en tant que concept, peut être perçu de plusieurs manières selon les contextes et les objectifs. Le dictionnaire de français Larousse en donne une définition générale, le décrivant comme une « activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir » (Définition du jeu, s.d.). Cette définition souligne le caractère libre et récréatif du jeu.

Cependant, dans un contexte pédagogique, le jeu prend une dimension plus complexe et formatrice. D'après Caillois, le jeu est « une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social de l'enfant d'une part, au développement des plus hautes manifestations de la culture d'autre part » (Caillois, 1967, tiré de Gaussoit, 2002, p.40). Cette perspective souligne le potentiel du jeu en tant qu'outil de développement personnel et culturel, révélant son rôle éducatif bien au-delà du simple divertissement (Indermühle & Kiener, 2020, p. 8).

Nous pouvons distinguer quatre principaux types de jeux dits matures :

- **Les jeux d'exploration** : ces jeux permettent aux enfants d'expérimenter et de répéter des actions pour en comprendre les conséquences, favorisant l'apprentissage par la découverte et le développement de la curiosité.
- **Les jeux de construction** : en manipulant et en assemblant des éléments, les enfants développent leur logique et leur compréhension du plan, organisant ainsi leurs pensées de manière concrète.
- **Les jeux de règles** : ces jeux enseignent des compétences essentielles comme la coopération, le respect des règles et la stratégie.
- **Le jeu symbolique** : occupant une place particulière dans le développement social et cognitif de l'enfant, ces jeux permettent d'imiter et de représenter des situations de la vie quotidienne.

Ces différents types de jeux montrent que jouer n'est pas seulement un passe-temps, mais un vecteur clé pour l'acquisition de compétences essentielles. En jouant, l'enfant développe des aptitudes telles que la résolution de problèmes, la créativité et la collaboration avec les autres. Ainsi, le jeu devient un outil éducatif fondamental, encourageant un apprentissage actif, stimulant et complet, qui participe pleinement à la formation des enfants dans sa globalité. (Indermühle & Kiener, 2020, p. 9 à 11)

2.2 Historique

La pédagogie par le jeu ne découle pas d'une conceptualisation unique attribuée à une personne ou à une date précise. Ses origines remontent à l'Antiquité, où des philosophes soutenaient déjà que le jeu pouvait et devait contribuer à l'apprentissage. Au fil des siècles, cette approche a évolué à travers les époques, s'adaptant aux contextes sociaux et culturels. Aujourd'hui, elle s'enrichit grâce aux technologies qui favorisent le développement d'applications interactives (Duperthuis, 2020). Inspirée de multiples courants éducatifs, la pédagogie par le jeu a été

façonnée par des figures comme Jean Piaget, Lev Vygotsky, Friedrich Fröbel et Maria Montessori. (Bodrova & J. Leong, 2011, p. 48 à 57)

Jean Piaget (1896-1980), psychologue suisse, a théorisé le développement cognitif des enfants en étapes successives, où ils construisent leur savoir par interaction active avec leur environnement. Sa pédagogie privilégie l'exploration, la résolution de problèmes et l'apprentissage centré sur l'élève, avec l'enseignant comme facilitateur, pour développer l'autonomie et la pensée critique. (Tout savoir sur la pédagogie de Piaget, 2021)

Lev Vygotsky (1896-1934), psychologue russe, souligne l'importance du contexte social et culturel dans le développement cognitif des enfants. Son concept clé, la « zone proximale de développement » (ZPD), désigne l'écart entre ce qu'un enfant peut accomplir seul et ce qu'il peut réussir avec l'aide d'un adulte ou d'un pair plus compétent. Pour lui, l'apprentissage optimal se produit dans cette zone, car cela stimule le potentiel de développement des enfants. Ainsi, l'apprentissage est essentiellement un processus social et collaboratif. (Bodrova & J. Leong, 2011, p. 11 et 62)

Friedrich Fröbel (1782-1852), pédagogue allemand, a créé le concept du « Kindergarten » (jardin d'enfants). Il considérait le jeu libre comme un outil fondamental pour l'apprentissage. Sa pédagogie repose sur la créativité, l'exploration de la nature et des activités manuelles structurées pour stimuler l'intelligence des jeunes enfants. (Levine, 2022)

Maria Montessori (1870-1952), médecin italienne, a développé une méthode éducative basée sur l'observation scientifique des enfants. Elle a découvert que les jeunes enfants possèdent un « esprit absorbant » qui leur permet d'apprendre naturellement en explorant leur environnement à l'aide d'outils sensoriels. Sa pédagogie privilégie l'autonomie, le respect du rythme de chaque enfant et l'interaction sociale, créant un environnement adapté à leur développement. (La pédagogie Montessori, s.d.)

2.3 Application

Le jeu est principalement utilisé dans les premiers degrés scolaires. Il est encadré par les enseignants, qui adoptent différentes postures selon les besoins pédagogiques :

- **Le jeu en parallèle**, dans lequel l'enseignant se sert du même matériel que les élèves pour jouer.
- **Le jeu partagé**, où l'enseignant joue de manière active tout en posant des questions pour guider les élèves.
- **Le tutorat interne** implique que l'enseignant intervient directement dans le jeu, en aidant les enfants à élaborer des scénarios lorsqu'ils sont bloqués.
- **Le tutorat externe** consiste à observer et suggérer des idées sans interférer directement dans le jeu. (Indermühle & Kiener, 2020, p. 12 à 13)

Ces différentes postures soutiennent les apprentissages tout en respectant l'autonomie des enfants. L'enseignant joue un rôle de guide, observant et accompagnant les élèves sans forcément diriger l'activité de manière stricte. (C██████████, Théorie sur les jeux symboliques en 1-2H)

Un aspect clé de la pédagogie par le jeu est l'utilisation de l'observation dynamique. Elle permet d'évaluer en continu les progrès des élèves dans des domaines comme le langage, le

développement affectif et les compétences cognitives (C██████ Théorie sur les jeux symboliques en 1-2H). Inspirée de Vygotsky, l'observation dynamique s'articule en trois étapes : observer l'élève en autonomie afin d'identifier ses réussites et ses difficultés, intervenir avec un soutien ciblé pour le guider vers la réussite, puis réévaluer avec une tâche similaire pour vérifier si les apprentissages ont été acquis. Cet outil donne aux enseignants la possibilité d'adapter leurs interventions en fonction des besoins de chaque élève et de proposer un soutien individualisé, respectueux du rythme de chaque enfant. (Bodrova & J. Leong, 2011, p. 62 à 69)

L'objectif est de créer un environnement où tous les élèves puissent progresser en étant actifs dans leur propre apprentissage. Cette pédagogie repose sur une adaptation constante des stratégies d'enseignement, afin de permettre à chaque élève de bénéficier d'une éducation qui correspond à ses capacités et à ses besoins. (Indermühle & Kiener, 2020, p. 15)

2.4 Objectifs scolaires de 1-2H

Durant les deux premières années de scolarité, les élèves doivent atteindre divers objectifs dans plusieurs domaines disciplinaires :

- **Français** : comprendre et raconter des histoires, exprimer des opinions avec des connecteurs logiques, mémoriser et réciter des comptines, reconnaître les syllabes et les lettres, enrichir leur vocabulaire, écrire soigneusement et utiliser la bibliothèque de classe.
- **Mathématiques** : nommer et orienter des formes géométriques, dénombrer et organiser des collections, écrire et réciter les nombres, comparer et ordonner les nombres, et mesurer des longueurs.
- **Sciences naturelles** : classer des objets, communiquer des observations, reconnaître des parties du corps et comprendre leurs fonctions.
- **Géographie et histoire** : observer et situer des éléments, classer des étapes d'événements chronologiquement et utiliser une ligne du temps et un calendrier.
- **Education physique** : développer leur équilibre, leur endurance, et maîtriser des mouvements de base comme courir, sauter et lancer.
- **Activités créatrices manuelles et musique** : utiliser les outils avec précaution, différencier les sons et les instruments, produire des rythmes et motifs visuels et sonores. (C██████, Les objectifs du plan d'études pour le degré 1-2H)

2.5 Différentes méthodes d'enseignement

Dans le domaine de l'éducation, différentes approches pédagogiques permettent de transmettre des connaissances et de favoriser l'apprentissage. Parmi elles, nous distinguons cinq principaux types d'enseignements, chacun ayant ses spécificités et son rôle selon les objectifs pédagogiques visés.

- **Le modèle transmissif** : L'enseignant transmet les connaissances en utilisant un langage clair et des supports auditifs et visuels. Il varie son ton, son rythme et utilise parfois des gestes et mimiques pour capter l'attention et enrichir la transmission.
- **Le modèle maïeutique** : L'enseignant guide les élèves par un questionnement structuré, reformule si nécessaire et revient sur le raisonnement pour renforcer la compréhension.

En pratique collective, il encourage la participation de tous et interroge plusieurs élèves avant de valider une réponse.

- **Le modèle behavioriste** : L'apprentissage s'appuie sur des activités individuelles guidées qui évitent les erreurs. L'enseignant propose des situations simples pour amener les élèves à découvrir le savoir. Il vérifie que tous ont acquis la notion avant de formaliser et prévoit des exercices pour les plus rapides.
- **Le modèle constructivisme et socio-constructivisme** : L'enseignant propose des situations-problèmes ou des questionnements pour confronter les conceptions des élèves et les amener à construire une représentation correcte. En groupe, les élèves doivent formuler une réponse commune, favorisant les conflits socio-cognitifs. La mise en commun est valorisée comme un moment d'appropriation collective, sans devenir une simple correction. Si nécessaire, l'enseignant introduit des scénarios ou des exemples supplémentaires pour affiner les connaissances.
- **Le modèle d'apprentissage de l'abstraction** : L'enseignant utilise des exemples et des contre-exemples pour définir un concept, et les élèves testent et partagent leurs hypothèses en groupe. (HEPVS)

Chaque modèle pédagogique répond à des objectifs spécifiques et s'adapte à différents contextes. Le modèle constructivisme et socio-constructivisme intègre la pédagogie par le jeu, car elle permet aux enfants de jouer un rôle actif dans la construction de leurs savoirs. Les jeux, en particulier les jeux de groupe, favorisent les interactions sociales et les échanges entre apprenants, éléments essentiels du socio-constructivisme. Dans ce cadre, l'enseignant agit comme un facilitateur ou un médiateur, guidant sans imposer de solutions, ce qui est également conforme à l'approche socio-constructiviste. Ces jeux favorisent la confrontation d'idées et une co-construction des connaissances, tout en stimulant la motivation des enfants. (Le socioconstructivisme : définition, principes et méthodes, 2019)

3 Analyse

Pour ma partie expérimentale, j'ai choisi d'effectuer deux observations dans deux classes de 1-2H à Monthey afin d'analyser la manière dont les enseignantes intègrent les jeux dans leur pratique pédagogique et l'usage qu'elles en font. En complément, j'ai réalisé deux courtes interviews avec ces enseignantes pour mieux comprendre leur approche concrète et leur mise en œuvre des jeux en classe.

3.1 Application réelle de cette méthode

En Suisse, cette méthode pédagogique est obligatoire et appliquée quotidiennement dans les classes de 1-2H (C■■■■■ 2024). Les élèves disposent de temps de jeux libres, généralement entre 30 et 45 minutes le matin et l'après-midi. Ces moments sont essentiels pour le développement des compétences sociales, émotionnelles et motrices des enfants. Au début de l'année, le temps consacré aux jeux est plus important, ce qui facilite la transition des élèves vers l'environnement scolaire. Progressivement, les enseignants diminuent ce temps afin de réserver plus de moments aux apprentissages structurés. (M■■■■■ 2024)

L'application de cette méthode dépend également de l'organisation des activités de chaque classe. Par exemple, dans l'une des classes observées, un module d'apprentissage musical sur

le violon était intégré dans leur programme. Ce module, qui occupe 1 heure 45 par semaine, a nécessité une réorganisation des plages horaires. Dans ce cas précis, l'enseignante a choisi de réduire le temps de jeux pour réinvestir ce temps dans l'activité musicale. (M████████, 2024)

3.2 Bénéfices

Cette technique pédagogique permet aux enseignants de vérifier si les élèves ont bien compris les notions théoriques abordées en classe. Pendant les jeux, les enfants réinvestissent leurs connaissances dans des situations concrètes, ce qui favorise l'expérimentation et la réflexion autonome. Les enseignants jouent un rôle clé en guidant les élèves et en les encourageant à dépasser leurs acquis. (Grille d'observation du Mabillon 4)

L'apprentissage ludique présente de nombreux avantages : il rend les leçons plus attrayantes, renforce la motivation des enfants et leur concentration, ce qui les engage davantage. De plus, le jeu développe des compétences transversales essentielles comme le travail d'équipe, la communication et le respect mutuel. En collaborant, les enfants apprennent à écouter les autres, à partager leurs idées, à coopérer et à gérer d'éventuels conflits, renforçant ainsi leurs compétences sociales. (C████████, 2024)

Le jeu contribue également à un développement global de l'enfant. Sur le plan cognitif, il stimule le raisonnement, la créativité et la résolution de problèmes. Il mobilise aussi la motricité fine et globale par la manipulation d'objets et le mouvement. Socialement, il favorise les interactions et l'apprentissage de la vie en groupe, tandis que sur le plan émotionnel, il aide les enfants à gérer leurs émotions et à renforcer leur confiance en eux. (Grille d'observation des Arches)

Enfin, cette approche permet aux enfants de devenir de véritables acteurs de leurs apprentissages. En explorant librement et en prenant des décisions dans le cadre du jeu, ils développent leur autonomie et leur capacité à s'auto-évaluer. Ils ne se contentent plus d'appliquer passivement des consignes, mais deviennent des apprenants actifs, capables d'exercer leur esprit critique et de construire leurs savoirs de manière durable et significative. (Grille d'observation des Arches)

3.3 Limites de cette méthode

Cette méthode ne peut être appliquée efficacement que lorsque les enfants ont atteint un jeu mature, c'est-à-dire lorsqu'ils sont capables d'imaginer et de structurer un scénario cohérent en attribuant des rôles, en utilisant le langage pour élaborer une histoire et en exploitant le matériel à disposition ou en créant eux-mêmes les objets nécessaires au bon déroulement de leur jeu. (Indermühle & Kiener, 2020, p. 17)

Si ce niveau de maturité n'est pas atteint, les apprentissages liés aux jeux sont limités. Par exemple, un enfant qui détourne un *Kapla* pour imaginer un téléphone fait preuve de créativité, tandis qu'un autre qui ne parvient pas à utiliser ou à respecter le matériel mis à sa disposition peut perturber le jeu et freiner l'acquisition de nouvelles compétences. Les jeux ne peuvent pas être sources d'apprentissage si les capacités transversales de base, telles que la collaboration, le respect des consignes ou encore la créativité, ne sont pas suffisamment développées. (C████████, 2024)

L'intégration d'enfants présentant des troubles spécifiques, comme le trouble du spectre de l'autisme (TSA), pose des défis supplémentaires. Par exemple, dans une classe observée, un élève atteint du TSA préférait jouer seul avec des LEGO, sans interagir avec ses camarades, et portait les petites pièces à la bouche, nécessitant l'intervention de l'enseignante pour assurer sa sécurité. Ces situations demandent souvent un accompagnement individualisé pour favoriser l'intégration et encourager des jeux collaboratifs. Toutefois, le manque d'enseignants spécialisés contraint parfois les enseignants à gérer seuls ces élèves, ce qui limite leur disponibilité pour l'ensemble de la classe et certaines activités. (Grille d'observation du Mabillon 4)

Enfin, évaluer les élèves uniquement à travers cette méthode est complexe. Avec une vingtaine d'enfants, l'observation dynamique demande du temps et doit s'étendre sur plusieurs périodes pour évaluer tous les élèves. C'est pourquoi l'école doit combiner différentes approches pédagogiques pour vérifier l'atteinte des objectifs des classes de 1-2H.

3.4 Comparaison avec d'autres méthodes

La pédagogie par le jeu propose une approche alternative aux méthodes traditionnelles d'enseignement. En plaçant l'élève dans des situations engageantes et stimulantes, elle se distingue des modèles plus classiques. Voici une comparaison de cette méthode avec quatre modèles pédagogiques courants : transmissif, maïeutique, behavioriste et apprentissage par abstraction.

La pédagogie par le jeu adopte une approche active et immersive qui stimule la créativité, favorise la découverte et facilite une mémorisation durable grâce à des activités interactives et engageantes. Contrairement au modèle transmissif, centré sur l'écoute passive et la mémorisation factuelle, elle encourage une participation active des élèves, en intégrant des mécanismes ludiques tels que des règles, des défis ou des récompenses pour amener l'apprentissage de manière indirecte et souvent plus intuitive.

Face au modèle maïeutique, qui repose sur un questionnement structuré pour guider les élèves dans la construction de leurs connaissances, la pédagogie par le jeu propose une exploration plus libre et spontanée.

À l'opposé du behaviorisme, où les exercices guidés visent à limiter les erreurs pour garantir des résultats précis, la pédagogie par le jeu valorise les erreurs comme des opportunités d'apprentissage, renforçant ainsi autonomie et créativité.

Enfin, plutôt que de s'appuyer sur des exemples et contre-exemples, comme dans l'apprentissage par abstraction, elle rend les concepts complexes plus accessibles à travers des scénarios narratifs et immersifs pour faciliter leur compréhension.

Chacune de ces approches présente des atouts spécifiques en fonction des objectifs pédagogiques visés. Toutefois, la pédagogie par le jeu se démarque par sa capacité à motiver les élèves, à stimuler leur créativité et à transformer l'apprentissage en une expérience stimulante et mémorable. Elle peut ainsi compléter efficacement les autres modèles pour répondre à des besoins éducatifs variés.

4 Conclusion

La pédagogie par le jeu est une approche intéressante pour atteindre les objectifs scolaires des élèves de 1-2H, en raison de sa capacité à répondre aux besoins spécifiques des jeunes enfants. À travers des activités ludiques, cette méthode favorise l'apprentissage par l'exploration, la créativité et l'interaction sociale, tout en permettant le développement des compétences transversales essentielles, telles que la motricité, le langage, la résolution de problèmes et la collaboration. Ces compétences sont des fondations solides pour l'acquisition des bases scolaires en français, mathématiques, sciences ou encore éducation physique, comme le montrent les observations et les théories étudiées.

Cette approche pédagogique trouve ses racines déjà pendant l'Antiquité, puis elle a été développée dans les travaux de grands pédagogues comme Piaget, Vygotsky, Fröbel ou encore Montessori. Elle met l'accent sur un apprentissage actif et centré sur l'enfant, où le rôle de l'enseignant est de guider et d'accompagner sans imposer. Les jeux de construction, symboliques, d'exploration ou de règles encouragent les élèves à être acteurs de leur apprentissage tout en stimulant leur curiosité naturelle. Ils démontrent également que le jeu dépasse le simple divertissement et se transforme en un moyen d'apprentissage structurant.

En pratique, cette méthode valorise l'observation dynamique et le rôle de guide de l'enseignant, qui offre un cadre structuré pour évaluer les progrès et ajuster les interventions éducatives selon les besoins individuels. Les jeux sont encadrés de manière flexible et créent un espace où les enfants peuvent réinvestir les notions théoriques abordées en classe, tout en développant leur créativité et leur autonomie. Cette démarche pédagogique favorise également l'intégration de connaissances transversales, permettant aux élèves de faire des liens entre les disciplines et de donner du sens à leurs apprentissages.

Cependant, la pédagogie par le jeu présente des limites. Elle nécessite des ressources adaptées, une organisation réfléchie et un niveau de maturité suffisant de la part des enfants pour que le jeu devienne un vecteur d'apprentissage. Certains élèves, notamment ceux ayant des besoins spécifiques ou préférant des environnements plus structurés, peuvent rencontrer des difficultés à tirer pleinement parti de cette approche. De plus, l'équilibre entre temps de jeu et apprentissages formels doit être soigneusement ajusté pour respecter les contraintes du programme scolaire tout en maintenant un environnement stimulant et ludique.

En conclusion, bien que la pédagogie par le jeu ne soit pas une solution pour acquérir tous les objectifs scolaires des 1-2H, elle constitue un outil puissant pour les enseignants, capable de transformer les apprentissages en expériences engageantes et enrichissantes. En offrant un cadre qui respecte le rythme et les besoins des enfants, cette méthode peut contribuer de manière significative à leur développement global et à l'atteinte des objectifs scolaires, tout en leur donnant les clés pour devenir des apprenants autonomes et motivés. Une mise en œuvre réfléchie et des ressources adaptées à l'âge des enfants sont essentielles pour maximiser les bénéfices de cette approche et répondre aux défis qu'elle pose. Cette méthode est donc adéquate pour vérifier l'acquisition des apprentissages et pour introduire de nouvelles notions, qui pourront ensuite être approfondies dans un cadre pédagogique différent de celui du jeu.

5 Bibliographie

- Bodrova, E., & J. Leong, D. (2011). *Les outils de la pensée, l'approche vygotkienne dans l'éducation à la petite enfance.*
- C [REDACTED], D. (2024, novembre 12). La pédagogie par le jeu (conversation). (M. Dario, Intervieweur)
- C [REDACTED] D. (s.d.). Les objectifs du plan d'études pour le degré 1-2H.
- C [REDACTED], D. (s.d.). Théorie sur les jeux symboliques en 1-2H.
- ChatGPT. (2024, octobre). *Crée-moi un grille d'observation sur le sujet de la pédagogie de transition (pédagogie qui s'appuie sur le jeu pour apprendre) pour une classe de 1-2H.* Récupéré sur OpenAI: <https://chatgpt.com/>
- Définition du jeu.* (s.d.). Récupéré sur Larousse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>
- Duperthuis, D. (2020, décembre 4). *Une brève histoire du jeu.* Récupéré sur La tribulad: <https://latribulad.com/une-breve-histoire-du-jeu/>
- HEPVS. (s.d.). Les modèles d'enseignement/apprentissage.
- Indermühle, L., & Kiener, L. (2020, juin). La pratique du jeu symbolique dans deux classes de 1-2H du canton de Vaud : : De l'observation des progressions d'apprentissages des élèves à la confrontation de la pratique enseignante actuelle dans deux établissements du canton de Vaud.
- La pédagogie Montessori.* (s.d.). Récupéré sur Association Montessori (Suisse): <https://www.montessori-suisse.ch/la-pedagogie-montessorie/>
- Le socioconstructivisme : définition, principes et méthodes.* (2019, septembre 11). Récupéré sur Bien enseigner: <https://www.bienenseigner.com/socioconstructivisme-definition-principes-methodes/>
- Levine, F. A. (2022, février 17). *Méthode Fröbel : quels apports à la petite enfance ?* Récupéré sur Les pros de la petite enfance: <https://lesprosdela petiteenfance.fr/bebes-enfants/psycho-pedagogie/methode-frobel-quels-apports-la-petite-enfance>
- M [REDACTED] C. (2024, novembre 24). La pédagogie par le jeu (conversation). (M. Dario, Intervieweur)
- Tout savoir sur la pédagogie de Piaget.* (2021, juin 8). Récupéré sur Bien enseigner: <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-de-piaget/>

6 Annexes

6.1 Grilles d'observation

Grille d'observation – la pédagogie de transition

Niveau : classe de 1-2H

Informations générales

Nom de l'établissement : Mabilon 4

Nombre d'élèves : 21 élèves

Date : 12.11.2024

Durée de l'observation : 8^{h45} à 9^{h30}

Activité ludique : diverses (construction, société, rôles, dessin, ...)

Objectifs visés : Ø

- Demande HEP
jeu au début
=> meilleure concentration
- ont un cahier des construct°
(photo)

- voiture, maison poupée, maman-papa
- coloriage, entraînement ligne

1. Organisation de l'activité ludique

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|---|
| Les objectifs pédagogiques sont définis par l'enseignant | | X | | dépend de ce qui sort => intérêt enfants |
| L'activité ludique est bien structurée et adaptée à l'âge de l'enfant | X | | | fiche, puzzle, jeux, dessin |
| Le matériel est préparé et facilement accessible aux élèves | X | | | préparé => feuille d'exo traces chiffres |
| L'espace de jeu est organisé de manière à favoriser l'autonomie des élèves | X | | | bac avec étiquettes, étagère |
| Le jeu permet de travailler des compétences précises (langage, maths, motricité, etc.) | X | | | dépend du jeu -> tracé, différences, maths, autre : collaborat°, sociale, réflexion (puzzle) |

2. Rôle de l'enseignant

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|---|
| L'enseignant encadre le jeu sans s'imposer | X | | | trop de bruit => silence remet à l'ordre |
| L'enseignant intervient pour guider ou encourager , mais laisse l'autonomie aux enfants | X | | | |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| L'enseignant observe activement les élèves pour ajuster l'activité | X | | | propose d'autres alternative => lego |
| L'enseignant intègre les notions à apprendre au fil du jeu | X | | | lecture, écriture, maths, trier |
| L'enseignant favorise la collaboration entre élèves | X | | | trouver solut° ensemble/ jeux de rôles + rajoute à 1 p |

3. Engagement des élèves

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|---|
| Les élèves montrent de l' enthousiasme et de l' intérêt pour le jeu | X | | | |
| Les élèves restent concentrés pendant l'activité ludique | X | | | réfléchisse => concentrer |
| Les élèves prennent des initiatives pendant l'activité ludique | X | | | trouve solut° en prenant certaines choses ou en demandant |
| Les élèves collaborent entre eux dans les activités de jeu | X | | | jeux construct° + rôles |
| Les élèves utilisent le jeu pour développer des compétences cognitives ou sociales | X | | | collaborat° + discussion solut° |

4. Impact

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|---|
| Le jeu favorise l'acquisition de nouvelles connaissances | | X | | déjà acquise en fait sont pr après |
| Le jeu permet aux élèves de réinvestir des notions précédemment acquises | X | | | tracé des chiffres, coloriage ds lignes |
| Les élèves sont capables de verbaliser ce qu'ils apprennent à travers le jeu | X | | | couleurs, chiffres |
| Le jeu favorise la créativité et la résolution de problèmes chez les élèves | X | | | "comment faire pr que cela tieme debout?" cassin => silence voiture |
| Le jeu encourage la pensée critique et l' autonomie des élèves | X | | | résolut° de problème |

5. Adaptabilité et différenciation

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|--|-----|---------------|-----|---|
| Le jeu est adapté aux différents niveaux de compétence des élèves | X | | | différents niveaux pour les fiches (maths, lecture...) |
| L'enseignant adapte l'activité en fonction des besoins spécifiques des élèves | X | | | demande ce qu'elle veut écrire → améliorer |
| Des élèves à besoins particuliers (troubles de l'apprentissage, comportement) participent activement <small>TSA, alopnoie</small> | | X | | assez seul (TSA) alopnoie → participe ↓ faire 0 ateur → p. lire les - enseignante particul. p. aider |
| L'activité ludique permet une différenciation (autonomie ou accompagnement) | X | | | trace chiffre ⇒ aide dessin ⇒ autonomie |
| L'enseignant encourage les élèves à expérimenter différentes solutions dans le jeu | X | | | |

Grille d'observation – la pédagogie de transition

Niveau : classe de 1-2H

Informations générales

Nom de l'établissement : Les Arches

Nombre d'élèves : 9 élèves (2H)

Date : 12.11.2024

Durée de l'observation : 12³⁰ - 14⁴⁰

Activité ludique : maison, château, forme volumique, dino, dessin reproduct° d'image
= jeu constructif, jeu de qui se cache sous le draps

Objectifs visés : introduire nouvelle connaissances, réinvestir anciennes CO.

-organisat° sortie
ex: dino expo / château

1. Organisation de l'activité ludique

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|---|
| Les objectifs pédagogiques sont définis par l'enseignant | | X | | Suite aux jeux réunion => si qch d'intéressant pr apprendre |
| L'activité ludique est bien structurée et adaptée à l'âge de l'enfant | X | | | de nouvelles choses ex: château |
| Le matériel est préparé et facilement accessible aux élèves | X | | | casse + étagère |
| L'espace de jeu est organisé de manière à favoriser l'autonomie des élèves | X | | | |
| Le jeu permet de travailler des compétences précises (langage, maths, motricité, etc.) | X | | | motricité, langage avec connaissances cours précédents |

2. Rôle de l'enseignant

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|--------------|
| L'enseignant encadre le jeu sans s'imposer | X | | | |
| L'enseignant intervient pour guider ou encourager , mais laisse l'autonomie aux enfants | X | | | |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| L'enseignant observe activement les élèves pour ajuster l'activité | X | | | |
| L'enseignant intègre les notions à apprendre au fil du jeu | X | | | Demande ce qu'ils ont déjà vu => se rappelle |
| L'enseignant favorise la collaboration entre élèves | X | | | si désaccord trouve accord |

3. Engagement des élèves

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|--------------------------------------|
| Les élèves montrent de l' enthousiasme et de l' intérêt pour le jeu | X | | | |
| Les élèves restent concentrés pendant l'activité ludique | X | | | |
| Les élèves prennent des initiatives pendant l'activité ludique | X | | | Comment et ce qu'ils vont construire |
| Les élèves collaborent entre eux dans les activités de jeu | X | | | |
| Les élèves utilisent le jeu pour développer des compétences cognitives ou sociales | X | | | collaborat° |

4. Impact

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|---|-----|---------------|-----|--|
| Le jeu favorise l'acquisition de nouvelles connaissances | X | | | réunion => pr explicat° ex: feu & caméra, pose leus |
| Le jeu permet aux élèves de réinvestir des notions précédemment acquises | X | | | pièces du château lors de la construct° |
| Les élèves sont capables de verbaliser ce qu'ils apprennent à travers le jeu | X | | | réinvestir leurs connaissances |
| Le jeu favorise la créativité et la résolution de problèmes chez les élèves | X | | | trouve solut° + réponses => pousse à réfléchir |
| Le jeu encourage la pensée critique et l' autonomie des élèves | X | | | ce qu'il pourrait rajouter et ce que cela donnerait |

5. Adaptabilité et différenciation

| Critères | Oui | Partiellement | Non | Commentaires |
|--|-----|---------------|-----|---|
| Le jeu est adapté aux différents niveaux de compétence des élèves | X | | | construct° + dessin |
| L'enseignant adapte l'activité en fonction des besoins spécifiques des élèves | | X | | orienter la réflexion pr les pousser à trouver eux-même |
| Des élèves à besoins particuliers (troubles de l'apprentissage, comportement) participent activement <i>1 apprene</i> | X | | | collabore et essaie de se faire comprendre |
| L'activité ludique permet une différenciation (autonomie ou accompagnement) | X | | | dessin => seul construct° => collaborat° |
| L'enseignant encourage les élèves à expérimenter différentes solutions dans le jeu | X | | | demande ce qu'ils pourraient faire |

6.2 Interviews

J'ai réalisé des entretiens avec deux enseignantes des classes dans lesquelles j'ai effectué mes observations. Il s'agit de Madame Daniela C [REDACTED] enseignante en 1-2H à l'école des Arches à Monthey, et de Madame Céline M [REDACTED], également enseignante en 1-2H, à l'école du Mabillon 4, toujours à Monthey. N'ayant pas enregistré les interviews, j'ai retranscrit leurs réponses avec mes propres mots en m'appuyant sur les mots-clés que j'avais notés durant nos échanges. Afin de garantir une approche cohérente et comparative, j'ai posé les mêmes questions à chacune des enseignantes :

- 1) A quelle fréquence utilisez-vous cette méthode ?
- 2) Quelles différences percevez-vous par rapport à d'autres méthodes ? (préparation, compétences acquises, ...)
- 3) Depuis quand travaillez-vous ainsi ?
- 4) Où avez-vous découvert cette méthode ?

Réponses de Madame M [REDACTED] du Mabillon 4

- 1) Elle utilise cette méthode quotidiennement, consacrant entre 30 et 45 minutes le matin et environ 30 minutes l'après-midi. En début d'année, elle leur laisse davantage de temps aux activités ludiques pour favoriser l'adaptation, puis réduit progressivement cette durée au fil des mois afin de libérer plus de temps pour les apprentissages structurés. Dans sa classe, un module d'apprentissage du violon, qui dure 1h45, impose également des ajustements dans l'organisation du programme de la semaine. Elle doit donc équilibrer le temps de jeu et les autres activités pédagogiques pour préserver une structure cohérente et variée. Par ailleurs, les enfants ont la possibilité de réinvestir leurs connaissances à travers des fiches ludiques, comme des exercices de maths ou d'écriture, ce qui permet de consolider leurs acquis tout en s'amusant.

- 2) Pour mettre en œuvre cette méthode, il est essentiel de mettre du matériel adéquat à disposition. Elle rajoute chaque année de nouveaux éléments lorsque les outils sont intéressants. Lorsque les élèves réinvestissent spontanément les notions vues en classe, cela signifie qu'ils les ont intégrées. Par exemple, si un élève souhaite écrire le mot « vache » sans en connaître l'orthographe, elle le guide en utilisant les sons pour deviner les lettres qui composent le mot. De cette façon, elle les pousse plus loin.
- 3) Elle travaille avec cette méthode depuis toujours et constate qu'elle évolue au fil du temps. Cette approche est indispensable dans les jeux de raisonnement, comme dans les jeux où les élèves apprennent à déplacer un pion en suivant une logique, ce qui leur donne un véritable sens d'apprentissage.
- 4) Elle a découvert cette pédagogie lors de ses études à la HEP, à travers des stages, des cours théoriques et des formations continues.

Réponses de Madame C [REDACTED] des Arches

- 1) Elle intègre cette méthode quotidiennement, en l'utilisant deux fois par jour, principalement en début des leçons.
- 2) Ce qui distingue cette approche, c'est le rôle actif des élèves. Elle favorise leur développement en leur permettant de participer à des jeux matures (exemple du *Kapla* détourné en téléphone) et adaptés à leurs besoins, ce qui contribue à renforcer leur capacité de concentration.
- 3) Elle applique cette méthode depuis toujours, car il s'agit d'une approche obligatoire en Suisse dans le cadre de l'enseignement avec des jeunes élèves.
- 4) Elle a découvert cette méthode lors de ses études à la HEP, notamment à travers ses stages pratiques.

6.3 Déclaration d'authenticité

PLAGIAIRE

[plaʒjɛʁ] n. – plagièr 1584 ; lat. *plagiarius* « celui qui vole les esclaves d'autrui », du gr. *plagios* « oblique, fourbe » " Personne qui pille ou démarque les ouvrages des auteurs.

PLAGIER

[plaʒje] v.tr. – 1801; de *plagiat* 1 Copier (un auteur) en s'attribuant indûment des passages de son œuvre. ☒ **imiter, piller.**

(Le Petit Robert - éd. 2011)

L'élève

Nom et prénom : Dario Manon

Atteste avoir conçu et rédigé personnellement et dans son style propre le travail personnel ci-joint;

Atteste avoir utilisé toute forme d'IA de manière transparente ;

Atteste ne pas avoir eu recours au plagiat et avoir systématiquement et clairement mentionné tous les emprunts faits à autrui.

Lieu, date et signature : Monthey, le 19.12.2024 