

Revue **préscolaire**

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



VOL. 58 N° 3 • ÉTÉ 2020

Le jeu symbolique pour soutenir les comportements prosociaux des enfants
08

Le jeu symbolique à la maternelle : plaisir, apprentissage et développement!
14

Le jeu symbolique et l'apprentissage du langage écrit
16

L'environnement extérieur propice au jeu symbolique
36

Dossier
Le jeu symbolique à la maternelle

Intégrer les TIC au jeu symbolique, oui c'est réaliste!

Lynda O'Connell et Isabelle Therrien

Conseillères pédagogiques,

Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire

L'importance du jeu symbolique

En tant qu'enseignantes à l'éducation préscolaire, nous avons toujours été convaincues de l'importance du jeu symbolique dans une classe. Depuis l'intégration des outils technologiques dans les écoles, nous constatons que vous avez à votre portée des outils de plus pour favoriser ce type de jeu. Ils représentent une valeur ajoutée à votre enseignement, ils sont complémentaires, et ne changent rien au fait que l'enfant doit tout d'abord explorer le monde physique dans sa réalité. Voici donc des idées d'activités ou des applications et logiciels utiles pour bonifier le jeu des enfants et stimuler leur imagination.

Qu'est-ce que le jeu symbolique?

Le jeu symbolique aurait trois caractéristiques selon Vygotsky : les enfants créent une situation imaginaire, jouent des rôles et suivent les règles déterminées par ces rôles¹. Plus les enfants développeront leurs compétences, par exemple sur le plan langagier, plus les scénarios deviendront complexes. C'est pourquoi, à l'aide des TIC, nous pouvons favoriser le développement des connaissances et des compétences qui encourageront le jeu symbolique et qui, souvent, serviront de déclencheur à de multiples scénarios.

Le TNI intégré au jeu symbolique

Il est tout à fait possible de laisser les enfants, en équipes de deux, improviser des dessins sur le TNI durant les périodes de jeu libre. Si vous le faites, vous verrez que

d'eux-mêmes ils ont tendance à se créer des histoires et à improviser des jeux originaux.

Si votre tableau numérique interactif est suffisamment proche de l'espace de jeu préalablement délimité, il pourrait aussi être utilisé comme décor. Par exemple, vous pourriez y afficher l'image d'une salle d'attente d'animalerie ou d'un chantier de construction. Pour aller plus loin, si le bruit n'est pas trop dérangeant, vous pourriez y diffuser en boucle de brèves séquences provenant de lieux particuliers (par exemple : une rivière et des cascades d'eau ou l'enclos d'un animal, si on joue au zoo). Cela permettra aux enfants de s'imprégner d'ambiances et de s'enrichir de savoirs informels².

Une autre façon intéressante d'exploiter le TNI est d'utiliser la banque d'images intégrée dans votre logiciel. Dans Notebook, par exemple, si vous tapez sur l'icône de l'image et vous tapez les mots clés « Trois petits cochons » ou encore « Boucle d'or et les trois ours », vous obtiendrez un « Dossier connexe » contenant les décors, les accessoires et les personnages de ce conte. Les enfants pourront alors se raconter des histoires tout en faisant bouger les héros sur le TNI. Pour aller plus loin, vous pourriez même garder des traces de leur création en utilisant l'outil « Enregistrer ». (Voir encadré 1)

L'intégration de la tablette tactile dans les jeux de rôles

Si vous n'avez plus de tableau vert parce qu'il a été remplacé par votre TNI, vous n'avez qu'à installer une application qui simule un tableau noir ou vert sur Apple ou sur Google Play pour que les enfants transforment la tablette en petit tableau d'école et jouent au professeur. Les enfants adorent vous imiter!

L'appareil photo de la tablette (ou une application gratuite comme QR Reader pour iPad ou pour Android)

¹ Racine, M. (2020, 5 avril). Pourquoi et comment introduire le jeu symbolique. *RIRE : Réseau d'information pour la réussite éducative*. rire.creag.qc.ca

² Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. (2015). *Res-sources maternelle. Jouer et apprendre. Cadre général*. Éduscol. p.22. bit.ly/3hlaHTD



récit

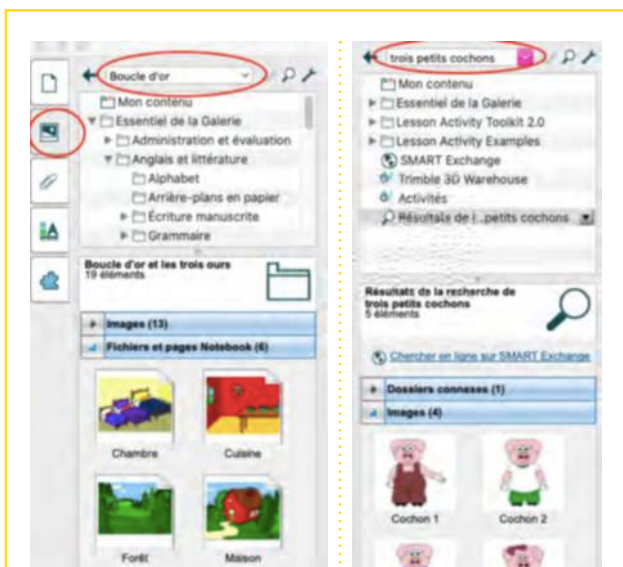
peut devenir un lecteur de code QR pour la caissière à l'épicerie ou la vendeuse de fleurs.

Tout comme pour le TNI, il serait possible de diffuser une musique d'ambiance ou des sons pertinents au jeu des enfants, via la tablette, comme par exemple des sons d'oiseaux s'ils partent en safari-photo!

Les applications qui simulent le jeu symbolique

Sur la tablette, il existe plusieurs applications intéressantes qui laissent place à la créativité et favorisent le développement du langage. Nous vous proposons, par exemple :

Encadré 1



› Toca Life school

Nous adorons les produits «Toca Boca». Cette compagnie suédoise offre des applications en français où la créativité et les jeux sont à l'honneur avec leurs décors et leurs jolis personnages! L'enfant est invité à se promener dans quelques endroits familiers : l'école, la cafétéria, le parc, etc. Le but de la découverte de ce petit monde : jouer avec les objets du décor et y placer les personnages. Quand l'enfant est prêt, il peut enregistrer sa voix tout en déplaçant les personnages et les éléments de la scène afin de réaliser une courte séquence vidéo. Dans le même ordre d'idées, il y a aussi Toca Life à l'hôpital, à la ferme, au bureau... Alors, l'enfant pourra réinvestir ce qu'il a appris dans cette nouvelle application de la même famille, trouver ses repères et transférer ses connaissances pour jouer avec le nouvel environnement de l'application et enregistrer sa saynète.



› Minivers

Cette application gratuite et en français permet de créer des saynètes avec les personnages de l'émission du même nom. Elle est attrayante pour les enfants et très intuitive.



› Puppet Pals HD Director's Pass

Voici une application qui permet de choisir ses personnages et ses propres arrière-plans afin de réaliser un court film d'animation. Pour ce faire, il suffit d'intégrer les photos disponibles dans la bibliothèque

de la tablette. L'enfant peut alors devenir le personnage principal se promenant d'une scène à l'autre, que ce soit dans le parc ou dans sa classe, par exemple.

Il existe d'autres versions de cette application qui, tout comme cette dernière, permettront aux enfants de jouer « à faire semblant » et à imaginer des scénarios plus ou moins complexes. Plusieurs thématiques sont proposées : ambiance de château avec fée et dragon, féerie de Noël, scène de petits monstres, etc. Bref, lorsque l'enfant aura fait ses premiers pas avec cette application, il aura plusieurs occasions de réinvestir ses apprentissages dans un autre contexte avec une nouvelle série de personnages.

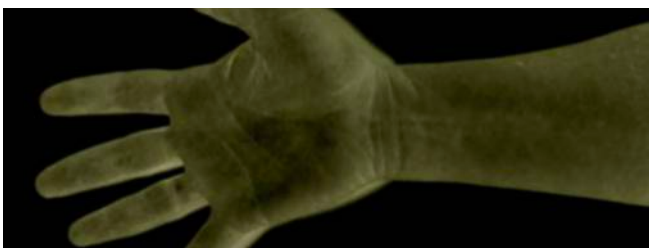


L'appareil-photo, témoin des réalisations

Lorsqu'un jeu libre ou un jeu symbolique est interrompu parce que la période est terminée, qu'il faut ranger ou partir, les enfants sont souvent très déçus. Avec une tablette tactile ou un téléphone intelligent, il est maintenant beaucoup plus facile de prendre une photo pour consultation ultérieure. Ainsi, au retour au jeu, les enfants pourraient replacer « leur magasin » ou leur « clinique médicale » de la même façon que sur la photo et poursuivre leur jeu pour aller plus loin.



De plus, il existe une application gratuite sur la plateforme Apple qui s'appelle **Photo Boot**. Très intuitive, cette application utilisée avec le filtre du rayon X pourrait servir à prendre des photos de certaines parties du corps, comme la main, et à transformer celle-ci en radiographie pour jouer à l'hôpital.



Création d'enregistrements audios et vidéos pour stimuler le langage et le jeu

Il est possible de filmer ou de photographier les élèves pendant qu'ils sont en période de jeu libre à l'aide de la tablette ou du téléphone intelligent (idéalement placé sur une table). Cette idée d'enregistrer les enfants à leur insu permet à l'enseignante de s'approcher des petits sans créer de malaises chez ces derniers. En effet, il arrive qu'ils soient freinés dans leur créativité parce qu'un adulte essaie d'intervenir dans leur jeu symbolique. Ces images laisseront d'excellentes traces pour effectuer une rétroaction, en grand groupe ou auprès de certains enfants. C'est un support tangible qui permet aux enfants de se souvenir et d'échanger sur le déroulement de leur jeu afin de faire ressortir les bons et les moins bons coups! De plus, les enfants peuvent utiliser la tablette pour filmer des scénarios élaborés avec des figurines ou entre enfants, tel qu'on le suggère dans le texte L'urgence de jouer, publié par la *Revue préscolaire* (Hors-série)³. En temps de distanciation sociale, ce peut être une belle façon de faire vivre le jeu symbolique aux enfants sans qu'ils ne se touchent. Les traces laissées par la vidéo sont facilement transférables aux parents afin d'encourager les enfants et peut-être même leur permettre de poursuivre leur création à la maison!



L'urgence de jouer.
Revue préscolaire (Hors-série)

Bref, c'est réaliste!

Comme vous le voyez, l'intégration des TIC est un moteur pour la créativité et un levier fort utile pour favoriser le jeu! Les outils technologiques permettent à l'enseignante tout comme aux enfants d'aller un peu plus loin dans l'élaboration de scénarios diversifiés qui favorisent le développement global de l'enfant dans plusieurs domaines d'apprentissage. Tout est question de dosage, c'est certain! Mais nous sommes convaincues que vous trouverez le juste équilibre afin que les petits s'épanouissent et s'amusez tout en exploitant les TIC!

3 Marinova, K., Dumais, C. et Drainville, R. (2020). L'urgence de jouer. *Revue préscolaire*. (Hors-série). bit.ly/3hhGgxi