

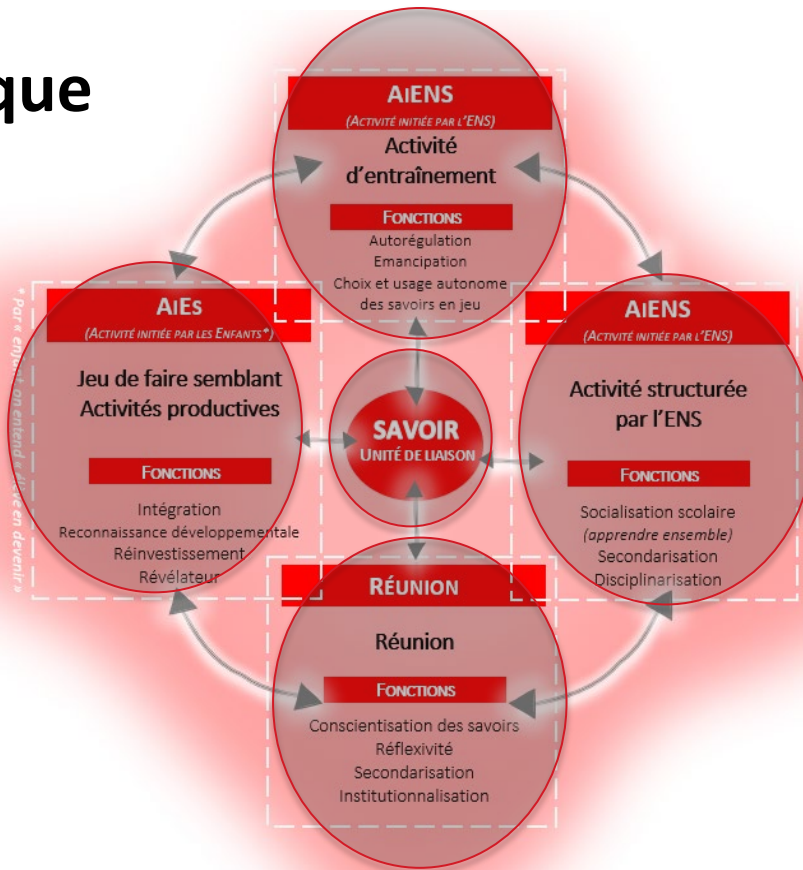
Croiser la perspective et le programme de l'enfant avec la perspective et le programme scolaire pour développer le jeu comme savoir en 1-2H

6e colloque des didactiques disciplinaires – PH Thurgau

Anne Paccolat – Catherine Tobola Couchepin – Valérie Michelet
Equipe de recherche APF – HEP Valais

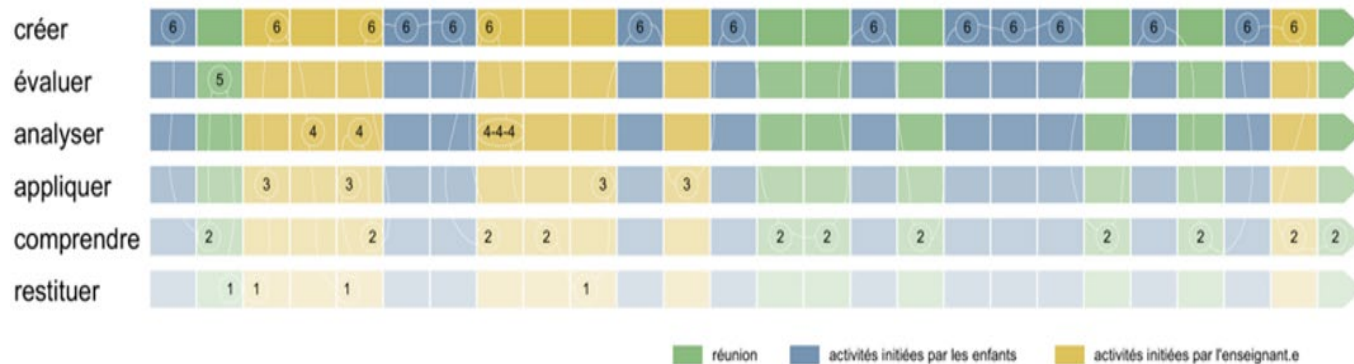
Structure pédagogique

Organisation du travail autour du SAVOIR



Truffer Moreau, 2020, Tobola Couchepin, Paccolat; Michelet 2021

Unité d'enseignement apprentissage



Tobola Couchepin, C., Michelet, V., & Paccolat, A. (2021)

UCoAIE: Unité Co-construite à partir d'Activités Initiées par les Enfants

- Croisement perspective de l'enfant et de l'enseignant
- Croisement programme de l'enfant et de l'enseignant
- Savoirs liés aux besoins qui émergent du jeu
- Transdisciplinaire
- Charge à l'enseignant-e de faire des liens vers les savoirs disciplinaires

Le jeu de faire semblant – un savoir à apprendre

*Par ailleurs, et comme nous l'avons vu plus haut, le jeu, et plus particulièrement **le développement d'un jeu mature, devrait faire partie de ces apprentissages fondamentaux.** Cependant, s'il est important de laisser les enfants jouer, la maturation du jeu va nécessiter l'intervention de l'enseignante et donc **le développement d'une didactique du jeu et par le jeu.** p83*

Clerc-Georgy, A. et Kappeler, G. (2020)

Les dimensions du jeu de faire semblant Bodrova et Leong, 2011

Planification

Rôles

Accessoires

Etendue
temporelle du
jeu

Langage

Scénario

Questions de recherche

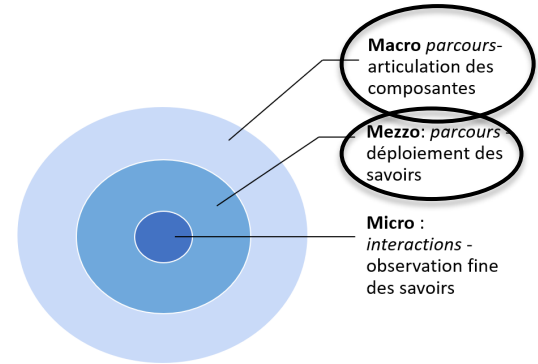
- Comment engager et maintenir la motivation des élèves pour développer le jeu de faire-semblant ?
- Sur quelles dimensions du jeu agir pour favoriser son développement ?

Méthodologie

Données tirées d'une recherche de plus grande envergure – 18 mois – 4 classes de 1-2H – captage de vidéos – journaux de bord – entretiens

Approche compréhensive et qualitative

- Analyse du journal de bord d'une enseignante
- Élaboration d'une UCoAIE (Unité d'enseignement/apprentissage co-construite à partir des activités Initiées par les Enfants).
- Identification de moments charnières qui oriente l'UCoAIE

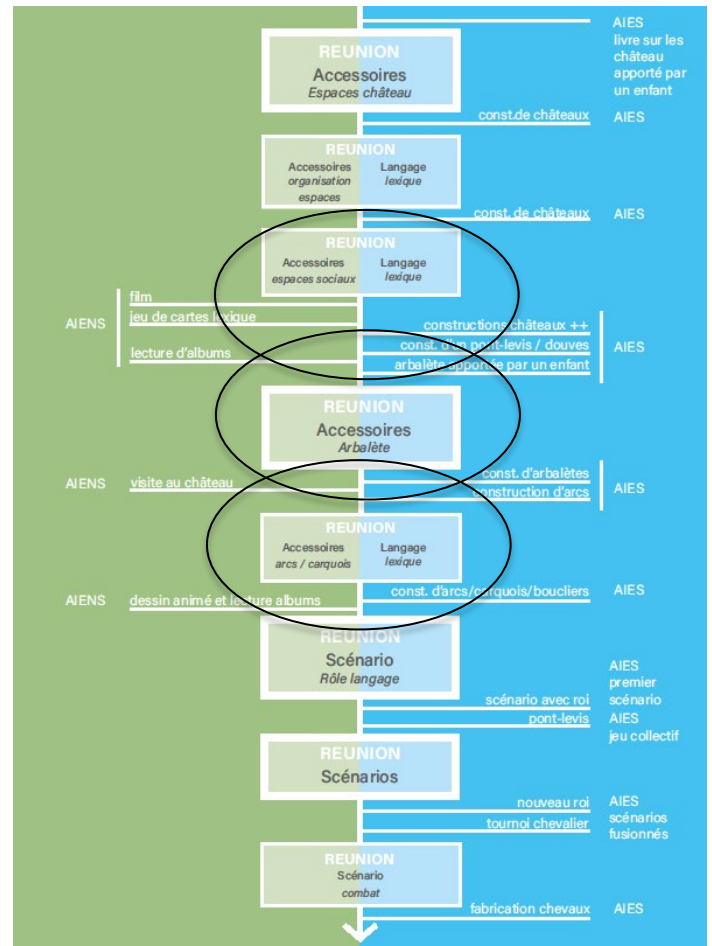


p u y é a p p e n d r e a / e r n e n + i f

Schéma de l'UCoAIE «châteaux»

visée: notion de jeu de faire-semblant (scénario du château)

Durée temporelle: Janvier-mi-mars 2020



Initiative d'un enfant (livre)

Réunion

Déroulement de l'UCoAIE «Châteaux»

14 AIES

8 Réunions

8 AIENS



p = y s a p p e n d r e e / a r n e n + i

Les élèves continuent d'améliorer les châteaux, d'y poser des pièces et commencent à créer des histoires entre les châteaux... Bataille, puis échange de messages par des lettres.
Les murs en créneau sont ajoutés aux châteaux.

Séances)

Leud 16 pour être (sh) -> mercredi 22 janvier (sh) -> mardi de réalisation par les clubs.

Le thème de la séance: l'architecture, celui de l'histoire

Savoirs liés au créneau: l'architecture: toit, paroi, escalier, cheminée, clocher, tour, tourillon, porte, fenêtre, mur, poutre, poteau, meuble, armoire, banc, chaise, table, commode, secrétaire, table, lit

Liens avec le PER: Histoire - esprit créateur: Le PER est le support de l'échange lexical des châteaux



Les enfants jouent des batailles, s'envoient des messages

Un film sur les châteaux
Un jeu de carte/lexique

Les enfants se réfèrent aux cartes/lexique pour construire leurs châteaux

Lecture d'albums sur les châteaux

Observation d'une arbalète apportée par un enfant

Les enfants construisent des arbalètes

SCÉNARIO
Construction de récits - L1

ACCESSOIRES
RÔLES
LANGAGE
Lexique - L1

ACCESSOIRES
Organisation spatiale - SHS

SCÉNARIO
RÔLES
Construction de récits - L1

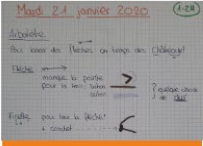
ACCESSOIRES
Lexique

ACCESSOIRES



Les enfants construisent des arbalètes

ACCESSOIRES



Une réunion est organisée

LANGAGE
Lexique – L1

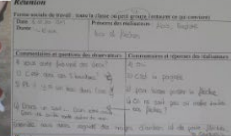
Visite d'un château (meurtrières – catapultes...)

SCÉNARIO
Construction de réels – L1
ACCESSOIRES



Les enfants fabriquent des arcs

ACCESSOIRES



Une réunion est organisée

LANGAGE
Lexique – L1



Les enfants fabriquent des carquois, des épées, des boucliers

ACCESSOIRES



Lecture d'un album

ACCESSOIRES
Espaces du récit – L1
LANGAGE - RÔLES
Dialogues - L1



Les enfants intègrent le roi dans leurs scénarios

SCÉNARIO
RÔLES

Un dessin animé sur la vie dans les châteaux

SCÉNARIO
Construction de réels – L1
LANGAGE - RÔLES
Dialogues - L1



Les enfants construisent collectivement un pont-levis

ACCESSOIRES

A trois reprises, l'enseignante va encore tenter de consolider le scénario par des **AIENS**:

- 1). Visite d'un château
- 2). Lecture d'un album
- 3). Dessin animé sur la vie dans les châteaux

Nourrir le jeu :

Toucher plusieurs dimensions

Faire des essais successifs

p_u γ_{ω} α ρ p_e $n d_r \theta$ $e / \theta r_{ne n} + i f$

Et soudain...



Réunion
Présentation de travail...
Présentation de projet...
Présentation de projet...
Présentation de projet...

Une réunion est organisée sur le pont-levis

ACCESSOIRES
Collaborer - CT

Le roi est malade et doit aller à l'hôpital

Plusieurs scénarios se rejoignent

SCÉNARIO
Construction de récits - L1

L'histoire... la 13 jours, après une semaine sur un coin...
l'hôpital... se trouve dans la classe, les jokers du château est...
amène le roi à l'hôpital car il était malade. L'hôpital s'est...
donné par et malgré les méchants, il est tout les chevaliers sont...
rentrés au château maintenant la nouvelle à la fois de organiser...
un tournoi de chevalerie pour devenir le nouveau roi.

Une réunion est organisée sur le roi à l'hôpital

SCÉNARIO
Construction de récits - L1



Le roi meurt à l'hôpital – choix d'un nouveau roi

Les scénarios fusionnent

SCÉNARIO
Construction de récits - L1

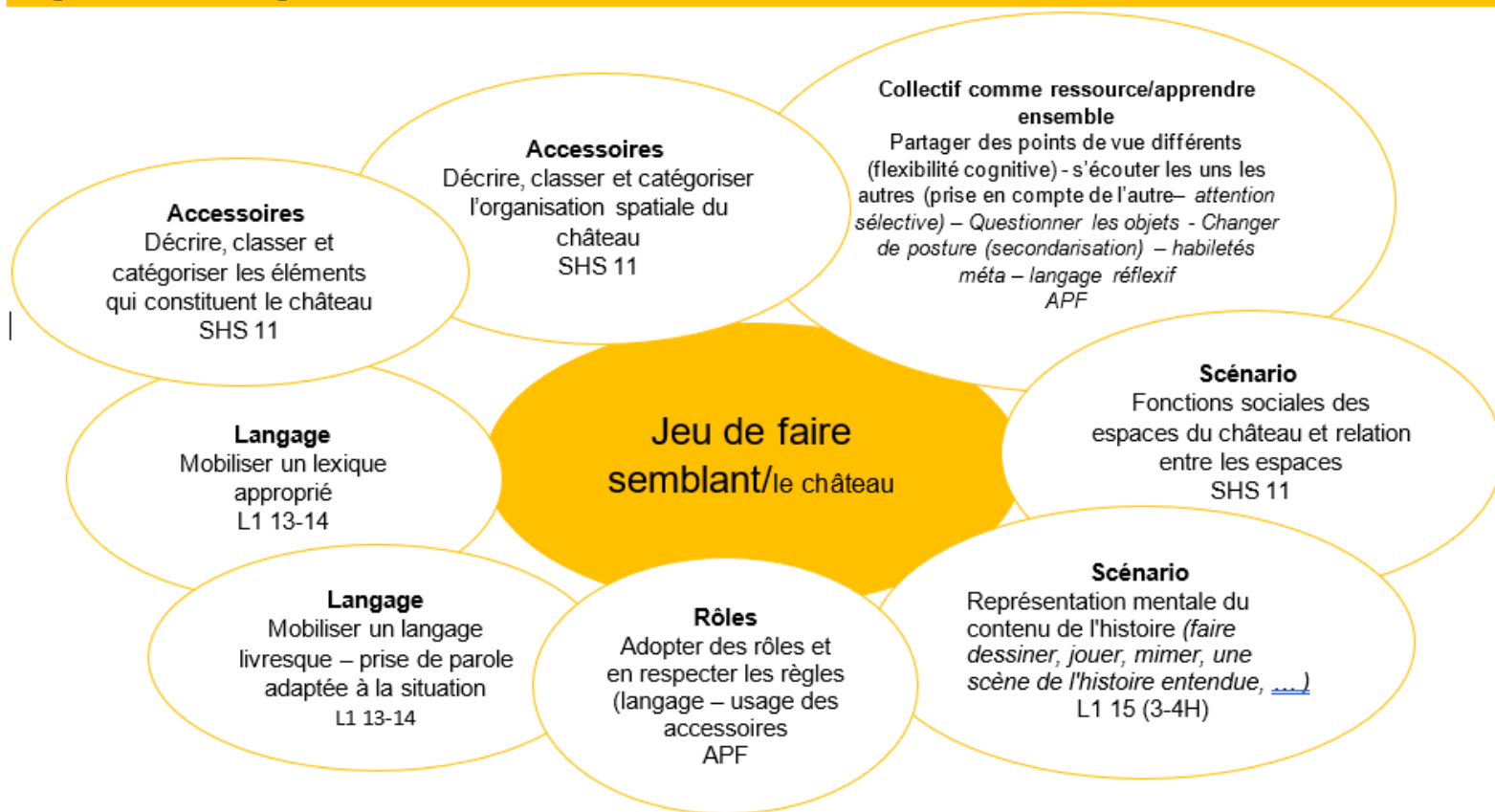


Une réunion est organisée sur un combat de chevaliers

ACCESSOIRES
RÔLES
SCÉNARIO
Marche à suivre
Lexique - L1

La visée de cette UCAIE est la notion de **jeu de faire semblant/scénario du château**

Programme de l'enseignant en lien avec le savoir central



Conclusions intermédiaires

- Comment engager et maintenir la motivation des élèves pour développer le jeu de faire-semblant ?

Réunions: lieu de croisement de la perspective éls-ens et lieux charnière des UcOAIES.

*Besoin de **nourrir le jeu** en travaillant des savoirs variés*

*Accepter que les enfants **portent la dynamique du jeu***

- Sur quelles dimensions du jeu agir pour favoriser son développement ?

Sur **toutes les dimensions**, suivant la maturation du jeu

- Accessoires/langage : souvent stimulés si le jeu n'est pas mature
- Rôles et scénarios : témoins d'un jeu plus mature.

Bibliographie sélective

- Bodrova E. & Leong J. (2011). *Les outils de la pensée*. Québec : PUQ.
- Clerc-Georgy, A. et Kappeler, G. (2020). Tensions dans les premiers degrés de la scolarité en Suisse francophone : vers une didactique des apprentissages fondamentaux. *Revue internationale de communication et de socialisation*, 7(1-2), 75-90.
- Michelet, V., Tobola Couchepin, C., & Paccolat, A. (2022). L'apprentissage du langage scolaire en 1-2H : construction et mise à l'épreuve d'un cadre épistémologique. *Atti Del 5° Convegno Sulle Didattiche Disciplinari*, 438–452.
<https://doi.org/10.33683/dida.22.05.74>
- Tobola Couchepin, C., Michelet, V., & Paccolat, A. (2021). Soutenir l'entrée dans les apprentissages scolaires : un dispositif de formation à partir de pratiques expertes. *Actes du 6^{ème} Colloque international de l'ARCD*. Université de Genève. Consultable prochainement à <https://arcd2023.sciencesconf.org/>
- Truffer Moreau, I. (2020). Dans la perspective d'une didactique des apprentissages fondamentaux : « La structure pédagogique », un dispositif au service d'une pédagogie des transitions. In A. Clerc-Georgy & S. Duval (Eds.), *Pratiques enseignantes et apprentissages fondateurs de la scolarité et de la culture*. Chronique Sociale.