



ESE 1006-201 Pédagogie axée sur le jeu

Automne 2025

Nombre d'heures: 42

Cours de formation générale: 0

Programme: Section Program

Description du cours

Ce cours permet à l'étudiant(e) de faire une analyse du jeu et de son rôle dans le développement holistique de l'enfant. Entre autres, on explore les théories sur l'apprentissage, les différents styles d'apprentissage, la valeur de l'apprentissage par l'entremise du jeu intérieur et extérieur et les avantages de promouvoir des expériences axées sur le jeu et les intérêts des enfants. De plus, on examine les bienfaits du jeu social, le jeu d'éveil intellectuel, le jeu physique et l'exploration de la nature. L'étudiant(e) est amené à valoriser le développement de relations significatives et d'interactions éducatives avec les enfants afin d'enrichir les expériences d'apprentissage.

Résultats d'apprentissage du cours (RAC) et éléments de performance

La personne étudiante aura démontré, de façon fiable, sa capacité à :

1. Établir le lien entre la théorie, les normes et les programmes éducatifs et la pertinence de la pédagogie axée sur le jeu afin d'assurer le développement global de l'enfant.

SAVOIRS

1.1 décrire les théories de l'apprentissage qui valorisent le jeu comme moyen d'apprentissage pour l'enfant (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

1.2 décrire les bienfaits d'une pédagogie axée sur le jeu, autant pour enfants que pour les intervenants et intervenantes (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

1.3 situer sa philosophie personnelle de l'éducation par rapport aux théories de l'apprentissage (RAFP 2, 3)

SAVOIR-FAIRE

1.4 expliquer le lien entre le jeu et l'apprentissage (RARE 1, 2)

1.5 expliquer le lien entre le développement global de l'enfant et le jeu (RARE 1, 2)

1.6 rechercher les éléments dans le code de déontologie et les normes d'exercice, dans le cadre de référence et dans le programme d'apprentissage des jeunes enfants qui font référence à l'apprentissage par le jeu (RAFP 2, 7)

1.7 cibler des objectifs d'amélioration de sa philosophie personnelle de l'éducation en tenant compte des théories de l'apprentissage (RAFP 2, 3) (RARE 1)

1.8 proposer des stratégies pour appuyer l'intégration des théories de l'apprentissage au sein d'un centre de la petite enfance (RAFP 2, 3, 7) (RARE 1, 2)

SAVOIR-ÊTRE

1.9 reconnaître l'importance de remettre en question sa philosophie personnelle afin d'assurer une cohérence entre les théories d'apprentissage, les normes et les programmes éducatifs (RAFP 2, 3, 7)

1.10 réfléchir sur ses pratiques professionnelles afin de respecter les normes établies et d'offrir une pédagogie axée sur le jeu qui répond aux besoins des enfants (RAFP 2, 3, 5, 7)

1.11 faire preuve d'intégrité professionnelle en assumant ses responsabilités à l'égard de son développement professionnel, de ses actes et de ses décisions dans l'exécution des tâches

1.12 faire preuve de professionnalisme dans ses communications en utilisant la terminologie du domaine, en pratiquant l'écoute active et en adaptant le message pour le public cible (RAFP 4)

2. Évaluer, sur la base de critères prédéterminés, une approche pédagogique tout en tenant compte des principes théoriques et des pratiques couramment utilisées.

SAVOIRS

2.1 décrire les bienfaits du jeu dans le développement global de l'enfant sur divers plans (physique, cognitif, langagier, social, affectif) (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

2.2 identifier les types de jeu selon l'intérêt du groupe d'âge des enfants (RAFP 2, 3) (RARE 1)

2.3 se familiariser avec les différentes approches pédagogiques et styles d'apprentissages (RAFP 2)

2.4 énumérer les conditions nécessaires pour favoriser l'apprentissage par le jeu (RAFP 2) (RARE 1)

SAVOIR-FAIRE

2.5 distinguer les différents styles d'apprentissages liés aux intelligences multiples (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

2.6 comparer différentes approches pédagogiques telles que Reggio Emilia, Montessori, Jouer c'est magique, approche écologique, approche par projets (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

2.7 proposer, selon les observations, des changements à une stratégie pédagogique pour favoriser l'apprentissage par le jeu (RAFP 2, 3, 5) (RARE 1)

SAVOIR-ÊTRE

2.8 faire preuve d'objectivité lors de la proposition des changements à effectuer afin d'assurer la pédagogie à favoriser (RAFP 2, 3, 5)

2.9 faire preuve d'ouverture d'esprit en adoptant un comportement courtois et respectueux envers les personnes, leurs croyances, leurs valeurs et leurs opinions

(RAFP 1, 3, 11)

3. Élaborer une programmation journalière axée sur le jeu selon la théorie et les meilleures pratiques du domaine afin de répondre aux besoins observés chez l'enfant d'âge préscolaire.

SAVOIRS

3.1 différencier le programme éducatif, la programmation et l'apprentissage par le jeu (RAFP 2, 3) (RARE 1)

3.2 décrire le processus de la programmation émergente (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

3.3 identifier le matériel pertinent à utiliser dans le contexte d'une programmation axée sur le jeu en fonction des besoins du développement holistique de l'enfant d'âge préscolaire (RAFP 2, 3, 5) (RARE 1)

SAVOIR-FAIRE

3.4 cibler les besoins à combler chez l'enfant selon les résultats d'observation (RAFP 1, 2, 3, 5, 11) (RARE 1, 11)

3.5 appliquer toutes les étapes de la programmation : observation, interprétation, planification et évaluation (RAFP 2, 5) (RARE 1)

3.6 établir le lien entre le matériel utilisé et le développement holistique de l'enfant sous tous ses aspects (psychomoteur, affectif, etc.) (RAFP 2, 3, 5) (RARE 1)

3.7 planifier des activités de transition afin de répondre aux besoins spontanés des enfants d'âge préscolaire (RAFP 2, 5) (RARE 1)

SAVOIR-ÊTRE

3.8 tenir compte des meilleures pratiques en matière de programmation axée sur le jeu et intégrer les pratiques pertinentes à sa propre programmation (RAFP 1, 2, 3, 5, 7, 11) (RARE 1, 11)

3.9 manifester de l'intérêt pour le travail en étant ponctuel et en organisant les ressources nécessaires pour accomplir la tâche (RAFP 4)

4. Déterminer le rôle de l'éducatrice ou de l'éducateur dans une approche pédagogique axée sur le jeu, selon la théorie et les meilleures pratiques du domaine.

SAVOIRS

4.1 identifier le rôle de l'éducatrice ou de l'éducateur dans l'application de l'approche pédagogique axée sur le jeu (RAFP 2, 3) (RARE 1)

4.2 décrire les moyens pour stimuler le jeu (RAFP 2, 3, 5) (RARE 1, 2)

4.3 décrire les différentes approches pédagogiques qui favorisent l'apprentissage par le jeu (RAFP 2, 3) (RARE 1, 2)

4.4 expliquer les meilleures pratiques en matière de programmation axée sur le jeu (RAFP 2, 5, 7) (RARE 1)

4.5 différencier l'objectivité de la subjectivité (RAFP 2, 3, 4, 5) (RARE 1)

SAVOIR-FAIRE

4.6 établir le lien entre les documents ministériels (Comment apprend-on?, AJEPTA, etc.) et l'approche pédagogique axée sur le jeu (RAFP 2, 3, 7) (RARE 1)

4.7 prévoir les stratégies à utiliser lors de l'animation des activités qui favorisent l'apprentissage par le jeu, selon l'approche pédagogique choisie (RAFP 1, 2, 3, 5, 7, 11) (RARE 1, 11)

4.8 discuter du rôle de l'éducatrice ou de l'éducateur dans la planification de la programmation relativement aux besoins de l'enfant (RAFP 2, 3, 5) (RARE 1, 2)

4.9 mettre en place des stratégies afin d'assurer une objectivité dans ses interventions pédagogiques (planification, suivis, communication avec les parents, etc.) (RAFP 1, 2, 3, 4, 5, 11) (RARE 1, 11)

SAVOIR-ÊTRE

4.10 reconnaître sa subjectivité afin d'assurer une amélioration continue dans son rôle d'éducatrice ou éducateur (RAFP 2, 3, 4) (RARE 1)

4.11 aire preuve d'esprit d'équipe en effectuant les tâches assignées et en contribuant à la qualité du travail et au respect des délais prescrits (RAFP 1, 2, 3, 4, 5)

Évaluation

L'évaluation porte sur l'atteinte des résultats d'apprentissage énumérés dans ce plan de cours. Le Collège se réserve le droit de modifier, au besoin, les stratégies d'évaluation et la pondération et d'en aviser la personne étudiante.

Résultat d'apprentissage	Description	%
1	Activité sommative : Les théories de l'apprentissage	25
2	Activité sommative : L'évaluation d'une approche pédagogique	25
3	Activité sommative : L'élaboration d'une programmation journalière	25
1	Activité sommative : Le rôle des éducatrices et des éducateurs	20
1,2,3,4	Activité sommative : L'évaluation du rendement professionnel	5

Note de passage

La note de passage de ce cours est : 60 (C-)%

Déroulement du cours

Le déroulement peut être modifié au besoin. La personne étudiante sera avisée.

Date	Activités / Thèmes	Ressources / module

Date	Activités / Thèmes	Ressources / module

Résultats d'apprentissage en formation professionnelle (RAFP)

La personne étudiante du programme aura démontré, de façon fiable, sa capacité à :

1. créer des contextes d'apprentissage pour permettre, établir et entretenir des relations bienveillantes et attentives, en partenariat avec les enfants, les familles et la communauté, qui valorisent et respectent la diversité sociale, culturelle et linguistique, y compris l'identité francophone et la vision du monde des peuples autochtones.
2. co-crée et faciliter des programmes et des approches pédagogiques pour la petite enfance et la garde d'enfants fondés sur l'exploration, le jeu et l'enquête, et y réfléchir afin de favoriser l'apprentissage, le développement global et le bien-être des enfants selon les aptitudes, les intérêts, les idées et les expériences des enfants.
3. co-concevoir et maintenir des milieux d'apprentissage inclusifs pour valoriser et favoriser des occasions d'apprentissage équitables, accessibles et significatives pour tous les enfants, leurs familles et la communauté dans une variété de milieux de la petite enfance et de garde d'enfants.
4. collaborer avec les enfants, les familles, les collègues, les agences et les partenaires communautaires pour créer, maintenir, évaluer et promouvoir des milieux d'apprentissage sains et sécuritaires afin d'encourager l'autonomie, la prise de risques raisonnables, le développement sain des enfants et leur bien-être.
5. utiliser des stratégies d'observation pour déterminer les forces et les difficultés des enfants et déterminer quand les enfants et leurs familles pourraient avoir

besoin de soutien additionnel ou de ressources communautaires.

7. agir selon les lois et règlements pertinents, les politiques et procédures des agences, le Code de déontologie et normes d'exercice de l'Ordre des éducatrices et des éducateurs de la petite enfance, et les principes en matière de pratique fondés sur des données probantes, et réfléchir à leur impact sur son rôle au sein des milieux de la petite enfance et de garde d'enfants.

11. promouvoir, valoriser et soutenir la construction identitaire francophone chez les enfants par des stratégies, des initiatives et des programmes visant la préservation et la transmission de la langue française et de la culture francophone.

Résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité (RARE)

La personne étudiante aura démontré sa capacité à :

1. communiquer d'une façon claire, concise et correcte, sous la forme écrite, orale et visuelle, en fonction des besoins de l'auditoire
2. répondre aux messages écrits, oraux et visuels de façon à assurer une communication efficace
11. affirmer en tant que Francophone ses droits et sa spécificité culturelle et linguistique

Manuels obligatoires

Title: *Moi, j'apprends en jouant*

ISBN: 9782765010012

Authors: Rosine Des Chênes

Publisher: Montréal : Chenelière-éducation

Publication Date: 2008

Price: 60,63 \$

Matériaux didactiques

s/o

Renseignements additionnels et avertissement

Les manuels et matériaux didactiques, qu'ils soient en français ou en anglais, sont soigneusement choisis pour rendre compte des dernières évolutions du domaine auquel ils se rapportent afin d'appuyer la réussite des personnes diplômées sur un marché du travail bilingue.

Les manuels et matériaux didactiques peuvent être obtenus à la Coopérative Boréal (COOP) au campus de Sudbury, aux endroits désignés de votre campus, ou en ligne : coopboreal.ca.

Conformément à la directive ministérielle sur les droits de scolarité, les programmes peuvent également exiger des droits accessoires. Ces droits accessoires peuvent comprendre :

- des coûts de déplacement et d'hébergement pour les placements ou les visites éducatives,
- de l'équipement,
- des vêtements et,
- des fournitures diverses que conserve la population étudiante à la fin de son cours.

Ces droits peuvent également inclure les coûts reliés à l'achat de logiciels, ou autre matériel, pour lequel le Collège joue le rôle d'intermédiaire auprès d'un vendeur de fournitures. Certains logiciels, tels qu'Antidote, sont mis à la disposition de la population étudiante gratuitement de la part du Collège Boréal.

L'estimation du coût total anticipé par programme pour les droits accessoires est publiée sur le site Web du Collège : droits accessoires des programmes.

Le personnel du programme informera la population étudiante des détails concernant l'achat d'équipements, vêtements et fournitures. Le guide du programme contient habituellement ces renseignements. Les guides de programmes sont publiés sur la page Web des programmes individuels. Dans le but d'aider la population étudiante, certains

programmes peuvent fournir des trousseaux contenant des équipements, vêtements et fournitures. Dans ces situations, la population étudiante sera facturée directement par le Collège.

Les prix publiés dans les plans de cours du Collège Boréal pour les manuels et les matériaux didactiques sont les récents au moment de la mise à jour de ceux-ci.

Service d'accessibilité

En conformité avec le Code des droits de la personne de l'Ontario et avec la Loi de 2001 sur les personnes handicapées de l'Ontario, le Collège Boréal s'engage à fournir des accommodements aux personnes étudiantes identifiées comme ayant des besoins particuliers.

Guide Boréal

Le Guide Boréal regroupe les politiques, les directives et les procédures administratives relatives à l'enseignement en ce qui a trait à votre dossier scolaire; vos droits et vos responsabilités en tant que personne étudiante. Votre première responsabilité est donc de vous familiariser avec ce guide et de vous y référer au besoin.

Certains programmes pourraient avoir des exigences additionnelles que vous devrez connaître et respecter. Celles-ci vous seront expliquées au début du programme et partagées dans le guide de programme, le cas échéant.

Barème d'évaluation

Note	Valeur numérique	Étendue		Note	Valeur numérique	Étendue
A+	4.0	90-100		C+	2.6	67-69
A	3.5	85-89		C	2.3	63-66
A-	3.3	80-84		C-	2.1	60-62
B+	3.1	77-79		D+	1.9	57-59
B	3.0	73-76		D	1.6	53-56
B-	2.8	70-72		D-	1.2	50-52
				EC	-	Échec

La note de passage de ce cours est : 60 (C-) %