

# Revue préscolaire

Revue professionnelle de l'Association d'éducation préscolaire du Québec



VOL. 61 N°2 • PRINTEMPS 2023

Mettre à profit les contextes fantaisistes pour découvrir les mathématiques

9

Qu'aurions-nous aimé savoir pour mieux apprécier et témoigner du développement des enfants?

19

Documenter les apprentissages des enfants via une activité d'éveil à la statistique

28

Comment renseigner au mieux les parents sur le cheminement de leur enfant?

37

**Dossier**  
Témoigner du cheminement de l'enfant à l'éducation préscolaire

# Intégrer le numérique dans le jeu pour favoriser la créativité à l'éducation préscolaire

*Isabelle Therrien et Natalie Aubry*

*Conseillères pédagogiques, Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire*

Lors de la mise en place du nouveau programme à l'éducation préscolaire, nous vous avons invitées à poursuivre l'intégration des outils numériques dans votre classe, même si vous deviez laisser davantage de temps aux jeux libres. Dans notre article [👉 Créer pour jouer, jouer pour créer](#) (Therrien et Aubry, 2022), paru dans la *Revue préscolaire* de l'hiver 2022, ou lors de notre formation du même nom, nous vous avons suggéré plusieurs outils et ressources qui pourraient être présentés aux enfants et réinvestis dans leurs jeux. Après avoir partagé toutes ces idées, nous avons créé une communauté de pratique (CoP) afin d'aller voir comment cela pouvait s'intégrer réellement dans une classe.

## Création d'une communauté de pratique

En janvier 2023, en collaboration avec Marielle Bonneau, conseillère pédagogique à l'éducation préscolaire, nous avons réuni quatre enseignantes de maternelle, une éducatrice spécialisée, un conseiller pédagogique TIC du RÉCIT local et un conseiller-famille du programme Passe-Partout, œuvrant tous au Centre de services scolaire des Bois-Francis.

Suite à la présentation de la formation [👉 Jouer pour créer, créer pour jouer](#), nous avons pris le pouls du groupe en ciblant leurs besoins de connaissances et d'outils en matière de nouvelles technologies dans la classe. Nous avons constaté que les enseignantes cherchaient justement comment intégrer les TIC car elles se disaient peu formées pour se lancer.

## Cadre de référence de la compétence numérique du ministère de l'Éducation du Québec

La compétence 12 «Innover et faire preuve de créativité avec le numérique» du [👉 Cadre de référence de la compétence numérique](#) (Ministère de l'Éducation du

Québec [MÉQ], 2019) a été la plus développée durant ce projet. Tous les participants ont dû saisir les possibilités technologiques qui permettent de développer et exprimer leur propre créativité ainsi que celle de leurs collègues pour ensuite pouvoir stimuler celle des élèves.

## Liens avec le programme

Dans le [👉 Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#) (MÉQ, 2021, p. 49), on rappelle, entre autres, que les enfants de 4-5 ans ont besoin de vivre des situations où ils peuvent librement faire preuve de créativité et de flexibilité. Ils ont aussi besoin de s'engager et d'être actifs dans des activités significatives en prenant appui sur leurs intérêts, leurs besoins et leur vécu.

De plus, comme le démontre la **figure 1** «5 types d'usages du numérique éducatif», inspirée de Margarida Romero et Thérèse Laferrière, le niveau d'engagement des apprenants est directement proportionnel à leur implication dans la création.

Dans le programme, on mentionne aussi que les enfants doivent expérimenter des situations leur demandant d'engager leur pensée dans l'action, par exemple, en planifiant leurs jeux et en organisant leur matériel.

Nous pensons que l'intégration d'applications et d'outils numériques pourrait aider les jeunes à atteindre tous ces objectifs. De plus, tout au long du projet, les enseignantes devront se demander : « Qu'est-ce que la technologie pourrait apporter de plus dans le jeu des enfants? ».

## Gestion des tablettes et présentation des outils

Les enseignantes se questionnaient sur la façon de gérer l'utilisation des tablettes. Combien de temps doit-on laisser l'appareil aux enfants? Comment s'assurer que les petits ne tombent pas dans les applications dites passives? Tout au long de l'expérimentation, elles ont elles-mêmes trouvé et partagé des stratégies intéressantes que vous trouverez ici.

Les enseignantes qui fonctionnaient par atelier recommandent d'avoir quatre tablettes par classe afin que chaque membre de l'équipe puisse créer et explorer et que l'enseignante soit disponible pour donner du support tout en supervisant les autres activités. Pour ce qui est des robots, un seul exemplaire de chaque modèle permet aussi de faire un meilleur suivi.

Dans les classes où une tablette était disponible pour chaque enfant, il a été décidé de les offrir lors des ateliers dirigés ou après 20 minutes de jeux libres afin de restreindre l'exposition aux écrans et de s'assurer que les enfants explorent autre chose. Celles qui détenaient seulement quelques appareils ont opté pour une rotation

et ont limité le temps ainsi que le nombre de fois où l'enfant pouvait accéder à la tablette dans la semaine.

Dans les stratégies gagnantes, la modélisation demeure essentielle pour intégrer les TIC. Il faut que l'enseignante prenne le temps de présenter les applications, les sites Internet ou les robots aux enfants, à raison d'un ou deux par semaine, afin de permettre à chacun de se les approprier.

## La création

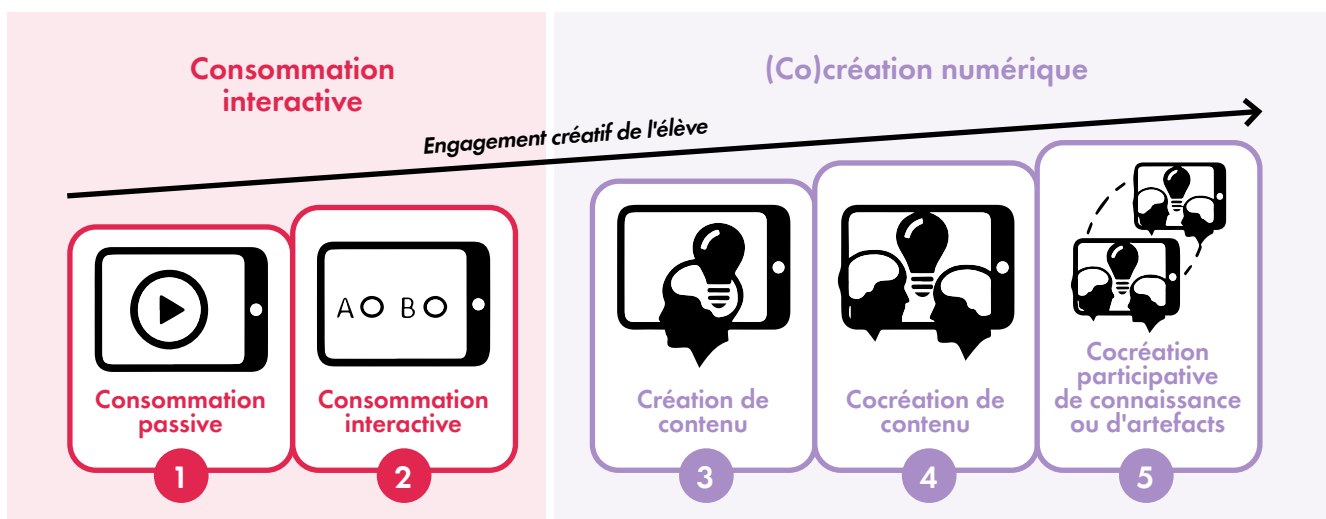
Puisque la préoccupation première de cette CoP était de stimuler la créativité des enfants, nous avons le souci de présenter des jeux et des ressources qui allaient dans ce sens tout en leur permettant de mener à terme des projets. C'est pourquoi nous n'avons pas présenté d'activités de type « exercices ». Ces dernières ne développant pas l'imagination, elles sont donc à utiliser avec parcimonie.



### › Oh!

Au TNI, les enseignantes ont laissé une page Notebook ouverte où les enfants pouvaient dessiner à leur guise et créer de petites saynètes. L'application **Oh!**, disponible sur la tablette, mais aussi à **l'ordinateur**, a été présentée dès le début du projet et a été un franc succès auprès des jeunes.

Figure 1 . 5 types d'usages du numérique éducatif



Romero, M., & Laferrière, T. (2015, décembre 4). Usages pédagogiques des TIC: de la consommation à la cocréation participative. Vitrine Technologie Éducation. [eductive.ca/ressource/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la-cocreation-participative](http://eductive.ca/ressource/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la-cocreation-participative). Romero, M., Laferriere, T., & Power, T. M. (2016). The Move is On! From the Passive Multimedia Learner to the Engaged Co-creator. eLearn, 2016(3), 1.






FREEPIK / VOLODYMYR




### › Photo Booth




Comme nous le souhaitons, les enfants sont allés encore plus loin que ce que nous avons suggéré. Par exemple, lors de leurs jeux symboliques, ils ont demandé à voir des images de métiers de la construction ou à exposer des plans sur le TNI. D'autres qui jouaient « au magasin » ont utilisé une tablette en guise de terminal pour effectuer des transactions. Dans le coin clinique médicale, l'application native  **Photo Booth** a été utilisée pour simuler les radiographies des blessés.



### › Jigsaw Box puzzles


L'application  **Jigsaw Box puzzles**, a été appréciée par plusieurs participants. Le fait de pouvoir transformer un dessin ou la photo d'un pair en casse-tête est vraiment une valeur ajoutée!



Les applications qui proposent aux enfants de créer leurs propres saynètes et d'enregistrer leur voix, telles que celles de la compagnie Duck Duck Moose ( **Draw and tell**,  **Princess Fairy Tale maker** et  **Super hero comic maker**) ont aussi été populaires et les enfants étaient fiers que leur enseignante projette leur création au TNI!



### › PicCollage

 **PicCollage** a permis aux petits de devenir plus habiles à prendre des photos et à créer des montages pour en faire la diffusion. Des notions d'éducation à la citoyenneté numérique ont été préalablement enseignées, par exemple « Tu ne prends pas n'importe qui et n'importe quoi en photo. » et « Tu demandes la permission à ton ami. ». Cet outil de création simple permet aussi de gagner du temps. Combien d'entre vous avez passé des heures à préparer un album photos souvenir en juin? Pourquoi ne pas faire comme les enseignantes de notre CoP et remettre ça entre les mains des enfants en leur faisant choisir leurs photos préférées et créer leur propre album numérique? Imaginez leur fierté de présenter le résultat à leur famille!



## › mTiny



Il n'y a pas que la tablette qui a été introduite en classe, les robots aussi! Pour stimuler la créativité des tout-petits, les enseignantes les ont d'ailleurs invités à illustrer eux-mêmes leurs tapis afin qu'ils les utilisent ensuite avec Bee-Bot et Blue-Bot. Le coup de cœur des petits et des grands a toutefois été **mTiny**, un nouveau robot qui permet aux enfants d'inventer un parcours dans lequel ils programment une séquence narrative et demandent à mTiny d'exprimer certaines émotions.

## Conclusion de l'expérimentation

À la fin de l'année, après qu'elles ont présenté aux enfants au moins deux objets robotisés et plusieurs applications sur la tablette, les participantes ont échangé leurs opinions et leurs expériences. Elles étaient unanimes pour dire qu'elles ont constaté une **augmentation de l'utilisation créative du numérique pendant les jeux libres** de leurs élèves. Vous trouverez d'ailleurs le témoignage de deux d'entre elles sur [cette page](#) de notre site Internet ou sur [notre chaîne YouTube](#).

Durant cette expérimentation, les enseignantes ont été surprises de constater combien les enfants échangeaient et s'entraidaient en utilisant les TIC. De plus, cela permettait de faire de la différenciation pédagogique et offrait, par exemple, à certains enfants une nouvelle façon de communiquer.

Elles ont aussi remarqué que les enfants ne se lançaient pas systématiquement sur les tablettes ou les robots, même dans les classes qui détenaient une flotte d'appareils disponibles en tout temps; ils continuaient de varier leurs jeux.

Selon toutes les participantes, le numérique a donc sa place en classe maternelle, même durant les jeux libres. Par contre, comme toute chose, cela doit se faire de façon équilibrée et avec un bon encadrement. Nous espérons donc que vous oserez, vous aussi, expérimenter ces ressources en classe.

## Remerciements

Merci au CSS des Bois-Francis, à Marielle Bonneau, conseillère pédagogique, Dany Lambert-Comeau, CP RÉCIT local, Steve Bellavance, conseiller famille au Programme Passe-Partout, Danielle Jean, éducatrice spécialisée ainsi qu'aux 4 enseignantes qui nous ont accompagnées tout au long de ce projet : Camille Beaudoin, école Sainte-Thérèse, Camille Demers, école Centrale, Alexandra Bergeron, école Centrale et Cathy Poirier, école Monseigneur-Milot.

## Références bibliographiques

Ministère de l'Éducation du Québec. (2019). *Guide pédagogique. Cadre de référence de la compétence numérique*. Gouvernement du Québec. [shorturl.at/LQ138](https://shorturl.at/LQ138)

Ministère de l'Éducation du Québec. (2021). *Programme-cycle de l'éducation préscolaire*. Gouvernement du Québec. [shorturl.at/nCEQR](https://shorturl.at/nCEQR)

Romero, M. (2015). *Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative*. Eductive.

Therrien, I. et Aubry, N. (2022). Créer pour jouer, jouer pour créer. *Revue préscolaire*, 60(1), 65-67. [shorturl.at/kuvDP](https://shorturl.at/kuvDP)