

The LEGO Foundation  soutient  unicef 

# Apprendre par le jeu

Renforcer l'apprentissage par  
le jeu dans les programmes  
d'éducation de la petite enfance





Publié par l'UNICEF  
Section de l'éducation, Division des programmes  
3 United Nations Plaza  
New York, NY 10017  
Etats-Unis

[www.unicef.org/publications](http://www.unicef.org/publications)

©Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF)  
Octobre 2018

Photo de couverture | © Jordi Matas/UNICEF

Design par Paula Lopez

## Remerciements

Ce document d'information a été élaboré par la section Éducation au siège de l'UNICEF, sous la direction d'Ivelina Borisova (spécialiste de l'apprentissage du jeune enfant). Nous tenons à remercier tout particulièrement les consultantes externes Minju Choi, Deborah Llewellyn, Marilou Hyson et Hsiao-Chen Lin pour leur appui à la rédaction et à la révision des différentes versions du présent document. Hsiao-Chen Lin a également recueilli l'ensemble des observations formulées et a coordonné l'élaboration de ce document. Les collègues chargés de l'éducation au siège et dans les bureaux régionaux de l'UNICEF ont apporté de précieux commentaires.

Un grand merci est adressé à la section Développement de la petite enfance (DPE) au siège de l'UNICEF, et plus particulièrement à Pia Britto et Ana Nieto, pour leur partenariat et leur collaboration aux fins du présent document d'information.

Nous tenons également à remercier Anastasia Warpinski pour la correction, Paula Lopez pour la conception, ainsi que les centres d'apprentissage Hippocampus qui nous ont autorisés à utiliser leurs images.

Enfin, l'UNICEF remercie chaleureusement la fondation LEGO pour le soutien apporté à ce travail, ainsi que pour sa contribution généreuse et son partenariat sans faille.

# Apprendre par le jeu

**Renforcer l'apprentissage par le  
jeu dans les programmes  
d'éducation de la petite enfance**

UNICEF, 2018

# 1. Introduction

La deuxième cible de l'objectif de développement durable 4 consacre l'importance de l'apprentissage du jeune enfant, en visant à faire en sorte que, d'ici à 2030, « toutes les filles et tous les garçons aient accès à des activités de développement et de soins de la petite enfance et à une éducation préscolaire de qualité qui les préparent à suivre un enseignement primaire ». L'éducation préscolaire est aujourd'hui considérée comme un outil essentiel à la réalisation de l'enseignement primaire universel et des objectifs de développement durable (ODD). Garantir l'accès à une éducation préscolaire de qualité constitue une stratégie clé pour améliorer les résultats obtenus en matière d'apprentissage et d'éducation et renforcer l'efficacité des systèmes éducatifs<sup>1</sup>.

L'élan mondial en faveur du développement et de l'intégration des services d'éducation de la petite enfance dans les systèmes éducatifs offre d'importantes possibilités. Mais cette stratégie comporte également des risques lorsque la programmation n'est pas adaptée aux besoins et ni aux intérêts des enfants en matière d'apprentissage. Il peut être tentant d'appliquer au niveau préscolaire les concepts pédagogiques et les méthodes d'enseignement et d'apprentissage utilisés dans le primaire.

C'est pourquoi l'une des difficultés majeures en matière de planification de l'éducation consiste à intégrer l'éducation préscolaire dans le système éducatif formel tout en conservant les éléments distinctifs qui garantissent la qualité des programmes destinés aux jeunes enfants<sup>2</sup>. L'un des principaux aspects à prendre en compte concerne « l'apprentissage par le jeu », ou

« l'apprentissage ludique », qui constitue une composante essentielle de la pédagogie et de l'éducation de la petite enfance<sup>3</sup>.

Ce document permettra aux parties prenantes de l'éducation préscolaire de plaider pour que l'apprentissage fondé sur le jeu ou à caractère ludique devienne un aspect central de l'élargissement et du renforcement du sous-secteur préscolaire. En s'appuyant sur une approche systémique, le présent document fournit des connaissances de base et des exemples de stratégies pouvant être adaptées à différents contextes. Il vise à apporter des idées concrètes sur la manière d'intégrer le jeu et la pédagogie centrée sur l'enfant dans les initiatives destinées à développer l'éducation préscolaire afin de garantir la qualité et l'adéquation de ces programmes.

## Contenu

Ce document décrit la nature des services d'éducation préscolaire dans le cadre du concept plus large de l'apprentissage du jeune enfant. Nous présentons ensuite les définitions de ce que recouvre le jeu dans la petite enfance, puis les principales raisons pour lesquelles le jeu favorise l'apprentissage tout au long de la vie et contribue au développement global des enfants. Enfin, nous soulignons les obstacles que peuvent rencontrer les défenseurs de l'éducation préscolaire lorsqu'ils plaident en faveur de méthodes centrées sur le jeu, et nous proposons une approche systémique qui préconise une pédagogie axée sur l'enfant et des programmes ludiques. Compte tenu du contexte propre à chaque pays, les stratégies présentées offrent des idées de départ pouvant être adaptées aux situations locales.





## **2. Le jeu : une stratégie essentielle pour apprendre**



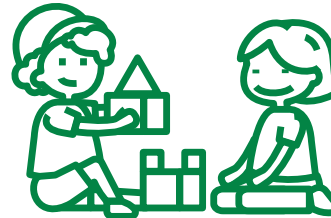
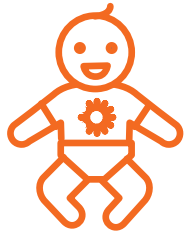




## Les premières années comptent.

Les études scientifiques menées au cours des 30 dernières années montrent que la période la plus importante du développement humain se situe entre la naissance et la huitième année<sup>4</sup>. Pendant cette période, les capacités cognitives, le bien-être émotionnel, les compétences sociales et la bonne santé physique et mentale créent des fondations solides pour réussir le passage à l'âge adulte. Bien que l'apprentissage se déroule tout au long de la vie,

durant la petite enfance, il se fait à un rythme qui ne sera jamais plus égalé<sup>5</sup>. Les années d'éducation préscolaire (ou préprimaire) se situent au milieu de la petite enfance et mettent en place les fondements qui favoriseront, entre autres, la réussite scolaire<sup>6</sup>. Le présent document porte sur les années d'éducation préscolaire, toutefois nous tenons à souligner que l'apprentissage par le jeu est pertinent pendant toute la petite enfance et au-delà.



### De la conception à l'âge de deux ans (ou les 1 000 premiers jours de vie)

S'il reçoit une stimulation adéquate, le cerveau d'un enfant crée au moins 1 000 connexions neuronales par seconde. Toutefois, des données récentes indiquent que ce rythme peut atteindre un million par seconde. Ces connexions se déclenchent dans des environnements enrichissants, aimants et protecteurs, dans le cadre de soins attentionnés et ludiques qui favorisent des liens affectifs et un attachement sécurisant, permettant ainsi un développement socio-émotionnel positif.

© iconim/Shutterstock.com

### De trois à cinq ans

Période souvent dite « préscolaire ». Les aptitudes linguistiques, socio-émotionnelles et cognitives des enfants se développent rapidement. Pendant cette période, la stimulation et l'apprentissage qu'offrent le jeu, la lecture, le chant et l'interaction avec les pairs et les adultes du foyer, mais également les structures d'éducation préscolaire de qualité, constituent des éléments essentiels. Au cours des années préscolaires, le jeu permet aux enfants d'explorer et de comprendre le monde qui les entoure, et d'utiliser et de développer leur imagination et leur créativité.

### De six à huit ans

Période couvrant généralement les premières classes du primaire. L'apprentissage fondé sur le jeu demeure essentiel, toutefois il est souvent négligé au profit de pratiques pédagogiques plus académiques. Pourtant, pendant cette période, des approches d'apprentissage actives et ludiques peuvent transformer les expériences éducatives des enfants dans les petites classes du primaire, renforcer leur envie d'apprendre et améliorer leurs résultats d'apprentissage.

© iconim/Shutterstock.com



© UNICEF/UN0155760/Zammit

## Comment le présent document définit-il l'éducation préscolaire ?

L'éducation préscolaire consiste à soutenir les possibilités d'apprentissage offertes aux enfants dans les systèmes et les programmes éducatifs formels ou organisés. Elle est généralement dispensée aux enfants âgés de trois ans jusqu'à leur entrée dans le primaire. Selon le niveau 0 de la Classification internationale type de l'éducation (CITE), les programmes d'éducation préscolaire portent habituellement sur les éléments suivants : interactions avec les pairs et les éducateurs formés, développement des capacités de logique et de raisonnement, et introduction aux notions élémentaires de lecture/écriture et mathématiques, ainsi qu'aux autres compétences de préparation à la scolarité. La situation de l'offre en matière d'éducation préscolaire est complexe, et les programmes et prestataires sont très variés. L'âge d'entrée dans les programmes d'enseignement préscolaire et la durée de ces programmes diffèrent d'un pays à l'autre.

## Le jeu et son importance pour l'apprentissage et le développement au cours des premières années

Les éducateurs sont en train de repenser la manière d'enseigner aux jeunes enfants afin de mettre à profit leur énorme potentiel d'apprentissage. **Le jeu est l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux enfants d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles.** C'est pourquoi les possibilités de jeu et les environnements favorisant le jeu, la découverte et l'apprentissage pratique sont au cœur des programmes d'éducation préscolaire qui fonctionnent. La section suivante explique ce que recouvrent le jeu et l'apprentissage fondé sur le jeu, et donne des exemples des nombreuses façons qui permettent aux enfants d'apprendre en jouant.

### Le jeu prend des formes multiples

Chacun sait reconnaître un « jeu » lorsqu'il en voit un – dans la rue, les villages, les cours de récréation, les salles de classe. Tous les individus, quelles que soient leur culture, leur situation économique ou leur communauté, jouent dès leur plus jeune âge. Pourtant, la notion de jeu peut se révéler difficile à cerner. Chercheurs et théoriciens s'entendent néanmoins sur les principaux éléments qui caractérisent les expériences ludiques, à savoir<sup>7</sup> :

L'un des aspects importants du jeu réside dans le fait qu'il donne aux enfants la capacité d'agir sur leur expérience et de la maîtriser. Cette faculté d'action fait référence à la capacité des enfants, lorsqu'ils jouent, à prendre des initiatives, à décider par eux-mêmes et à faire leurs propres choix<sup>8</sup>. Au fond, le jeu doit donner aux enfants un certain pouvoir d'action, d'une part en leur permettant de s'approprier leurs expériences et d'y jouer un rôle actif, et d'autre part en faisant confiance à leur capacité à se montrer autonomes et acteurs de leur parcours ludique d'apprentissage.

#### Le jeu a du sens.

Les enfants jouent pour donner du sens au monde qui les entoure, et pour trouver une signification à ce qu'ils vivent en reliant à ce qu'ils connaissent déjà. À travers le jeu, les enfants expriment et élargissent la compréhension de leurs expériences.

#### Le jeu est joyeux.

Observez des enfants – ou des adultes – en train de jouer ; souvent, ils rient ou sourient. Bien sûr, le jeu peut être source de frustrations et de contraintes (Qui commence ? Pourquoi je n'arrive pas à faire tenir ce bloc de construction ?), mais le sentiment général qui domine est celui de joie, de motivation, d'excitation et de plaisir.

#### Le jeu implique une participation active.

Si vous regardez des enfants en train de jouer, vous constaterez qu'ils sont généralement très impliqués dans ce qu'ils font, souvent aussi bien physiquement que mentalement et verbalement

#### Le jeu est un processus itératif.

Le jeu et l'apprentissage ne sont pas statiques. Les enfants jouent pour mettre en pratique des compétences, expérimenter des possibilités, réviser des hypothèses et se confronter à de nouveaux défis, ce qui leur permet d'approfondir leurs connaissances.

#### Le jeu implique une interaction sociale.

Le jeu permet aux enfants de communiquer leurs idées et de comprendre les autres grâce aux interactions sociales, ouvrant ainsi la voie à une meilleure compréhension d'autrui et à des relations plus solides.





## Autres exemples d'apprentissage par le jeu :

En jouant, les enfants apprennent à :

- **Élaborer un projet et le mener à bien** [*« Je veux dessiner ma famille. Qui vais-je mettre dans mon dessin ? »*]
- **Tirer des enseignements de leurs essais et de leurs erreurs, en faisant appel à leur imagination et à leurs capacités à résoudre des problèmes** [*« Ma tour s'est écroulée ! Peut-être qu'un ami pourra m'aider à la reconstruire ? »*]
- **Mettre en pratique les concepts liés aux quantités, aux sciences et au mouvement dans la vie réelle** [*« J'aime bien ces grosses graines. Combien m'en faudra-t-il pour couvrir cette partie de mon image ? »*]
- **Raisonnement de manière logique et analytique en agissant sur les objets** [*« Il manque encore des pièces dans ce puzzle. Lesquelles pourraient convenir ? »*]
- **Communiquer avec leurs camarades de classe et composer avec des points de vue différents** [*« Je veux faire la maman. Peux-tu faire le bébé ? Ou peut-être la grand-mère ? »*]
- **Retirer une satisfaction de leurs propres accomplissements** [*« Nous avons réussi ensemble ! »*]
- **Développer leur créativité et explorer leur sens esthétique et artistique** [*« Je me demande ce qui se passera si je mélange ces deux couleurs. »*]

## Les enfants acquièrent des compétences essentielles et se développent lorsqu'ils jouent

Quand un enfant décide de jouer, il ne se dit pas « Maintenant, je vais apprendre quelque chose grâce à cette activité ». Or le jeu offre d'excellentes possibilités d'apprentissage, et ce dans tous les domaines du développement.

Le développement et l'apprentissage sont certes des notions complexes et globales, mais le jeu permet d'encourager l'acquisition de compétences dans tous les domaines du développement, y compris sur les plans cognitif, social et émotionnel. En effet, lorsqu'ils jouent, les enfants font appel à diverses compétences à la fois. Les jeux se déroulent souvent dans les « coins jeux » ou les « ateliers » aménagés dans le cadre des programmes d'apprentissage du jeune enfant ou en milieu préscolaire. Lorsqu'ils sont bien conçus, les coins jeux s'avèrent plus efficaces que toute autre activité préscolaire pour favoriser le développement de l'enfant et l'acquisition de compétences. En choisissant de jouer avec ce qu'il aime, l'enfant renforce ses capacités dans tous les domaines du développement : intellectuel, social, émotionnel et physique<sup>9</sup>.

Ainsi, pendant qu'ils jouent, les enfants peuvent expérimenter de nouvelles compétences sociales (p. ex., partager les jouets ou se mettre d'accord sur la façon de travailler ensemble avec le matériel disponible), et ils réalisent souvent des tâches cognitives complexes (p. ex., imaginer une construction avec des blocs plus petits lorsqu'il n'y a plus de grands blocs). Les enfants apprennent par la pratique. Ils acquièrent des connaissances en interagissant de manière ludique avec les objets et les personnes<sup>10</sup>. Ils ont un fort besoin de manipuler des objets réels pour assimiler des concepts abstraits. Par exemple, en jouant avec des blocs géométriques, ils comprennent que deux carrés peuvent former un rectangle et que deux triangles peuvent former un carré. En répétant des mouvements de danse (p. ex., faire un pas en avant, reculer, tourner et taper dans les mains), ils commencent à intégrer les rudiments des mathématiques. Le jeu d'imitation, ou jeu « symbolique » (p. ex., jouer au papa et à la maman ou à la marchande), est particulièrement bénéfique : dans ces jeux, l'enfant exprime ses idées, ses pensées et ses sentiments, apprend à maîtriser ses émotions, à interagir avec les autres, à résoudre les conflits, et développe un sentiment de compétence<sup>11</sup>.

Le jeu met en place les fondements qui contribueront à l'acquisition des connaissances et des compétences essentielles dans les domaines social et émotionnel. Grâce au jeu, les enfants apprennent à tisser des liens avec les autres, à partager, à négocier, à résoudre les conflits et à défendre leurs droits. Le jeu développe également leurs capacités à diriger et leurs compétences de groupe. En outre, le jeu est un outil naturel que les enfants peuvent utiliser pour renforcer leurs capacités de résilience et d'adaptation, car ils apprennent à nouer des relations, à gérer les difficultés sociales et à surmonter leurs craintes, en se mettant par exemple dans la peau d'un héros imaginaire<sup>12</sup>.

Plus généralement, le jeu satisfait le besoin humain de laisser s'exprimer son imagination, sa curiosité et sa créativité, qui constituent des ressources essentielles dans un monde fondé sur le savoir. Ces qualités nous permettent de faire face, d'éprouver du plaisir et d'utiliser nos capacités d'imagination et d'innovation. En effet, les aptitudes fondamentales acquises par les enfants grâce au jeu durant leurs années préscolaires sont des composantes indispensables des « compétences du XXI<sup>e</sup> siècle ».







## Le jeu : une stratégie essentielle pour apprendre et enseigner

### L'apprentissage par le jeu dans le système préscolaire formel

Dans les structures préscolaires formelles, les expériences de jeu sont améliorées lorsque les enfants disposent de suffisamment de temps et d'espace pour investir librement le cadre/l'environnement préscolaire. Le jeu peut prendre de nombreuses formes : jeu avec des objets, jeux d'imagination, jeux entre pairs ou avec des adultes, jeux individuels, jeux collectifs, jeux associatifs ou encore jeux physiques. Le jeu est considéré comme le « travail » des enfants. Il constitue le moyen par lequel ils acquièrent des connaissances et des compétences qui leur permettent d'interagir de manière autonome avec les autres. Le rôle des enseignants et des autres adultes présents dans la classe/l'environnement scolaire consiste à permettre et à organiser les expériences et l'apprentissage de manière ludique. Cette tâche passe par une préparation minutieuse (en disposant par exemple le matériel de façon à éveiller la curiosité des enfants) et par des échanges spontanés répondant aux intérêts et aux idées de l'enfant (en suivant par exemple ses instructions dans un jeu d'imitation). Le fait d'offrir aux enfants des expériences ludiques leur permettant d'agir concrètement contribue à favoriser et à approfondir l'apprentissage.



### L'apprentissage par le jeu à la maison et dans la communauté

Bien que le présent document porte sur l'approche systémique visant à intégrer le jeu dans tous les aspects des programmes préscolaires et à garantir des pratiques adaptées sur le plan du développement, nous ne devons pas oublier que les jeunes enfants n'apprennent pas uniquement dans un cadre formel ou organisé. L'environnement familial et communautaire est celui où les jeunes enfants passent la majorité voire la totalité de leurs premières années, en interagissant avec leurs parents, leurs frères et sœurs, les membres de leur famille élargie et leurs voisins. Ces interactions et ces relations ont une influence considérable sur la façon dont les enfants comprennent et ressentent le monde qui les entoure. En effet, l'environnement familial et la communauté offrent de formidables possibilités d'apprentissage par le jeu, du plus jeune âge jusqu'en primaire. En tant que « premiers éducateurs », les parents et les personnes s'occupant d'enfants sont aussi ceux qui contribuent le plus à l'apprentissage de ces derniers. C'est pourquoi leur rôle est essentiel pour donner la place nécessaire à l'apprentissage par le jeu. Il est donc primordial de soutenir ces acteurs en leur donnant les moyens de prendre une part active dans le développement et l'apprentissage de leurs enfants, et en facilitant au quotidien l'apprentissage des enfants par le jeu, à la maison comme dans la communauté.



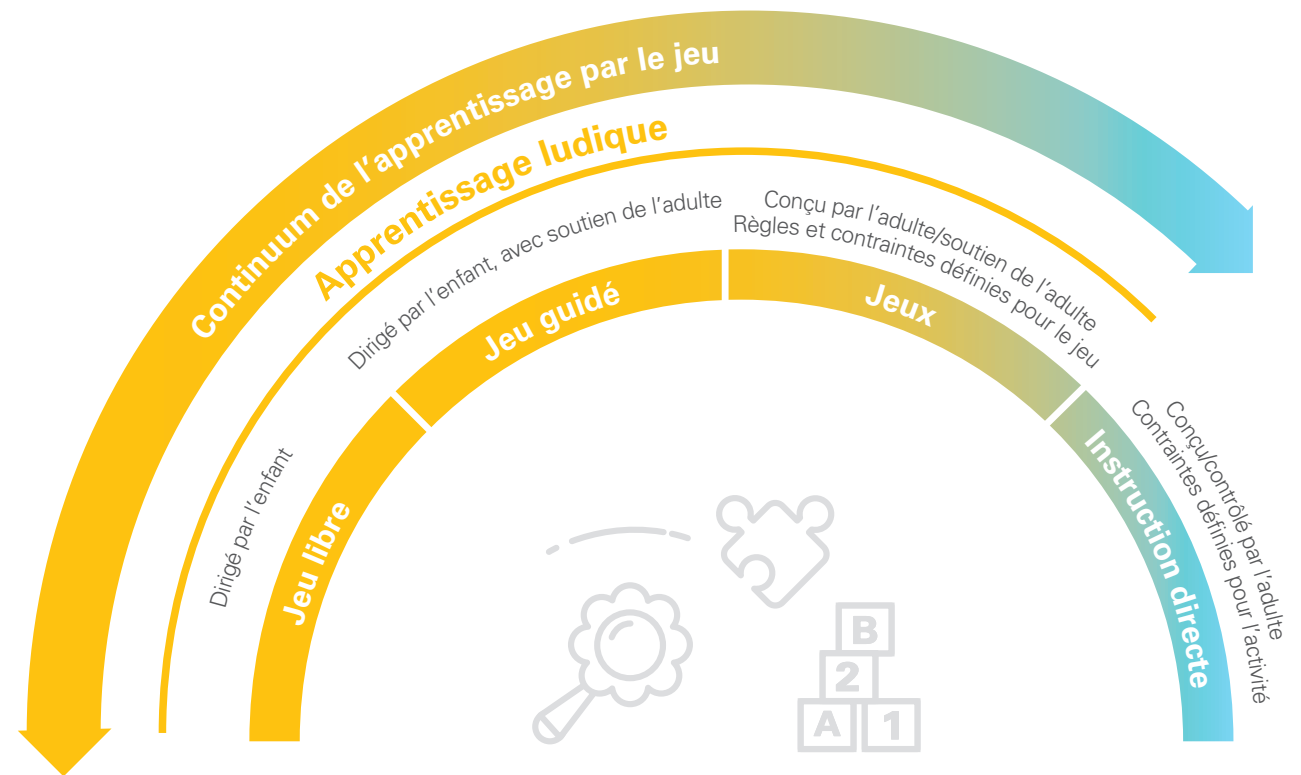
### L'apprentissage par le jeu dans les premières classes du primaire

L'apprentissage par le jeu ne concerne pas seulement les élèves scolarisés dans l'enseignement préscolaire. Dans les classes de primaire, le jeu permet aux enfants de mieux maîtriser les concepts académiques et de renforcer leur envie d'apprendre. De fait, l'intérêt et la motivation sont deux des éléments principaux que le jeu peut contribuer à accroître. Encourager ces aspects dès les petites classes permet d'impliquer les enfants dans leur propre apprentissage. Par exemple, les jeux de société peuvent consolider les concepts mathématiques tout en renforçant les compétences sociales. Les clubs de lecture, l'interprétation théâtrale et les autres jeux littéraires permettent aux élèves ayant des difficultés en lecture d'augmenter considérablement leurs chances de progression et de ne pas se décourager. La découverte de divers supports imprimés et outils d'écriture dans un « coin écriture » peut contribuer à mobiliser les élèves qui sont peu motivés par cette activité, et permettre aux enfants d'apprendre les uns des autres. De plus, le jeu favorise la créativité et l'imagination, des éléments essentiels pour nous permettre de faire face, d'éprouver du plaisir et d'innover. Le jeu et les possibilités de participation active à l'apprentissage renforcent les capacités de création des élèves. L'implication active des élèves de primaire concernant le matériel utilisé, les problèmes rencontrés et les sujets abordés en classe offre des possibilités en matière de recherche et de résolution de problèmes<sup>13</sup>.



L'un des principes fondamentaux de l'apprentissage par le jeu consiste à réunir les différentes sphères de la vie des enfants (la maison, l'école, la communauté et le reste du monde) de façon à assurer la continuité et la connectivité de l'apprentissage dans le temps et dans diverses situations<sup>14</sup>. Le rôle des adultes présents dans ces différentes sphères est crucial pour faciliter cette continuité et cette connectivité : ils reconnaissent, amorcent, orientent et organisent les expériences de manière ludique, appuyant ainsi la capacité d'action des enfants. La figure 1 représente le continuum d'apprentissage par le jeu<sup>15</sup> en indiquant les différents niveaux de participation des adultes aux expériences de jeu des enfants : au début du parcours d'apprentissage, le jeu est pratiqué librement par les enfants, qui ont toute latitude pour jouer, explorer et découvrir, puis il évolue vers une approche plus dirigée ou structurée impliquant la participation des adultes. Tout au long de ce continuum, il convient de s'assurer que les adultes disposent des compétences nécessaires et adaptées pour soutenir l'apprentissage par le jeu<sup>16</sup>. Ainsi, les adultes doivent reconnaître les avantages du jeu même lorsque celui-ci est pratiqué librement, et ils doivent le faciliter en y consacrant le temps et l'environnement nécessaires.

Figure 1. Continuum de l'apprentissage par le jeu



Source : Zosh, Jennifer N., et al., Learning through play: a review of the evidence, Fondation LEGO, 2017.



### **3. Approche systémique visant à placer le jeu au cœur des programmes d'éducation de la petite enfance**







## Obstacles à l'intégration du jeu dans les systèmes préscolaires

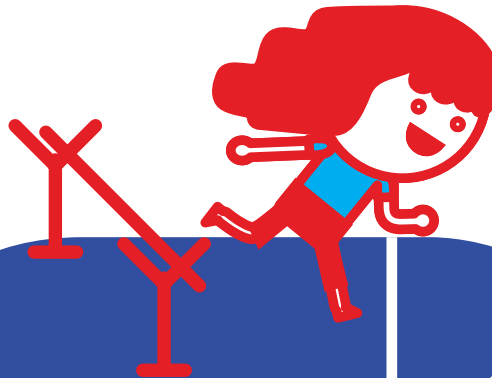
**Pourquoi l'apprentissage par le jeu ne fait-il pas partie intégrante des programmes préscolaires, et ce dans de nombreux pays ? Cette situation s'explique par divers facteurs :**

### **Compréhension insuffisante de l'importance du jeu comme fondement des concepts académiques.**

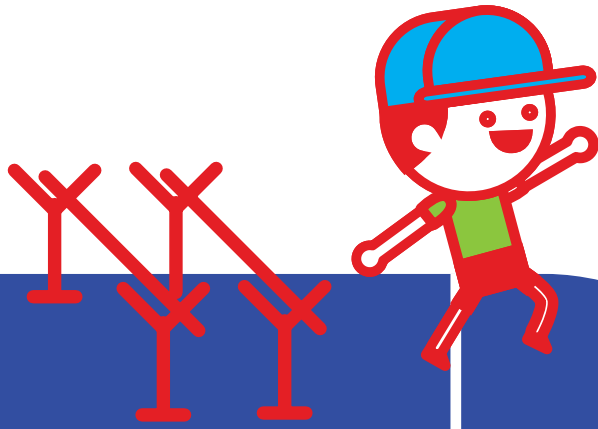
Le « par cœur » et la restitution de l'information restent la norme dans de nombreux systèmes. Les responsables de l'éducation et le personnel éducatif, de même que les administrateurs et les chefs d'établissement, ignorent parfois le rôle crucial du jeu dans l'amélioration de la compréhension des concepts en mathématiques, sciences et lecture/écriture par les jeunes enfants.

### **Les parents ou les personnes s'occupant d'enfants ont des idées fausses sur le jeu.**

Lorsqu'elles sont interrogées, de nombreuses personnes disent penser que le jeu est futile et que les possibilités de jeu sont autant de temps en moins consacré au « véritable apprentissage ». Ces idées fausses sont dues à une méconnaissance des avantages du jeu dans l'éducation des enfants, de sorte que les familles ne font pas toujours la demande de possibilités de jeu auprès des structures d'éducation préscolaire.







### Les programmes d'études et les normes en matière d'apprentissage préscolaire n'abordent pas le jeu.

De nombreux pays disposent de normes dans le domaine des programmes scolaires, mais rares sont ceux qui prévoient des activités et des méthodes d'enseignement fondées sur le jeu. Par exemple, une étude réalisée par l'UNICEF sur les normes relatives à l'apprentissage et au développement du jeune enfant dans 37 pays a révélé que seul un tiers des normes intégrait correctement le concept d'apprentissage par le jeu<sup>17</sup>. En outre, l'« aptitude au jeu » est rarement citée parmi les résultats escomptés en matière de développement de l'enfant<sup>18</sup>.

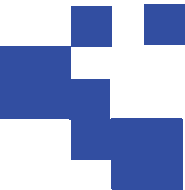
### Manque de perfectionnement professionnel des enseignants portant sur l'apprentissage par le jeu.

De nombreux enseignants ne sont pas bien préparés à la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu dans leur classe. En général, ils envisagent les « supports d'apprentissage » uniquement sous la forme de manuels scolaires ou de schémas sur un mur, plutôt que comme des objets pouvant être examinés et manipulés par les enfants à des fins d'apprentissage. Même si les enseignants sont conscients de la nécessité de tels supports pratiques, ils disposent souvent de moyens inadaptés, et ils ne reçoivent aucune formation leur permettant de se procurer ou de créer du matériel ludique à l'aide de ressources à bas coût disponibles localement. Nombre d'enseignants n'ont jamais observé concrètement l'apprentissage par le jeu, et n'ont donc pas confiance dans leur capacité à le mettre en pratique dans leur classe.



### Des effectifs élevés dans les classes limitent la liberté de jeu des enfants.

Enfin, des classes surchargées entraînent d'autres difficultés. Lorsqu'il y a plus de 30 enfants dans un espace relativement restreint, il est difficile d'offrir à ces derniers des possibilités actives de jeu, voire de leur fournir suffisamment de matériel. Dans des classes nombreuses, il est également difficile pour les enseignants d'encourager les jeux des enfants par des échanges personnels et des questions suscitant la réflexion.





## Lever les obstacles et avancer :

**En raison de la complexité du sous-secteur préscolaire, il convient de mettre en place une approche systémique coordonnée afin de lever les obstacles à l'intégration systématique du jeu dans les programmes.**

S'attaquer à un seul problème à la fois ne suffira pas. Par exemple, si un pays organise des ateliers destinés à former les enseignants sur l'importance du jeu mais qu'il n'émet aucune recommandation ni attente quant à la place du jeu dans les programmes préscolaires, il est peu probable que les enseignants mettent en pratique ce qu'ils ont appris dans le cadre de ces ateliers. De la même façon, si aucun effort n'est fait pour aider les familles à comprendre comment leurs enfants peuvent apprendre en jouant et leur permettre de favoriser les expériences de jeu à la maison, celles-ci pourraient exiger le recours au « par cœur », aux photocopies et au contrôle des connaissances abstraites.

Afin de renforcer et de systématiser les efforts et les initiatives dans le domaine de l'éducation préscolaire, l'UNICEF a élaboré un cadre conceptuel qui insiste sur la nature complexe du sous-secteur et présente les principaux **facteurs favorables** sur le plan politique, ainsi que les cinq **domaines d'action** contribuant à l'efficacité du sous-secteur préscolaire<sup>19</sup>. La figure 2 présente une synthèse visuelle de ce cadre et met en évidence ses **principes directeurs** (équité, efficacité et réactivité), ainsi que l'importance de la coordination du sous-secteur aux niveaux national, infranational et local.

Dans la section suivante, nous examinerons la façon dont chacun des aspects du système préscolaire peut favoriser l'apprentissage par le jeu. Le contexte et le fondement de chaque domaine y sont précisés, et des exemples de stratégies encourageant l'apprentissage par le jeu sont fournis. Ces exemples visent à susciter la réflexion et doivent être adaptés aux besoins propres à chaque pays.

## L'apprentissage par le jeu peut-il s'intégrer dans l'environnement favorable ?

L'environnement favorable désigne, au niveau national, l'ensemble des conditions politiques, sociales et financières qui, de manière interdépendante, peuvent favoriser ou entraver le bon fonctionnement du sous-secteur préscolaire. Un environnement favorable encourage la reconnaissance de l'importance de l'apprentissage par le jeu, et peut renforcer cette dimension en favorisant la coordination avec d'autres secteurs tels que la santé, la nutrition et la protection sociale, afin de défendre d'une même voix le jeu dans la vie des enfants. Les quatre composantes de l'environnement favorable, ainsi que la façon dont elles contribuent à l'apprentissage fondé sur le jeu, sont décrites ci-dessous :

### Politiques et législation

Les politiques spécifiques au sous-secteur préscolaire jouent un rôle important car elles peuvent affirmer clairement le droit des enfants à jouer, et faire de l'apprentissage fondé sur le jeu une caractéristique distinctive et essentielle de l'apprentissage réussi du jeune enfant. Les politiques et les directives peuvent refléter une approche de l'apprentissage et de l'enseignement axée sur l'enfant, créant ainsi une attente quant à la prise au sérieux de l'apprentissage par le jeu et à sa mise en œuvre à tous les niveaux du sous-secteur.

### Demande du public

Il est essentiel que les parents et les personnes s'occupant d'enfants soutiennent les services préscolaires, ce qui nécessite une forte sensibilisation à la notion de qualité dans l'éducation préscolaire. Cette sensibilisation doit mettre l'accent sur les besoins uniques des jeunes enfants en matière d'apprentissage, par exemple sur la nécessité d'apporter du sens en réalisant des activités ludiques avec l'appui d'enseignants compétents. Afin de mobiliser le soutien et la demande du public en faveur de l'apprentissage par le jeu, il est fondamental d'amener les parents à reconnaître le rôle qu'ils ont à jouer en vue d'offrir à leurs enfants des expériences de jeu enrichissantes dans l'environnement familial, et de leur en donner les moyens. Le soutien et la demande mobilisés en faveur de l'apprentissage par le jeu renforceront l'engagement et la reconnaissance du système préscolaire à l'égard des avantages de cette approche.



### Rôle directeur et capacités des autorités ministérielles

Les autorités de haut niveau convaincues ou conscientes de l'importance des approches axées sur l'enfant et centrées sur le jeu peuvent donner de la visibilité à ces questions et faire pression sur toutes les parties prenantes du sous-secteur en vue de les intégrer de manière pertinente dans leurs stratégies et leurs plans de mise en œuvre. Le rôle directeur des autorités ministérielles peut également faciliter la coordination de cette approche à l'échelle sous-sectorielle, et favoriser la continuité entre l'éducation préscolaire et primaire. En outre, les différentes branches du Ministère responsable et les autres institutions concernées disposent de connaissances pointues pouvant confirmer l'importance du jeu pour permettre à l'apprentissage préscolaire de gagner en efficacité.

### Financement

Les investissements publics et privés dans le sous-secteur préscolaire doivent tenir compte du fait qu'il est essentiel de financer un matériel pédagogique, des équipements et un soutien professionnel qui soient adaptés et qui mettent fortement l'accent sur la mise en pratique du jeu. Dans un contexte où les fonds sont limités et où la qualité est souvent négligée, les estimations des financements publics affectés au sous-secteur de l'éducation préscolaire doivent reposer sur la réalisation d'objectifs pédagogiques de qualité. Les cibles d'élargissement des services doivent être raisonnables, en vue d'assurer un équilibre entre l'accès aux services et des prestations d'un niveau de qualité minimal.

Figure 2. Cadre conceptuel du sous-secteur préscolaire



## Comment intégrer l'apprentissage par le jeu dans les cinq domaines d'action du sous-secteur préscolaire ?

Chaque domaine d'action donne l'occasion de renforcer l'utilisation du jeu comme valeur fondamentale du sous-secteur.



### DOMAINE D'ACTION 1

## Planification des services d'éducation préscolaire.

**La prestation de services d'éducation préscolaire qui soient accessibles et abordables pour toutes les familles et leurs enfants demande une planification rigoureuse privilégiant l'équité et offrant à tous les enfants, en particulier aux plus vulnérables, des possibilités d'apprentissage au moyen de matériel et d'activités de développement adaptés.**

Le fait d'axer la méthodologie d'enseignement préscolaire sur l'apprentissage par le jeu a des répercussions sur les ressources financières, humaines et matérielles du sous-secteur. La mise en œuvre d'une vision axée sur le jeu implique également d'instaurer une réglementation sur le nombre d'élèves par classe qui tienne compte de cette méthodologie.

### Exemples de stratégies visant à intégrer le jeu dans la planification

**Examiner les structures de gouvernance en place ainsi que les rôles et responsabilités des différentes parties prenantes afin de s'assurer de l'existence d'une vision commune autour de l'importance du jeu.**

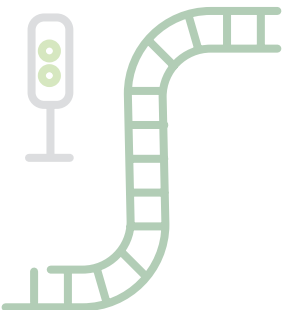
Il est important de veiller à ce que la valeur du jeu soit reconnue et acceptée par les parties prenantes à tous les niveaux de la gouvernance et des services ministériels. Par exemple, la planification de l'élargissement de l'éducation

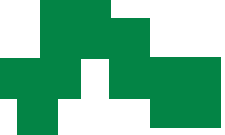
préscolaire est souvent gérée par des agents spécialisés du Ministère de l'éducation (ou de tout autre Ministère concerné), tandis que la formation des enseignants et l'élaboration des programmes scolaires sont dirigées par d'autres services du Ministère. Le partage d'une vision commune du sous-secteur préscolaire incluant l'apprentissage par le jeu améliore la coordination et la planification entre les services ministériels impliqués dans sa mise en œuvre.

**Lors de la planification de l'élargissement des services d'éducation préscolaire, il convient d'examiner les ressources humaines nécessaires à la mise en œuvre de programmes de qualité axés sur le jeu.**

Il est important d'évaluer à l'échelle nationale, infranationale et locale les besoins nécessaires en personnel afin de fournir des programmes de qualité axés sur le jeu (p. ex., aux niveaux infranational et local : fonctionnaires, enseignants, spécialistes, superviseurs, chefs d'établissement, experts techniques, inspecteurs d'assurance qualité, ingénieurs en bâtiment, etc.). Cette démarche suppose de prévoir un nombre approprié d'élèves par classe et par enseignant. Les exigences relatives au nombre d'élèves par classe et par enseignant doivent tenir compte du nombre d'enfants qu'un enseignant peut accompagner efficacement à l'aide de méthodes d'apprentissage actives et centrées sur le jeu. Le nombre recommandé d'élèves par classe ne doit pas dépasser 25 enfants pour un enseignant et un assistant.

Néanmoins, force est de constater que de nombreux programmes en cours ne suivent pas ces recommandations. Il est dès lors très difficile pour les enseignants de mettre en œuvre des méthodologies favorisant le développement de l'enfant (p. ex., conversations stimulant le langage, coins jeux intérieurs, etc.). L'une des solutions envisageables consiste à former deux groupes (de 25 à 30 enfants chacun) et à alterner les activités





à l'air libre et à l'intérieur sous la supervision d'un enseignant et d'un assistant enseignant communautaire. De cette manière, la moitié des enfants utilise le matériel des coins jeux et se réunit en petits cercles, tandis que l'autre moitié joue dehors et réalise une activité en petit groupe comme la lecture d'une histoire par l'assistant enseignant communautaire.

### **La planification de l'élargissement des services doit tenir compte des ressources physiques et du matériel nécessaires à la mise en œuvre de programmes de qualité axés sur le jeu.**

La planification de l'équipement et des espaces physiques doit reposer sur des principes centrés sur l'enfant. Les instructions concernant la construction des salles de classe doivent refléter la nécessité de prévoir de vastes espaces facilitant les mouvements des jeunes enfants et leur interaction. Il convient de prévoir des espaces/coins de jeux libres ou thématiques, ainsi que de vastes espaces extérieurs favorisant les activités d'apprentissage en plein air.

En ce qui concerne la planification au niveau politique, il importe de veiller à ce que la pédagogie fondée sur le jeu soit dotée de ressources suffisantes. Les décideurs considèrent parfois que « l'apprentissage par le jeu » ne s'appuie sur aucun matériel (p. ex. les manuels scolaires) et en concluent que des économies peuvent être réalisées dans ce domaine. Le plaidoyer doit expliquer que si de nombreuses activités sont fondées sur le jeu « libre » – et que le matériel local peut souvent fournir les ressources d'apprentissage – un large éventail d'équipements et de matériels est cependant nécessaire au développement et à l'apprentissage dans leur intégralité.

### **Financer l'apprentissage par le jeu**

**Le matériel pédagogique, les équipements et le soutien professionnel adaptés visant à promouvoir le jeu ne requièrent pas nécessairement des financements importants pour assurer la pertinence et la diversité de leur application. Ainsi, à l'échelle nationale, les gouvernements peuvent s'inspirer de ressources peu onéreuses afin de créer des trousseaux pédagogiques préscolaires pour chaque classe. Autre exemple au Sénégal, où l'UNICEF a soutenu l'élaboration d'un kit local d'éducation préscolaire comprenant des ressources ludiques et pédagogiques (sur le modèle du kit de DPE en situation d'urgence) en vue d'assurer l'utilisation de jouets, de jeux et d'autres ressources ludiques d'origine locale.**







## DOMAINE D'ACTION 2

# Élaboration et mise en œuvre des programmes scolaires.

**L'apprentissage par le jeu à l'aide de ressources stimulantes est une caractéristique fondamentale des programmes d'enseignement préscolaire, mais les particularités varient en fonction du contexte et de la culture.**

Les programmes d'enseignement et la pédagogie doivent s'adapter aux différents contextes culturels. Néanmoins, quel que soit le cadre, le caractère **propice au développement** de l'enfant des programmes scolaires constitue un principe clé. Pour être efficace, un programme doit être adapté à l'âge et aux spécificités culturelles et individuelles de chaque enfant ainsi qu'à son développement. Pour les enfants d'âge préscolaire, un programme reposant sur l'exploration et l'enseignement intentionnel de contenus clés à l'aide d'interactions stimulantes et d'un apprentissage ludique et actif est susceptible de favoriser les progrès dans tous les domaines du développement et de l'apprentissage.

## Exemples de stratégies visant à promouvoir le jeu dans l'élaboration et la mise en œuvre des programmes

**Veiller à ce que le jeu et/ou l'apprentissage et l'enseignement actifs centrés sur l'enfant soient des valeurs fondamentales des programmes scolaires à l'échelle locale et nationale.**

Certains programmes scolaires décrivent les résultats et les aptitudes des enfants visés mais sans préciser les méthodes ou les pédagogies permettant de les atteindre. Prenons l'exemple d'un programme d'enseignement préscolaire national ayant pour objectifs respectifs en matière de lecture/écriture et de calcul la connaissance de l'alphabet et des formes géométriques. Si l'approche principale est l'apprentissage par le jeu, ces objectifs peuvent être pertinents et adéquats ; si, en revanche, les enfants doivent apprendre par cœur (c'est-à-dire se limiter à réciter des lettres ou à identifier des formes présentées sur des cartes), ils apprennent moins efficacement et sont susceptibles de moins s'investir dans l'apprentissage.



© UNICEF/UNI123636/Znidarcic

**Mettre à disposition des enseignants et des gestionnaires des guides conviviaux et clairs sur la mise en œuvre des programmes scolaires.**

Pour mettre en œuvre l'apprentissage par le jeu, les prestataires de services et les enseignants doivent disposer de guides conviviaux décrivant et justifiant les méthodes à suivre pour appliquer les programmes scolaires. Ils ont également besoin de suivre une formation pour pouvoir utiliser ce matériel. Les guides de mise en œuvre doivent être complétés par des ressources telles que des guides simples d'application au jour le jour, une formation au programme scolaire et au matériel d'apprentissage, ainsi qu'une supervision et un soutien constants sur place. Lorsque la formation au programme va de pair avec les ressources et les guides de mise en œuvre, les enseignants acquièrent la capacité d'établir un équilibre entre l'apprentissage guidé et le jeu libre.

**Assurer un approvisionnement adéquat en jeux d'intérieur et d'extérieur, en jouets, et en matériel didactique, dont le matériel de manipulation, pour soutenir la mise en œuvre d'un programme scolaire fondé sur le jeu.**



## Apprentissage ludique et pratiques de développement appropriées

**Les pratiques de développement appropriées (PDA)<sup>20</sup> constituent une approche de l'enseignement aux jeunes enfants reposant sur des recherches concernant leur développement et leur apprentissage. Les quatre dimensions clés de ces pratiques sont les suivantes :**

**Pertinence individuelle :** chaque enfant a une personnalité, un style d'apprentissage et un contexte familial qui lui sont propres et influencent son expérience de l'apprentissage. Le rythme de croissance est également variable ; par ailleurs, certains enfants ont des difficultés d'apprentissage ou à l'inverse des talents qui façonnent leurs progrès. Ces différences expliquent que les PDA accordent peu d'importance à la pédagogie de groupe. L'observation directe aide les enseignants à stimuler les capacités et les intérêts individuels des enfants et à promouvoir leur développement.

**Pertinence en fonction de l'âge :** une connaissance avérée des caractéristiques propres à chaque âge et stade de développement contribue à déterminer les expériences les plus susceptibles de promouvoir un apprentissage global. Les activités axées sur le jeu doivent être adaptées au développement individuel de l'enfant et constituer également un défi stimulant susceptible d'éveiller son intérêt et de favoriser ses progrès.

**Pertinence culturelle :** les priorités et le contexte culturels imprègnent également de différentes manières le développement de l'enfant et ses priorités d'apprentissage. Connaître les familles des enfants, leurs valeurs et leurs attentes vitales aide les enseignants à fournir à chaque enfant et à chaque famille une expérience de l'apprentissage respectueuse, pertinente et enrichissante. C'est là le fondement de la collaboration entre les parents et les enseignants.

**Importance pour l'enfant :** au cours de la petite enfance, les jeux et les expériences pratiques constituent la meilleure source d'apprentissage. Les idées prennent corps avec les expériences concrètes (par opposition aux expériences indirectes) et les enfants ont envie d'apprendre ce qui leur paraît intéressant et passionnant.<sup>21</sup> Il semble que leurs acquis académiques et sociaux soient plus durables lorsqu'ils passent une partie de la journée à planifier et à diriger leur propre apprentissage à l'aide du jeu que lorsqu'ils reçoivent une instruction directe et impersonnelle, centrée spécifiquement sur un contenu scolaire, susceptible de décourager l'initiative individuelle. Le jeu autonome avec un matériel intéressant et en compagnie d'autres enfants sous la supervision d'enseignants bienveillants semble stimuler l'assurance, l'indépendance et la capacité de concentration.

Sans équipement et matériel pertinents, les programmes préscolaires ne permettent pas de mettre en place un enseignement fondé sur le jeu. Comme indiqué dans le domaine d'action 1, une planification efficace couvre l'ensemble des ressources requises pour garantir la disponibilité du matériel pertinent ; pourtant, la distribution de ces ressources dans les salles de classe et la mise en œuvre sont entravées par l'émergence de nouveaux goulots d'étranglement. Comme pour le programme d'études, le matériel et l'équipement doivent être culturellement appropriés et s'adapter aux enfants avec et sans handicap. L'équipement d'extérieur, pilier de l'apprentissage par le jeu, est également important et peut prendre différentes formes.

**Faire en sorte que les normes relatives à l'apprentissage et au développement du jeune enfant, lorsqu'elles existent, incorporent le jeu.**

Les normes relatives à l'apprentissage et au développement du jeune enfant sont un ensemble de déclarations reflétant les attentes en la matière pour les jeunes enfants de zéro à huit ans dans différents domaines du développement. À ce jour, l'expérience des pays ayant élaboré et/ou mis en œuvre ce type de normes suggère qu'elles représentent un point de départ efficace pour intégrer l'importance de l'apprentissage centré sur l'enfant et le jeu dans l'application des programmes. De nombreux pays ont examiné ou mis au point des programmes d'études à l'aune de ces normes et certains, comme l'Afrique du Sud, s'en sont inspirés pour mettre en place les premiers programmes nationaux couvrant l'éventail complet du développement et de l'éducation de la petite enfance. Il convient donc de tirer parti de ces normes, lorsque cela est pertinent, pour éclairer les programmes d'études.

**Faire en sorte que les programmes d'enseignement préscolaire prévoient des stratégies ciblant le renforcement par les familles des activités, compétences et aptitudes à la maison.**

Les principaux aidants sont les « premiers enseignants » des enfants et, par conséquent, contribuent de manière essentielle au soutien de l'apprentissage à la maison, en assurant sa continuité et sa connectivité (comme mentionné plus haut). Il importe donc de tirer parti de ces ressources. L'enseignement préscolaire peut ainsi reposer sur des stratégies axées sur la participation des familles à l'apprentissage, dont : les activités à emmener à la maison que les parents peuvent renforcer ; les conférences et les réunions scolaires centrées sur le renforcement des capacités des aidants à soutenir l'apprentissage par le jeu à la maison ; les idées de jeux pouvant être reproduits à la maison, etc.





### DOMAINE D'ACTION 3

## Les enseignants et autres personnels du préscolaire.

**Faciliter des possibilités d'apprentissage et des expériences ludiques pertinentes promouvant le développement global et la préparation à l'école est l'une des principales compétences du personnel du préscolaire.**

Les enseignants et les éducateurs de la petite enfance sont les pivots de la prestation de services préscolaires de qualité. Les enseignants doivent comprendre l'importance de la pédagogie centrée sur l'enfant et le jeu dans l'apprentissage préscolaire, et avoir les compétences et les dispositions nécessaires pour mettre en place l'apprentissage par le jeu. La sensibilisation et l'adhésion des autres acteurs du système éducatif – inspecteurs, prestataires de formation, personnel spécialisé, directeurs et chefs d'établissement – à l'apprentissage par le jeu sont des piliers efficaces du développement et de l'apprentissage de l'enfant.

### Stratégies de promotion du jeu dans le cadre des activités de renforcement des compétences des enseignants

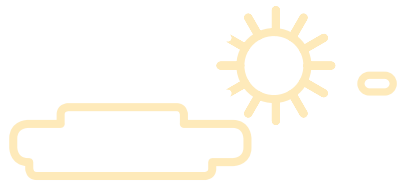
**Fournir des ressources pratiques pour amener les enseignants et les administrateurs/chefs d'établissement à comprendre l'importance du jeu.**

De nombreux éducateurs/enseignants du préscolaire, ainsi que des administrateurs et des chefs d'établissement, pensent que

l'apprentissage des enfants repose sur l'instruction directe de leur enseignant et que le jeu récompense l'accomplissement du « travail ». Certains enseignants redoutent une perte de contrôle. Ils ont besoin d'une formation et d'encadrement sur le terrain pour modifier leur perception de l'apprentissage des jeunes enfants. Les efforts pour présenter les éléments scientifiques étayant le développement et l'apprentissage de manière à ce que les éducateurs puissent les assimiler peuvent porter leurs fruits si l'on aide les enseignants à s'approprier les informations de leur formation. Il ne suffit pas de dire aux éducateurs, aux administrateurs et aux chefs d'établissement que le jeu est un aspect important de l'enseignement préscolaire, il faut les aider à comprendre pourquoi il en est ainsi. Les ressources telles qu'un simple planning quotidien prévoyant du temps pour jouer, un bon assortiment de jouets, de jeux et d'autres supports pédagogiques pratiques peuvent aider les enseignants à s'initier à la gestion d'un environnement d'apprentissage par le jeu. Lorsqu'ils constateront que les enfants participent et apprennent davantage, leurs convictions évolueront.

**Souligner les caractéristiques propres au travail dans un environnement préscolaire centré sur l'enfant lors du recrutement des enseignants et lors de la définition des objectifs de leur perfectionnement professionnel.**

Les critères de recrutement des enseignants (et les objectifs en matière de perfectionnement professionnel) doivent varier selon qu'ils concernent un environnement préscolaire fondé sur le jeu ou le primaire. L'accent doit être mis sur les comportements et les compétences qui facilitent un apprentissage et un développement épanoui. Citons, entre autres, la curiosité et l'énergie physique, la volonté d'essayer de nouvelles pratiques et de donner aux enfants la possibilité de façonner une partie de leur propre apprentissage, des compétences créatives et la disposition



à consacrer du temps à la préparation du matériel et des activités ludiques. Ces attributs sont également importants pour le recrutement et l'encadrement des enseignants des petites classes du primaire.

### **Intégrer l'apprentissage par le jeu et ses avantages dans la formation initiale des futurs enseignants du préscolaire.**

Les établissements dispensant la formation initiale des futurs enseignants doivent élaborer des programmes spécialisés pour l'enseignement préscolaire qui mettent en avant l'apprentissage par le jeu et les méthodes pédagogiques connexes. En Zambie, le Cadre des programmes du préscolaire pour les instituts de formation souligne clairement, d'une part, que l'objectif des garderies pour les enfants de trois à quatre ans est la promotion de l'interaction sociale par le jeu entre des élèves issus de contextes sociaux différents, et, d'autre part, que l'enseignement (et l'apprentissage) à l'intention des enfants de cinq à six ans est largement informel et axé sur le jeu libre et guidé.<sup>22</sup> Il est courant que les programmes de formation des enseignants n'établissent aucune distinction entre le préscolaire et le primaire et se centrent exclusivement sur l'enseignement scolaire formel en classe. Il est nécessaire de plaider en faveur de la mise au point de cours et de modules présentant aux futurs enseignants les avantages du jeu et des méthodes propices au développement de l'enfant ainsi que le matériel à utiliser dans leur salle de classe/environnement de travail. Il est également important de veiller à la formation et à la formation continue des professeurs des universités ou des centres de formation à l'enseignement pour qu'ils soient en mesure de transmettre aux futurs enseignants l'importance de l'apprentissage par le jeu.

#### **Conseils concernant les programmes**

### **Tirer le meilleur parti des assistants enseignants communautaires**

La contribution des assistants enseignants aux programmes préscolaires est loin de se limiter à l'appui à l'apprentissage par le jeu des enfants. Il est plus aisé pour une personne issue des communautés vulnérables et des minorités linguistiques travaillant dans un environnement préscolaire de sensibiliser et de faire évoluer les croyances des parents sur la manière dont les enfants apprennent. Ces assistants sont souvent des adolescents, qui s'investissent volontiers dans des jeux dynamiques avec les jeunes enfants.



© Jordi Matas/UNICEF

### **Approches innovantes de la formation des éducateurs à l'importance du jeu**

En mars 2017, le Conseil des ministres pour l'éducation sud-africain a lancé un programme gratuit innovant de formation continue en ligne destiné aux éducateurs du préscolaire. Intitulé « Powerful Learning Around You » (P.L.A.Y.), il est agréé par le Conseil sud-africain des éducateurs. L'initiative P.L.A.Y. est un partenariat entre le ministère de l'Éducation élémentaire, la Fondation LEGO et l'organisation Cotlands. Elle complète la formation officielle existante et vise à renforcer les connaissances et les compétences des professionnels du préscolaire pour qu'ils mettent efficacement en œuvre un apprentissage centré sur le jeu, fondé sur le programme-cadre d'études national et la politique nationale de développement intégré du jeune enfant, qui érige le jeu en élément fondamental de l'enseignement préscolaire. Ce programme de formation est un exemple original d'intégration du jeu dans le sous-secteur ; non seulement il accomplit l'objectif d'atteindre, d'équiper et d'inspirer les praticiens à adhérer à l'apprentissage par le jeu, mais il parvient également à consolider l'inclusion et l'utilisation du jeu en tant qu'outil et méthode efficaces pour le développement et l'apprentissage préscolaires.





### Conseils concernant les programmes

## Activités de formation simples pour aider les enseignants à mettre en place des coins jeu

Les responsables de l'éducation peuvent donner l'exemple en prévoyant dans leurs programmes d'études d'affecter des ressources aux ateliers de formation apprenant aux enseignants à mettre en œuvre les coins jeu, à produire et à utiliser le matériel ludique.

Les enseignants peuvent se familiariser avec les coins jeu en jouant avec le type de matériel s'y trouvant habituellement et en réfléchissant aux compétences que les enfants acquièrent en manipulant ce matériel de façon autonome ou en compagnie d'un(e) ami(e).

Il est également utile dans le cadre d'un atelier de formation de donner aux enseignants le temps de créer un ou deux jeux ou matériels pour chaque coin jeu. Cela constitue un bon point de départ pour l'installation de coins jeu dans leur salle de classe et stimule leur intérêt à cet égard.

Les ateliers peuvent également aider les enseignants à établir des règles en matière d'utilisation respectueuse des coins jeu et du matériel (par exemple, le nombre d'enfants admis dans le coin jeu correspond au nombre de colliers en corde accrochés à cet endroit). Les enseignants peuvent également apprendre à aider les enfants lorsqu'ils souhaitent changer de coin : les enfants doivent respecter des normes concernant, entre autres, le rangement de l'espace et la communication à l'enseignant de l'activité qu'ils comptent réaliser ensuite.

La formation initiale de qualité comprend des composantes pratiques, qui permettent aux futurs enseignants d'observer des méthodes ludiques pour le préscolaire et de les mettre à l'essai pendant leurs stages ou d'autres expériences pratiques supervisées. Si ces modèles ne sont pas disponibles, des vidéos ou d'autres ressources en ligne peuvent être utiles. .

**Fournir aux enseignants des possibilités de formation/perfectionnement professionnel continu pour qu'ils acquièrent les compétences pratiques en matière d'enseignement et d'apprentissage actifs et de méthodes centrées sur le jeu.**

Le perfectionnement professionnel continu et les guides pédagogiques conviviaux sont nécessaires au renforcement des capacités des enseignants à appliquer des méthodes centrées sur le jeu. Ils peuvent également apprendre de leurs propres expériences pratiques et de celles de leurs homologues. Par exemple, il est possible de tenir des réunions mensuelles au cours desquelles les enseignants échangent leurs réflexions, et lancent des idées sur les jouets pédagogiques et sur la manière de résoudre les problèmes de gestion de classe avec d'autres collègues. Dans les zones éloignées, les médias sociaux tels que WhatsApp peuvent constituer des supports d'échange. Lorsqu'ils ont l'occasion de diriger ces réunions de perfectionnement professionnel continu, les enseignants du préscolaire peuvent devenir un facteur de changement ascendant.

**Chercher des moyens de faire participer un plus grand nombre d'adultes à l'apprentissage des enfants afin de soutenir celui-ci.**

Il peut être difficile pour un enseignant du préscolaire d'axer son travail sur le jeu. La présence d'une deuxième personne dans la salle de classe/le lieu d'intervention, qu'il s'agisse d'un parent ou d'un autre type d'assistant enseignant communautaire, peut être particulièrement utile aussi bien pour l'enseignant que pour les enfants. Les assistants peuvent travailler bénévolement ou moyennant une modeste rétribution. La présence de deux adultes constitue un appui accru à l'expérience des enfants en matière de jeu libre ou d'apprentissage. Cela signifie également que les enfants, y compris ceux qui présentent un handicap, noueront davantage de relations personnelles qui enrichiront leur expérience du jeu et faciliteront leur apprentissage. Pour être efficace, cette solution exige de fournir des orientations et de superviser les assistants bénévoles ou rémunérés.











#### DOMAINE D'ACTION 4

## Les familles et les communautés.

**La collaboration avec les familles et les communautés est fondamentale dans le contexte des programmes préscolaires. La participation active des familles à l'apprentissage et au développement des enfants peut contribuer à l'émergence d'une vision commune du rôle du jeu dans les programmes préscolaires.**

Les principaux aidants sont les premiers enseignants de leurs enfants. Ils doivent faire partie intégrante des programmes préscolaires car ils peuvent apprendre, appliquer et enrichir des stratégies clés à la maison – il est par conséquent important d'aider les familles à avoir les moyens et l'assurance nécessaires pour mettre en œuvre l'apprentissage par le jeu à la maison. Les parents peuvent stimuler le développement de leurs enfants de multiples manières au gré de leurs conversations, des soins qu'ils leur prodiguent et des récits qu'ils leur racontent ; ils peuvent les aider à acquérir les compétences pratiques et prévoir du temps et du matériel pour des activités ludiques enrichissantes (p. ex., faire semblant de « cuire » du riz dans une casserole). Les principaux aidants (et d'autres membres de la communauté) peuvent également contribuer au programme dans les centres d'enseignement préscolaire de leurs enfants. Leurs contes traditionnels, artisanat, jeux et récits oraux constituent des expériences pratiques d'apprentissage et assurent les fondements culturels de l'environnement/l'enseignement préscolaire. Les familles qui comprennent à quel point le jeu – à la maison et à l'école – stimule l'apprentissage de leurs enfants défendent cette notion auprès de leur communauté. Leur influence sur les familles réticentes peut être le meilleur moyen d'assurer la participation des enfants vulnérables aux programmes d'enseignement préscolaire. Les changements sont souvent envisagés dans une perspective descendante : que peuvent faire le secteur public ou les organisations pour la population ? Cependant, la population peut remodeler les institutions en promouvant l'apprentissage fondé sur le jeu. Le soutien des familles et des communautés à l'apprentissage par le jeu s'étend également au primaire en vue d'assurer la continuité et la connectivité de l'apprentissage sur plusieurs années.

### Exemples de stratégies visant à promouvoir le jeu dans les contacts avec les familles et les communautés

**Renforcer la compréhension par les familles de l'importance du jeu dans les environnements préscolaires et à la maison.**

Il est possible que les familles ne comprennent pas dans quelle mesure les enfants apprennent



de leurs activités quotidiennes, dont les conversations et le jeu. Peut-être considèrent-elles avec dédain l'enseignement fondé sur le jeu et préfèrent-elles une approche familière, fondée sur leur propre expérience, à savoir, le tableau, la récitation et la copie. Une stratégie visant à aider les familles à saisir l'importance de l'apprentissage par le jeu consiste à utiliser des moyens simples pour leur faire comprendre comment les enfants apprennent. Par exemple, on peut leur montrer des photos d'enfants jouant avec des blocs de construction accompagnées de principes mathématiques déterminés. Les enseignants peuvent également animer des groupes de discussion avec les familles pour leur montrer comment les enfants apprennent en jouant. Cela peut les aider à comprendre l'importance du jeu en tant qu'outil d'apprentissage. Les thèmes abordés peuvent être, entre autres : comment les enfants apprennent en jouant ; prévoir du temps, du matériel et un endroit sûr dédié au jeu ; comment promouvoir le calcul et la lecture/l'écriture à l'aide de conversations quotidiennes et d'activités ludiques ; et assurer la sécurité des jeux des enfants. Les familles peuvent également envisager les activités quotidiennes et les tâches à la maison (par exemple, la cuisine, la lessive et le marché) comme des possibilités d'apprentissage.

### **Amener les familles et les membres des communautés à soutenir l'approche de l'apprentissage fondée sur le jeu.**

Lorsque les familles et les communautés se sentent appréciées et prises en compte en tant que partenaires, elles deviennent mieux disposées à l'égard de l'apprentissage par le jeu. Rien de tel pour faire comprendre aux familles et aux membres de la communauté les bienfaits du jeu que de les inviter au sein de l'environnement préscolaire pour y interagir avec les enfants et observer de première main le processus d'apprentissage par le jeu. En découvrant l'apprentissage actif en action, les familles peuvent comprendre l'avantage des expériences ludiques pour faciliter des compétences cruciales par rapport aux méthodes didactiques et à l'apprentissage par cœur. Il est en outre possible d'encourager les familles et les communautés à contribuer aux programmes scolaires, en particulier en ce qui concerne les activités ludiques. Elles peuvent également participer en apportant des ressources et du matériel facilitant les expériences ludiques (par exemple, un complexe sportif communautaire peut proposer ses installations pour que les enfants y explorent le jeu physique ; des familles peuvent fournir des objets culturels, etc.). S'appuyer sur ces collaborations permet de maximiser la mobilisation des soutiens et des ressources auprès des différents systèmes et niveaux du sous-secteur.

### **Associer la communauté à la préservation de la capacité des enfants à jouer en toute sécurité.**

Les communautés constituent le premier contact des enfants avec le monde réel. Elles fournissent des ressources, des orientations et des services élargis supplémentaires susceptibles d'étendre et d'améliorer l'apprentissage par le jeu, et il importe donc d'identifier et d'utiliser leurs ressources (par exemple, les aires de jeux, les musées, les bibliothèques et les centres communautaires) pour renforcer les programmes fondés sur le jeu.



Image by Hippocampus Learning Centres

### **Conseils concernant les programmes : Ouvrir les portes des établissements préscolaires aux familles et aux communautés**

De nombreux programmes prévoient un événement mensuel au cours duquel les familles ou les experts des communautés sont invités au sein de l'environnement préscolaire pour y partager leurs connaissances ou diriger une activité avec les enfants (par exemple, fabrication de matériel ludique, lecture à voix haute suivie d'une reconstitution de l'histoire, etc.). Dans le cadre d'un programme fondé sur le jeu, ces rencontres sont l'occasion de faire découvrir aux enfants des jeux, chansons, contes, danses ou artisanats traditionnels, qu'ils peuvent ensuite explorer dans les coins jeux (par exemple, à l'aide de jeux de rôles), les aires de jeux ou à la maison. Les enfants acquièrent ainsi une expérience pratique et les familles et les communautés y prennent rapidement goût. Une autre stratégie consiste à organiser, en collaboration avec la communauté, une rencontre annuelle avec l'établissement scolaire (par exemple, foire de contes ou concours de fabrication de jouets). Ce type d'événement attire l'attention sur l'apprentissage par le jeu des enfants.





## DOMAINE D'ACTION 5

# Suivi, réglementation et assurance de la qualité des services préscolaires.

**Le jeu doit être au cœur de la définition de la qualité de l'enseignement préscolaire. Le suivi et l'assurance de la qualité sont les pivots d'une amélioration continue et de l'identification des domaines nécessitant des ressources et un appui supplémentaires.**

L'assurance de la qualité évalue la mesure dans laquelle la mise en œuvre des normes, des pratiques souhaitées et des programmes correspond aux prévisions initiales. Les systèmes d'assurance de la qualité et de suivi ont pour objectif de contribuer à l'amélioration des services et, à terme, des politiques. L'apprentissage par le jeu étant indissociable des programmes préscolaires de qualité, il importe d'inclure des composantes y afférentes dans les outils de suivi et les normes relatives à la qualité. Il ne suffit pas que le « jeu » soit cité dans un programme ou un énoncé de vision pour le préscolaire ; s'il n'est pas clairement présent dans les normes relatives à la mise en œuvre, son incidence sera nulle.

## Exemples de stratégies visant à intégrer le jeu dans l'assurance de la qualité et le suivi

**Faire en sorte que les normes en matière de qualité de l'enseignement préscolaire comprennent des indicateurs de processus relatifs aux caractéristiques de l'apprentissage par le jeu.**

La collecte de données concernant un système préscolaire ne doit pas se limiter aux indicateurs de base relatifs à l'accès et aux ressources, mais doit également inclure des indicateurs de qualité, renseignant concrètement sur le type d'enseignement et d'apprentissage mis en place dans le cadre/l'environnement préscolaire, en tenant compte du jeu (par exemple, les indicateurs sur la relation de l'enfant au jeu libre et

sur les interactions positives entre l'enseignant et l'enfant stimulant un apprentissage actif). Les outils de suivi doivent signaler l'existence ou l'absence de jouets et d'autres équipements et matériels ludiques et l'inclusion ou pas, dans l'emploi du temps quotidien, de plages horaires consacrées aux espaces/coins jeux. Outre les inspections, on peut également envisager, dans le cadre du suivi de la qualité des salles de classe/ de l'environnement physique, l'auto-évaluation des responsables des programmes et des enseignants du préscolaire à l'aide d'outils simples, ce qui permet de recueillir leurs observations personnelles concernant les points forts et les aspects à améliorer.

**Créer une vision commune et susciter l'appropriation des normes en matière de qualité parmi les prestataires de services préscolaires.**

L'utilisation de normes de qualité intégrant les caractéristiques fondamentales de l'enseignement et de l'apprentissage actifs et fondés sur l'enfant constitue un pilier essentiel des programmes préscolaires performants. Néanmoins, leur seule existence ne suffit pas nécessairement à garantir que ces normes seront respectées ou mises en pratique. Les prestataires de services, publics et privés, doivent s'approprier les normes. Divers mécanismes de réglementation et d'assurance de la qualité (comme l'accréditation ou l'octroi de licence) peuvent favoriser l'émergence d'une vision commune et d'un engagement à l'égard des principaux aspects liés à la qualité dans les programmes préscolaires.

**Le suivi des résultats des enfants doit reposer sur un éventail élargi de compétences et d'aptitudes.**

Lorsqu'il est pertinent, le suivi des résultats des enfants se centre souvent exclusivement sur des tests visant à déterminer si les élèves du préscolaire ont acquis certaines notions isolées de lecture/d'écriture et de calcul. Ce type d'évaluation ignore, d'une part, l'éventail élargi des compétences de préparation à la scolarité (aptitudes sociales et émotionnelles, et compétences pratiques), et, d'autre part, l'apprentissage, la curiosité, le travail d'équipe et d'autres capacités qui sont plus susceptibles d'anticiper la réussite à long terme que les seules compétences académiques. Il convient d'aider les enseignants à comprendre l'importance de l'évaluation formative et des méthodes d'observation qui appréhendent l'apprentissage de l'enfant à l'aide du jeu et des interactions avec ses pairs. L'évaluation formative fournit davantage d'informations pertinentes sur le développement de l'enfant et ses besoins en matière d'apprentissage que les résultats d'un test.

## Intervenir dans l'ensemble du spectre du développement et de l'action humanitaire

Bien que le présent document porte sur la création de systèmes préscolaires reconnaissant l'importance du jeu et pouvant mettre en œuvre des programmes rigoureux et de qualité, il convient de souligner que ces systèmes doivent également être préparés à étendre leurs services aux enfants confrontés à des situations d'urgence et à des catastrophes. Les crises humanitaires (dont les catastrophes naturelles et anthropiques, et les urgences sanitaires publiques) et leur lot d'adversités extrêmes prolongées, ainsi que l'absence de réseau de soutien composé d'adultes et de stimulation positive, déclenchent souvent chez les jeunes enfants un « stress toxique ». L'intervention humanitaire en tant que telle doit conforter leur développement et leur santé cognitifs, émotionnels et psychologiques et préserver leur potentiel d'avenir. Les enfants affectés par des crises nécessitent plus que jamais un cadre sûr de jeu et d'apprentissage. Dans les situations d'urgence, la possibilité de jouer apporte aux enfants sécurité et réconfort et les aide à retrouver la routine et le sentiment de normalité propres à l'enfance.

Les services préscolaires formels sont parfois interrompus pendant une réponse humanitaire, mais il existe d'autres manières de garantir l'accès des enfants à des activités/matériels ludiques et à des environnements d'apprentissage sûrs. Les jouets et le matériel produits localement liés au contexte

traditionnel des jeux et de l'apprentissage des communautés peuvent compléter les environnements d'apprentissage des enfants. Lorsqu'ils ne sont pas disponibles, le kit de développement de la petite enfance (zéro à huit ans) conçu par l'UNICEF peut remplacer l'école, les espaces d'apprentissage et les enseignants/animateurs pour aider les enfants à acquérir des compétences et des aptitudes en matière de réflexion, d'expression, de ressenti et d'interaction avec les autres. Dans la mesure du possible, ce kit doit être complété par des matériels produits localement. Il a pour but de renforcer l'intervention en faveur des jeunes enfants confrontés à des conflits ou des situations d'urgence en complétant les services fondamentaux (entre autres, santé et nutrition, assainissement, hygiène, protection et éducation). Citons parmi les principaux articles du kit des puzzles et des jeux, des livres, des marionnettes, du matériel de dessin, etc. L'utilisation du kit répond au souhait d'offrir des possibilités de jeu aux enfants confrontés à des situations d'urgence. Cependant, des efforts plus concertés sont nécessaires pour s'adapter à plusieurs aspects : le besoin de jouer des enfants, l'importance que les principaux aidants locaux accordent au jeu, et la capacité des enseignants à gérer des salles de classe conviviales accueillant de nombreux enfants privés de ressources, à l'aide d'accessoires et d'outils d'apprentissage adaptés au développement.





## 4. Conclusion

Le présent document a pour vocation d'inspirer le travail de réflexion et de plaidoyer qui place la pédagogie centrée sur l'enfant au cœur des systèmes préscolaires. Les politiques, les plans de mise en œuvre de l'enseignement préscolaire et de formation des enseignants, ainsi que les stratégies en matière d'assurance de la qualité et d'allocation des ressources doivent refléter le nombre croissant d'éléments prouvant que les environnements d'apprentissage préscolaire actif et fondé sur le jeu constituent les fondements essentiels les plus propices au

développement et à la réussite scolaire et dans la vie. Outre la reconnaissance de leur rôle par le système, les familles doivent être soutenues et habilitées à participer activement à la formation de l'apprentissage et du développement de l'enfant par le jeu ; il est donc essentiel de nouer des partenariats avec les familles pour assurer la continuité et la connectivité de l'apprentissage dans toutes les sphères de la vie de l'enfant (à la maison, à l'école et dans la communauté). Le présent document d'information émet en conséquence les recommandations clés suivantes :



**Veiller à ce que l'importance du jeu** pour le développement et l'apprentissage de l'enfant soit largement comprise et intégrée dans les plans et les politiques du sous-secteur préscolaire, et reflétée dans l'affectation des ressources.



**Les Ministères de l'éducation** doivent édicter des normes claires et se prononcer sans ambages en faveur de la préservation de l'approche unique centrée sur le jeu et propice au développement, qui est essentielle à la qualité des services.



**Veiller à ce que les programmes d'enseignement** préscolaire favorisent le développement des enfants et soient ancrés dans l'expérience et l'apprentissage centré sur l'enfant.



**Mobiliser et renforcer** la demande et l'appui (émanant des familles, des communautés, etc.) à l'apprentissage fondé sur le jeu.



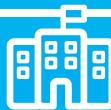
**Collaborer avec les familles et les communautés** afin de faciliter la continuité des expériences des enfants dans l'environnement préscolaire et à la maison, et exploiter les ressources des familles et des communautés, y compris les matériels disponibles à l'échelle locale et la disponibilité des principaux aidants.



**Profiter des initiatives** de perfectionnement professionnel pour fournir aux enseignants et aux autres personnels, y compris les administrateurs et les chefs d'établissement, les connaissances et les compétences nécessaires au renforcement des capacités à mettre en œuvre l'apprentissage par le jeu dans l'ensemble des environnements et pour tous les enfants.



**Veiller à ce que les enseignants** aient accès aux guides de mise en œuvre, à l'équipement et aux autres matériels et ressources pratiques qui sont essentiels à l'apprentissage et aux découvertes des enfants.



**Utiliser des approches collaboratives**, dont le perfectionnement professionnel collaboratif, afin d'étendre l'apprentissage fondé sur le jeu aux premières années du primaire et au-delà, en utilisant ces méthodes pour stimuler l'engagement et étayer les compétences académiques.



**Créer une vision commune** autour des normes de qualité qui définissent et se concentrent sur l'apprentissage par le jeu.



**Élargir l'éventail des compétences** et des aptitudes évaluées pour cerner celles qui reposent sur l'apprentissage par le jeu.







# Ressources en matière de jeu et d'apprentissage

**Vous pouvez consulter les ressources suivantes (en cliquant sur les liens, vous obtiendrez des informations complètes) pour accéder aux recherches sur les avantages du jeu pour l'apprentissage de l'enfant.**

Chopsticks and counting chips: Do play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in an early childhood classroom? Spotlight on Young Children and Play, Bodrova, E. et Leong, D., 2004.

The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds, *Pediatrics*, Ginsburg, K.R. and the AAP Committee on Communications, and the Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, 2007.

Why Play = Learning, *Encyclopedia of Early Childhood Development*, Hirsh-Pasek, K. et Golinkoff, R.M, 2008.

Lester, S. et Russell, S., 2008, Play for a change. Play policy and practice: A review of contemporary perspectives. Play England. Consulté le 21 juin 2010 à l'adresse [http://www.worldleisure.org/pdfs/Copy%20of%20book\\_rev\\_play\\_for\\_change.pdf](http://www.worldleisure.org/pdfs/Copy%20of%20book_rev_play_for_change.pdf)

Children's Right to Play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide, Lester, S. et Russell, W., 2010.

The Power of Play. A Research Summary on Play and Learning, Minnesota Children's Museum.

Pramling Samuelsson I, Fler M, éd. *Play and learning in early childhood settings: International perspectives, Vol. 1*, New York : Springer, 2009.

Play and Learning in Early Care and Education Settings. A Key Topic Resource List, Research Connections, 2011.

Learning through Play, *Encyclopedia of Early Childhood Development*, Smith, P.K. et Pellegrini, A., 2013.

Making the case for play policy: Research-based reasons to support play-based environments. *Young Children*, Steglin, D. A., 2005.

Fondation LEGO. *What we mean by: Learning through play (brochure)*, juin 2017.

Fondation LEGO. *Characteristics of playful experiences*. <http://www.legofoundation.com/it-it/who-we-are/learning-through-play/play-characteristics>

# Sources

- 1** Commission internationale sur le financement des opportunités éducatives dans le monde, *La génération d'apprenants : Investir dans l'éducation pour un monde en pleine évolution*, 2016 ; Theirworld, *Bright and Early: Financing pre-primary education*, 2017.
- 2** UNICEF, *Conceptual Framework on Building a Strong Pre-Primary Sub-Sector* (en cours d'élaboration), 2018.
- 3** Fondation LEGO, *What We Mean by Learning Through Play* (brochure), 2016 ; Gleave, Josie, et Issy Cole-Hamilton. *A world without play: A literature review*. Play England et BTHA, 2012.
- 4** Shonkoff, Jack P. et Deborah A. Phillips, dir., *From neurons to neighborhoods: The science of early child development*, Conseil américain de la recherche (National Research Council), National Academy Press, Washington, D.C, 2000 ; Garcia, Jorge Luis, et al., *The life-cycle benefits of an influential early childhood program*. N° w22993. Bureau national de recherche économique des États-Unis (National Bureau of Economic Research), 2016 ; Britto, Pia R., et al., *Nurturing care: promoting early childhood development*. *The Lancet*, vol. 389, n° 10064 (2017) : p. 91-102.
- 5** Conseil scientifique américain sur l'enfant en développement (National Scientific Council on the Developing Child), *The Science of Early Childhood Development: Closing the gap between what we know and what we do*, 2007, disponible à l'adresse suivante : <http://developingchild.harvard.edu> ; UNICEF, *Les premiers moments comptent pour chaque enfant*, 2017.
- 6** Kaul, V., Bhattacharjee, S., Chaudhary, A. B., Ramanujan, P., Banerji, M., et Nanda, M., *The India Early Childhood Education Impact Study*, UNICEF, New Delhi, 2017 ; Rao, Nirmala, et al., *Effectiveness of early childhood interventions in promoting cognitive development in developing countries: A systematic review and meta-analysis*. *HK J Paediatr (nouvelle série)*, vol. 22, n° 1 (2017) : p. 14-25 ; Jung, Haeil et Amer, Hasan, *The Impact of Early Childhood Education on Early Achievement Gaps: Evidence from the Indonesia early childhood education and development (ECED) project*. Banque mondiale, 2014.
- 7** Smith, Peter K. et Anthony Pellegrini, *Learning through play*, *Encyclopedia on early childhood development* (2008): 1-6 ; Fondation LEGO, *What We Mean by Learning Through Play* (brochure), 2016 ; Gleave, Josie et Issy Cole-Hamilton, *A world without play: A literature review*, Play England et BTHA, 2012 ; Zosh, Jennifer N., et al., *Learning through play: a review of the evidence*, Fondation LEGO, 2017.
- 8** Zosh, Jennifer N., et al., *Learning through play: a review of the evidence*, Fondation LEGO, 2017.
- 9** Gleave, Josie et Cole-Hamilton, Issy, *A world without play: A literature review*, Play England et BTHA, 2012 ; Ginsburg, Kenneth R., *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*, *Pediatrics*, vol. 119, n° 1, 2007, p. 182-191.
- 10** Hedges, Helen, *Teaching in early childhood: Time to merge constructivist views so learning through play equals teaching through play*, *Australian Journal of Early Childhood*, vol. 25, n° 4, 2000, p. 16-16 ; Whitebread, David, et al., *Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play?*, *Educational and Child Psychology*, vol. 26, n° 2, 2009, p. 40.
- 11** Singer, Dorothy G., Michnick Golinkoff, Roberta et Hirsh-Pasek, Kathy, dir., *Play = Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*, Oxford University Press, 2006.
- 12** Milteer, Regina M. et Ginsburg, Kenneth R., *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty*, *Pediatrics*, 2011 (peds-2011).
- 13** Briggs, Mary et Hansen, Alice, *Play-based learning in the primary school*, SAGE Publications, 2012.
- 14** Zosh, Jennifer N., et al., *Learning through play: a review of the evidence*, Fondation LEGO, 2017.
- 15** *Ibid.*
- 16** Pyle, Angela, DeLuca, Christopher et Daniels, Erica, *A scoping review of research on play based pedagogies in kindergarten education*, *Review of Education*, vol. 5, n° 3, 2017, p. 311-351 ; Walsh, Glenda, McGuinness, Carol et Sproule, Liz, *It's teaching... but not as we know it': using participatory learning theories to resolve the dilemma of teaching in play-based practice*, *Early Child Development and Care*, 2017, p. 1-12.
- 17** UNICEF, *Content Analysis of Early Learning and Development Standards*, 2017.
- 18** *Ibid.*
- 19** UNICEF, *Conceptual Framework on Building a Strong Pre-Primary Sub-Sector* (en cours d'élaboration), 2018.
- 20** *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*, exposé de la position de l'Association nationale pour l'éducation des jeunes enfants, Washington DC, 2009.
- 21** *Ibid.*
- 22** The Zambia Early Childhood Education Curriculum Framework for Colleges of Education, 2013.

## Sources for text boxes

**De la conception à l'âge de deux ans (p. 6):** Centre de l'université de Harvard sur l'enfant en développement, 2018, Brain Architecture, accessible en ligne à l'adresse suivante : <https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/brain-architecture/>, page consultée le 9 août 2018.

Ainsworth, Mary D. Salter, et al., *Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation*, Psychology Press, 2015.

Bowlby, John. Volume 1. *Attachment*, J. Bowlby, Attachment and loss, New York, Basic Books, 1969.

**Intervenir dans l'ensemble du spectre du développement et de l'action humanitaire (p. 29):** Plan International, *Early childhood care and development in emergencies: A programme guide*, 2013.

Theirworld, « Safe Spaces: The Urgent Need for Early Childhood Development in Emergencies and Disasters. »

UNICEF, Annex B: Global Assessment of UNICEF's Early Childhood Development Kit, 2009, [https://www.unicef.org/evaluation/files/Annex\\_B\\_Global\\_Assessment\\_UNICEFs\\_ECD\\_Kit\\_2009-2015\\_FINAL729.16.pdf](https://www.unicef.org/evaluation/files/Annex_B_Global_Assessment_UNICEFs_ECD_Kit_2009-2015_FINAL729.16.pdf)



Publié par l'UNICEF  
Section de l'éducation, Division des programmes  
3 United Nations Plaza  
New York, NY 10017  
Etats-Unis

[www.unicef.org/publications](http://www.unicef.org/publications)

©Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF)  
Octobre 2018



---

pour chaque enfant