

Revue **préscolaire**

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



VOL. 60 N°1 • HIVER 2022

Le jeu, un contexte propice pour accompagner les enfants dans leur exploration des sciences

5

Allez, on va dehors pour créer!

37

Le jeu : objet, contexte ou prétexte favorisant l'exploration des mathématiques

46

Intervenir dans le jeu de l'enfant pour soutenir ses apprentissages et son développement

49

Dossier
Colloque
virtuel 2021
– C'est dans
la nature de
l'enfant de jouer

Créer pour jouer, jouer pour créer

Isabelle Therrien et Natalie Aubry

Conseillères pédagogiques,

Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire

C'est dans la nature de l'enfant d'être attiré par le numérique, que ce soit sur la tablette ou le TNI, et ce, depuis qu'il a la force de tenir un cellulaire dans ses petites mains. Lorsqu'il entre à la maternelle, un de nos rôles est de lui offrir de nouveaux jeux qui stimuleront ses apprentissages et sa créativité et qui supporteront ses projets. Tel que mentionné dans le [Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#) (MEQ, 2021, p.10), nous devons mettre à sa disposition des outils technologiques et lui offrir du matériel riche, diversifié, évolutif et en quantité suffisante. Pour découvrir le monde qui l'entoure et développer sa pensée, l'enfant doit pouvoir s'initier à de nouvelles connaissances, notamment dans le domaine des technologies. De plus, dans le cadre de référence de la compétence numérique, la troisième dimension, « Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage », est tout à fait réalisable à l'éducation préscolaire.

Avec l'arrivée du nouveau programme de l'éducation préscolaire, où l'on mentionne « qu'un environnement riche où le jeu, notamment le jeu symbolique, est amorcé par l'enfant et soutenu par l'adulte permet à l'enfant d'explorer, de créer, d'improviser, de jouer un rôle, de manipuler, etc. » (MEQ, 2021, p. 9), vous vous posez peut-être de nouvelles questions. Comment puis-je continuer d'intégrer les TIC tout en respectant la nouvelle prescription du programme d'accorder plus de temps aux jeux libres? Quel matériel technologique devrais-je avoir dans ma classe pour optimiser le développement de la compétence numérique? Est-ce que je dois changer mes façons de faire?

Dans cet article, qui se veut un résumé de la formation offerte lors du plus récent colloque de l'AÉPQ, nous tenterons de répondre à ces questions. Pour ce faire, nous vous proposerons quelques jeux éducatifs en ligne, des applications pour la tablette ainsi que des idées pour intégrer la robotique en classe. Le tout a pour but d'intégrer les technologies aux périodes de jeux libres afin que l'enfant développe sa créativité et ses habiletés technologiques tout en s'amusant.



Le matériel

Maintenant que chaque classe est munie d'un TNI et que vous avez constaté la valeur que cela ajoute à votre enseignement, pourquoi ne pas vous équiper de tablettes? Il devrait toujours y en avoir au moins une, [bien protégée](#), dans la classe. Celle-ci sera utile aux enfants autant qu'à vous. Idéalement, 3 ou 4 autres tablettes à



partager durant les jeux libres ou les ateliers pourraient vous aider à entreprendre davantage de beaux projets et permettre qu'ils ne s'étirent pas trop longtemps. Il n'est toutefois pas nécessaire que tous les enfants aient accès simultanément à des appareils mobiles, puisque l'on travaille sous forme d'ateliers à la maternelle. De plus, apprendre à partager et attendre son tour sont des habiletés importantes à développer. Si vous détenez plus d'une tablette, n'oubliez pas de vous munir d'écouteurs et même de [diviseurs de prises casques](#) pour éviter toute cacophonie!

Dans le matériel à prévoir en classe pour favoriser le développement des compétences TIC, nous recommandons aussi d'avoir des objets robotisés, tels que les souris robots, [les abeilles Bee-Bot et Blue-Bot](#), l'ensemble [Botley](#) ou [WeDo de Lego](#).

Présentation des outils

Afin que les enfants en viennent à utiliser les outils technologiques par eux-mêmes et les intègrent à leurs jeux symboliques, il faut prendre le temps de leur présenter ce qui leur est accessible. On enseigne alors comment se comporter devant un TNI, ce grand écran accessible à un ou deux enfants à la fois seulement, ou bien comment se déplacer dans la classe avec une tablette, un objet de grande valeur. On prend le temps de montrer plusieurs fonctions de base pour, notamment, dupliquer un objet sur Notebook et ActivInspire et prendre une photo ou enregistrer sa voix sur la tablette.

En grand groupe, on propose donc des activités au TNI et des projets sur la tablette et ce, dès le début de l'année. Un peu plus tard, on peut sortir les objets robotisés en ayant, tout d'abord, fait vivre aux jeunes différentes [activités préparatoires](#). On ne s'attend pas à ce que vous sortiez les robots dès la rentrée!

Des idées d'activités créatives pour le TNI (ou l'ordinateur)

Trop souvent utilisé comme simple projecteur, le tableau blanc interactif a beaucoup à offrir dans le développement de la motricité globale et de la motricité fine. Il peut aussi devenir un outil fort intéressant pour développer la créativité grâce à certaines fonctions offertes par le logiciel de base. Encore faut-il permettre aux tout-petits de les utiliser! Heureusement, les logiciels Notebook ou ActivInspire sont plutôt intuitifs. Vous seriez surprise de voir à quel point les enfants vous observent et peuvent se débrouiller!

De ce fait, vous avez sûrement laissé les enfants dessiner sur le TNI, mais pourquoi ne pas aller plus loin en leur proposant d'inventer une histoire? Il suffit de mettre la banque d'images à leur disposition en écrivant un mot clé avec eux. Ils pourraient aussi tracer leurs propres personnages, puis enregistrer l'écran pendant qu'ils les font bouger et font la narration. Une fois au courant de ces façons de faire, ils pourraient laisser aller leur imagination durant la période de jeux libres et créer d'innombrables saynètes.

Et qu'en est-il des jeux de société sur le TNI? En mettant à leur disposition des dés interactifs, les enfants pourraient créer leurs propres jeux de parcours en ajoutant des formes et des images pour faire la planche de jeu et les jetons. Ils pourraient déterminer leurs propres défis à relever lorsqu'ils arrivent sur une case et ainsi personnaliser leur jeu.

Finalement, le TNI pourrait servir de décor dans un jeu symbolique en affichant, par exemple, [la caméra en direct du zoo de SanDiego](#) pendant votre thème du monde polaire, une photo d'un chantier de construction, d'une salle d'attente d'une clinique médicale ou d'une montagne avec des pistes de ski. On peut faire de même sur la tablette ou à l'ordinateur.

Vous trouverez de nombreuses idées d'activités ouvertes, créatives et collaboratives sur le site du projet [Cap sur le TNI](#) qui, une fois réalisées en grand groupe, pourraient inspirer les petits durant leurs jeux libres.

Des idées d'activités créatives avec la tablette

La tablette offre beaucoup de possibilités en classe. Elle est à la portée des petits car elle est intuitive et plus facile à manipuler qu'une souris d'ordinateur. Les applications offertes sur le marché (gratuites ou payantes) sont tellement nombreuses et variées qu'il est facile de s'y perdre.

Vous trouverez sur le site du RÉCIT préscolaire une liste non exhaustive de nos applications préférées classées par [thèmes](#) ou par [catégories](#) ainsi que nos [appli-livres](#) « coup de cœur ». Par contre, pour exploiter au maximum le potentiel créatif de la tablette, un peu d'accompagnement est toujours nécessaire. Les enfants ne peuvent pas deviner seuls toutes les fonctions de création qui sont disponibles sur cet outil qu'ils croient connaître. Ainsi, une fois que vous leur aurez montré comment utiliser les fonctions « modifier » et « annoter » de l'appareil photo pour transformer leur visage, parions qu'ils auront une foule d'idées pour se lancer dans la création de portraits originaux!

Il serait intéressant aussi de leur présenter des applications de création de livres numériques à partager, comme [Shadow Puppet Edu](#), qui leur permettront d'inventer et de raconter des histoires. Sur le site du RÉCIT, vous trouverez d'autres [applications de création](#) intéressantes pour, entre autres, enregistrer sa voix ou inventer une œuvre musicale.

Par ailleurs, l'utilisation des [codes QR](#) pour le centre d'écoute ou des liens internet favoris glissés sur l'écran d'accueil de la tablette sont de bons moyens pour aider les enfants à fonctionner de façon autonome. Ainsi, ils n'auront pas toujours besoin de se référer à vous et auront plus envie de créer des projets durant les périodes libres.

Les objets robotisés

Les petits robots comme Bee-Bot ou Botley sont aussi des outils qui peuvent stimuler l'imagination des enfants. En effet, après avoir enseigné les déplacements de base, il suffit de quelques blocs de bois ou de Lego pour que les enfants créent eux-mêmes des parcours pour leur nouvel ami. Un tapis transparent devient aussi essentiel pour que les dessins des enfants se transforment en parcours personnalisés.

L'initiation à la programmation sur des sites internet ou des applications est une façon d'attirer un certain

type d'élève qui pourrait vouloir aller plus loin dans ses expérimentations durant les périodes de jeux non dirigés.

Un levier utile

Même si le nouveau programme demande de consacrer davantage de minutes aux jeux libres dans la journée d'un enfant de la maternelle, nous sommes persuadées que les TIC ont toujours leur place dans la classe. En effet, pendant que chaque enfant s'amuse et développe son plein potentiel, l'enseignante peut soutenir ceux qui veulent réaliser des projets au TNI, à l'ordinateur, sur une tablette ou avec les robots, qu'ils soient seuls ou en équipes. En plus, c'est un moment idéal pour observer la métacognition. Non négligeable, n'est-ce pas?

Les activités intégrant les technologies peuvent être facilement réalisées pendant les jeux des enfants, sans être un fardeau. Elles deviendront alors un levier pour stimuler la créativité tout en mettant les enfants en relation avec les compétences qui seront utiles à leur développement en tant que citoyens numériques de demain.

Référence bibliographique

Ministère de l'Éducation du Québec [MEQ]. (2021). *Programme-cycle de l'éducation préscolaire*. Gouvernement du Québec.



PEKELS / KEUTSUBVANTO