



Groupe d'Intervention et de Recherche
en Apprentissages Fondamentaux

Unité Enseignement, Apprentissage et Evaluation

Nicolas Gagliarde

Myriam Garcia Perez

Le Playworld :

un dispositif pour favoriser

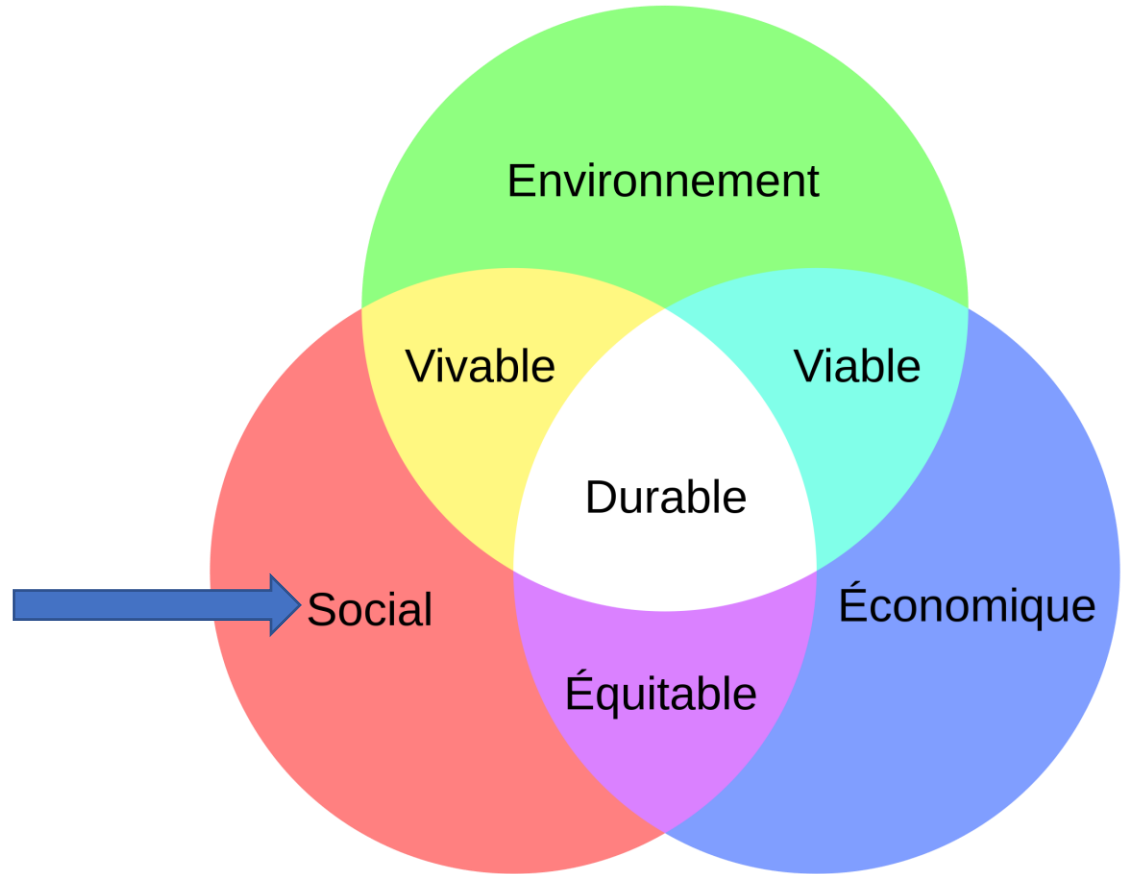
un engagement actif et citoyen dans

les apprentissages

« Lorsqu'un **seul** homme rêve, ce n'est qu'un **rêve**. Mais si beaucoup d'hommes rêvent **ensemble**, c'est le début d'une nouvelle **réalité** »

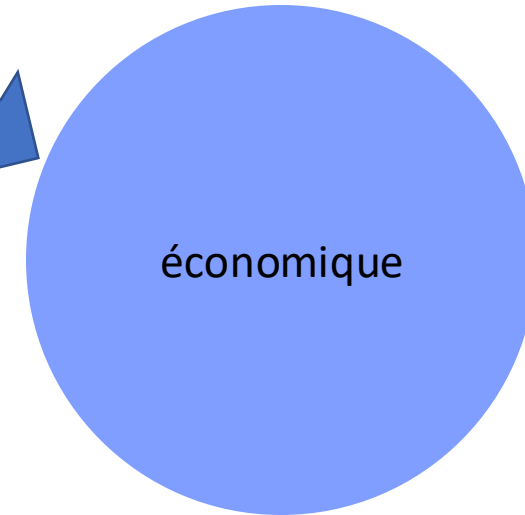
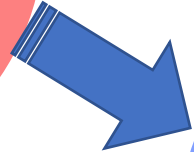
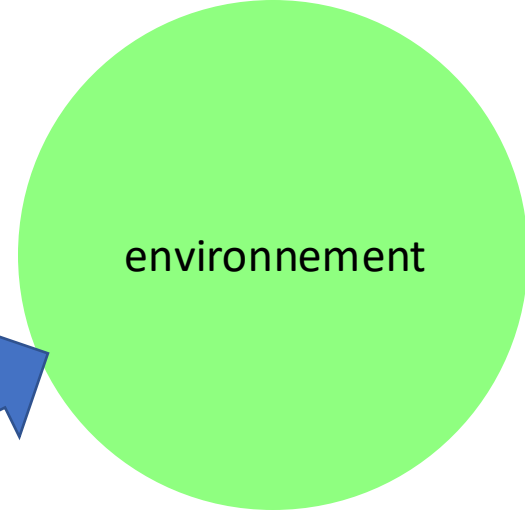
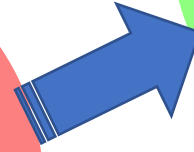
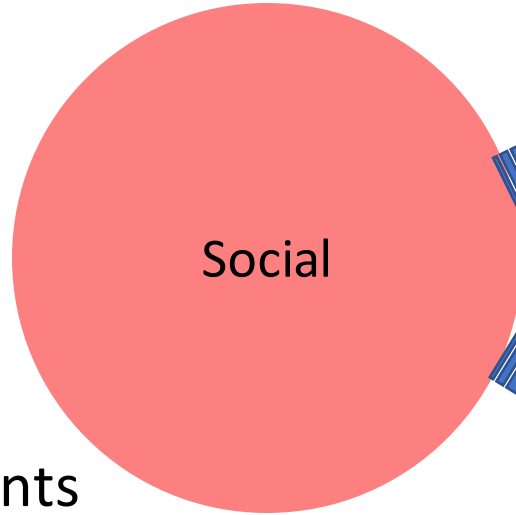
Helder Camara

Les 3 piliers du développement durable



[agentivité]

- Collectif
 - Entrer en culture
 - Vivre ensemble
 - Valeurs
- Empathie
 - Perspective des enfants
- Action
 - S'engager ensemble



Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer

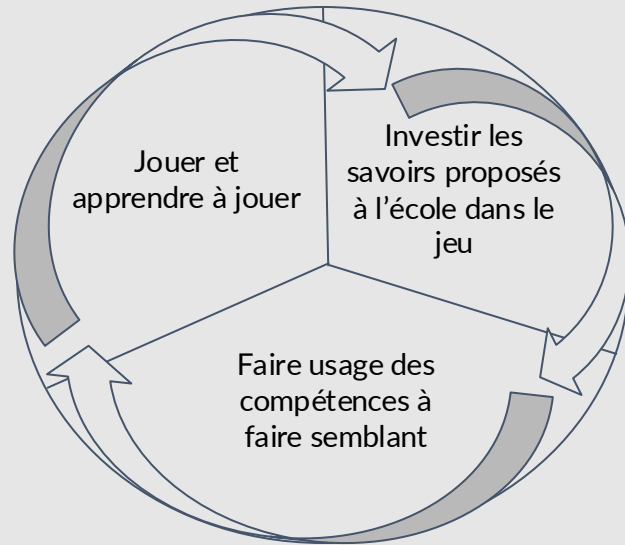


Figure : Modélisation des différents usages du jeu (Clerc-Georgy, Martin & Maire Sardi, 2020)

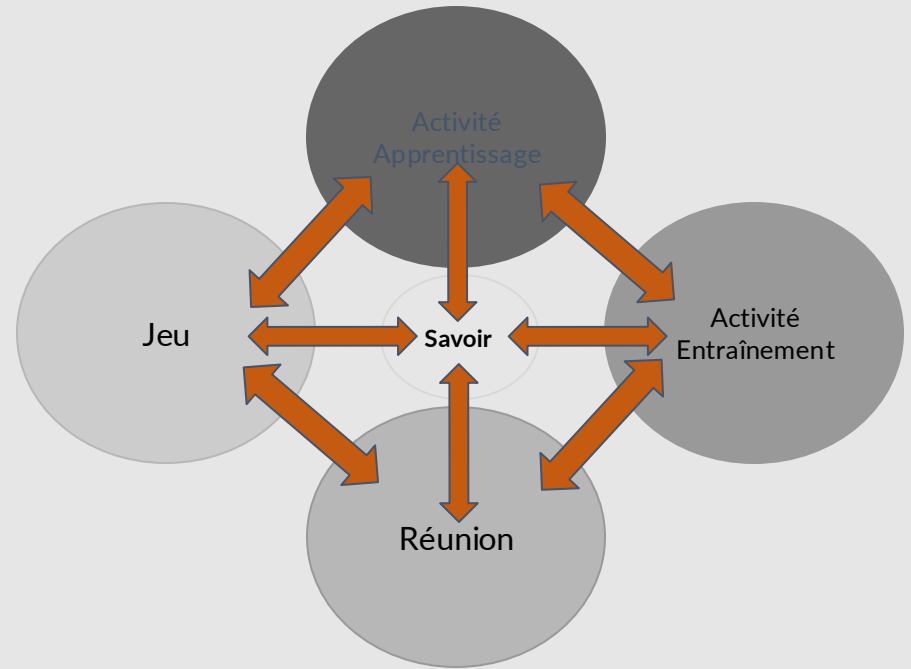
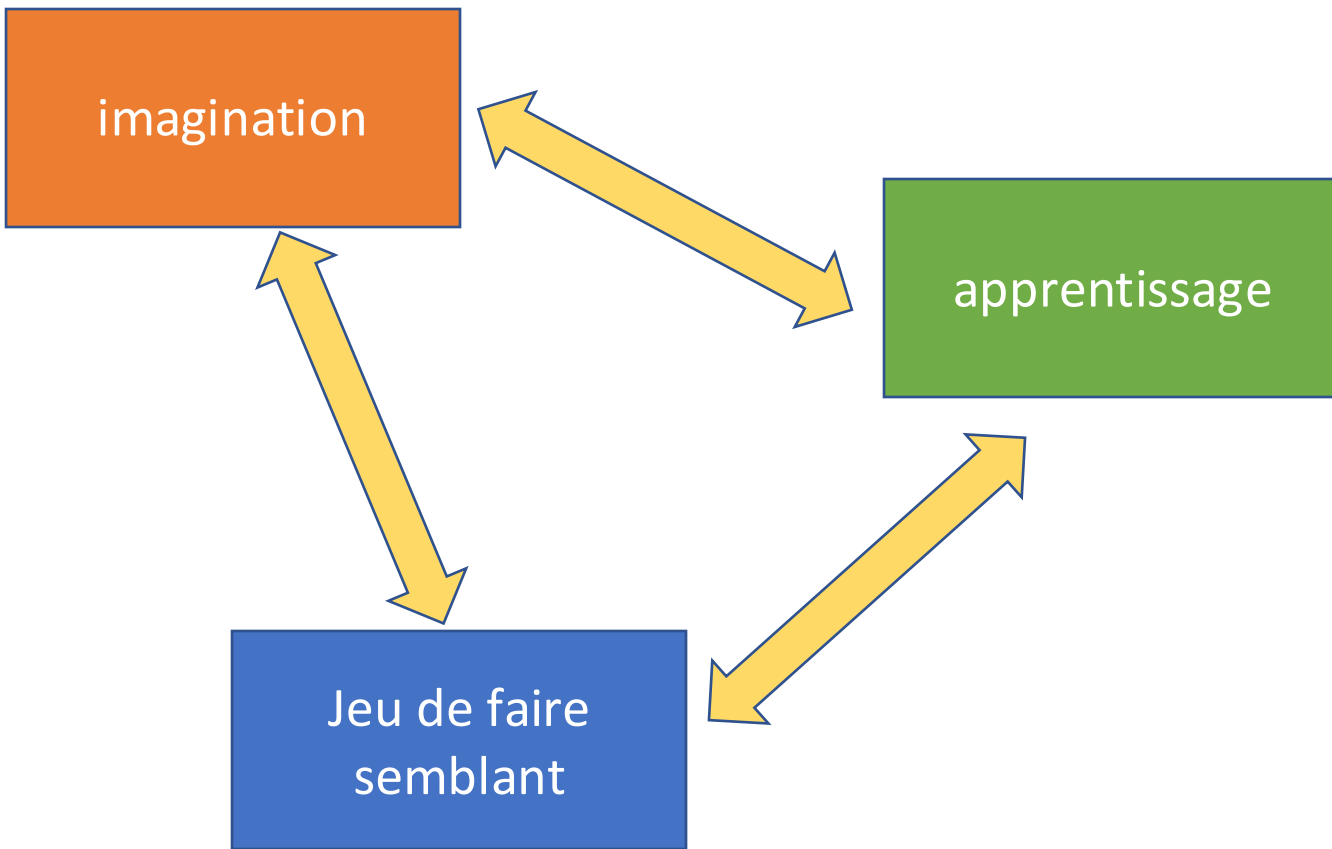


Figure : La structure pédagogique (Truffer-Moreau, 2020)

Jeu de faire semblant

«Si au début, le jeu ressemble à une imitation de ce que l'enfant a vécu ou observé, il devient rapidement le lieu d'une réorganisation de ses impressions et des savoirs qu'il est en train de construire. Cette réorganisation est adaptée à ses intérêts et à ses besoins de connaissances. Dans le jeu, en faisant usage de son imagination, l'enfant s'approprie, explore, transforme et reconfigure les expériences et les savoirs proposés à d'autres moments, dans des situations d'apprentissage en collectif par exemple »

(Clerc-Georgy, 2017)



L'imagination des enfants n'est pas captivée par un objet en soi, mais par le récit dans lequel il s'inscrit et qui donne une signification, un sens à l'objet et aux actions.
(Selon Fleer, 2019)

Conceptual PlayWorlds

Fleer

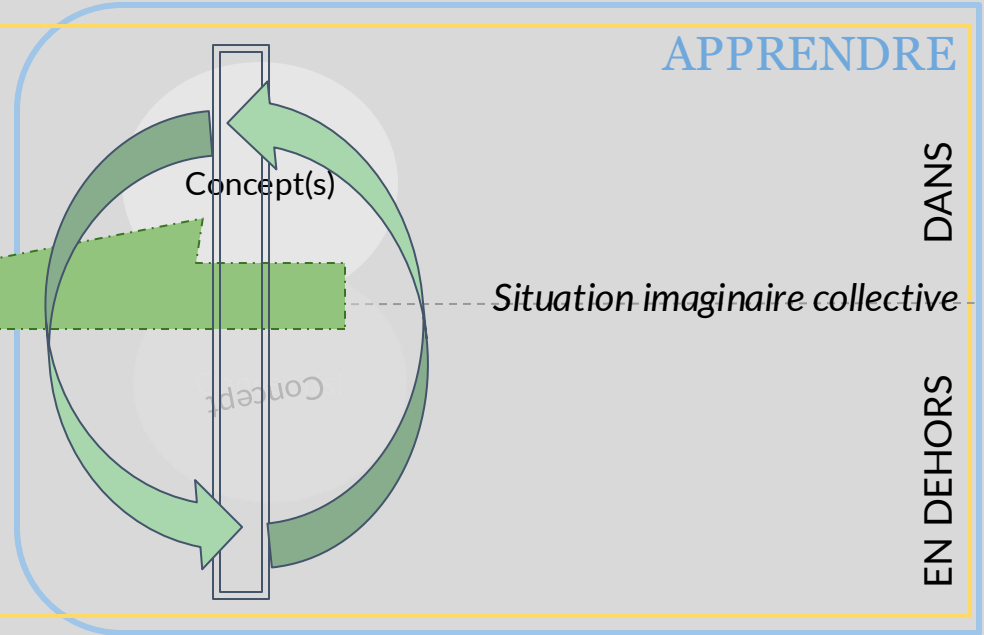
JOUER

Tension
dramatique

Empathie

Situation-
problème

Conceptual PlayWorld



APPRENDRE

Situation imaginaire collective

DANS

EN DEHORS

1

Travailler en classe à
partir d'albums
jeunesse

Les ingrédients indispensables ...

**Un album
jeunesse**

Plusieurs personnages

Histoire complexe

Obstacle, problème
scientifique

**Un-e
enseignant-e**

Imagination

Compétence ludique

Expertise

Tous les albums jeunesse ne se prêtent pas nécessairement à ce type de travail avec les élèves en classe. Le choix de l'album mérite donc réflexion par l'enseignant-e.

Les albums jeunesse ne sont pas en soi porteurs de savoirs directement identifiables et compréhensibles par les élèves. Certains albums peuvent même créer plus d'obstacles à la compréhension qu'ils n'aident à la construction de connaissances. La médiation de l'enseignant-e accompagnant l'apprentissage visé est tout aussi importante que le choix de l'album.

S'immerger ensemble ...

S'identifier aux
personnages de
l'album jeunesse

1

Identifier ou co-
construire avec les
élèves la situation-
problème

La situation-problème peut être inhérente à l'histoire comme elle peut être imaginée par l'enseignant-e à partir de la situation imaginaire de l'album jeunesse.

Être curieux ensemble ...

Les élèves ont besoin d'acquérir des savoirs pour permettre au héros de l'album jeunesse de résoudre la situation-problème.

“Et si... ?”

Situation
imaginaire...
...de tous les
possibles

Monde réel...
...avec ses
contraintes

Mettre en jeu ...

Endosser un ou
plusieurs rôle(s)

2

Explorer les
hypothèses pistes de
réponse

Explorer ensemble ...

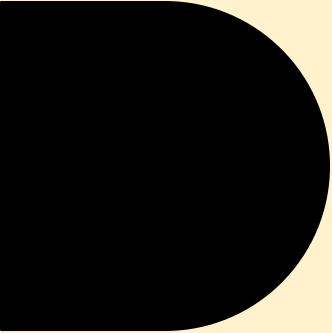
Imiter les
personnages

Imaginer d'autres
personnages

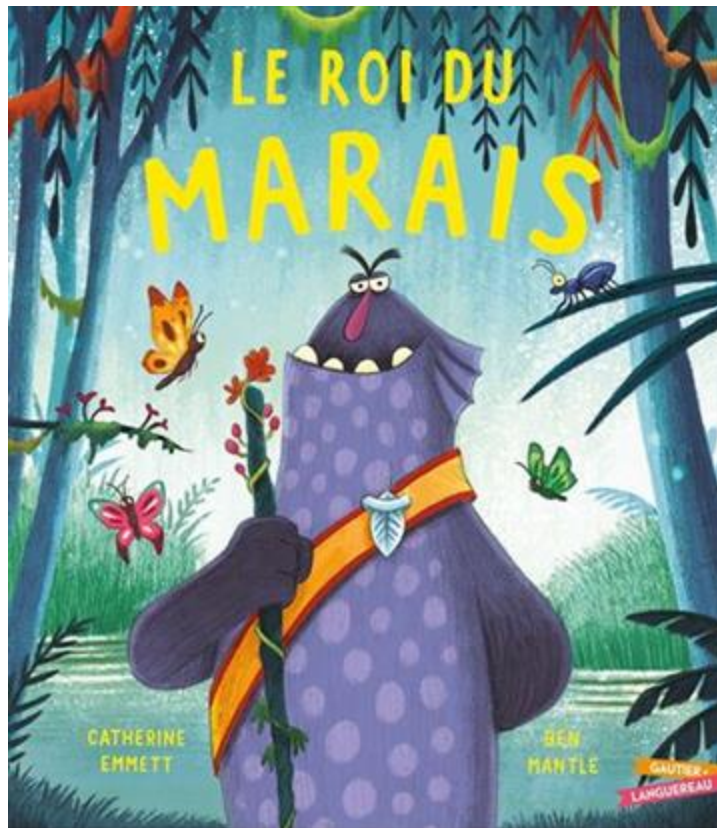
Consulter un expert

Lire un livre
documentaire

Chercher sur
internet

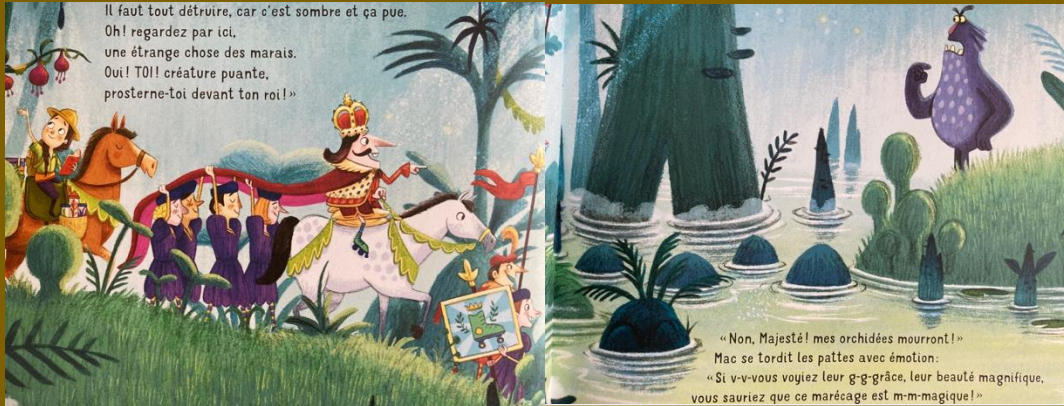


Exemples d'expérimentation réalisées en classe

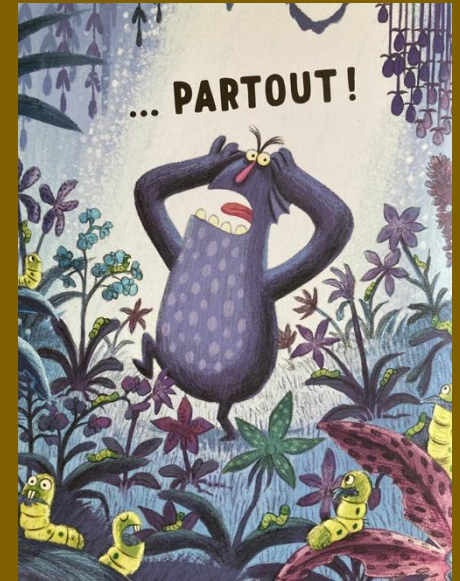


Le roi du marais

(1) Situation dramatique ...



Le roi veut construire un skate-park
sur le **marais puant** du monstre.
Le monstre veut prouver la beauté de son marais,
mais des **chenilles** l'ont envahi...



(1) Situation dramatique ...



Les enfants et l'enseignant-e **découvrent** la situation imaginaire, par la lecture de l'album ...



... puis traversent tous ensemble la **frontière** entre le monde réel et imaginaire.

Ils **explorent** ensuite la situation imaginaire, tentant de ne pas écraser les chenilles imaginaires du marais.





Exploration
du monde imaginaire

(2) Exploration de savoirs ...

LE CYCLE DE VIE
DU PAPILLON



SCIENCES NATURELLES



LE TEMPS

TRANSVERSAL

(2) Exploration de savoirs ...

Visite chez
l'entomologiste



Comment une chenille
devient-elle papillon ?

Combien de temps le cycle
de transformation dure-t-il ?

Visite chez
la gardienne du temps



Comment se repérer
dans le temps ?

Quel jour faire revenir le roi
dans le marais ?

Visite de
l'entomologiste



(3) Résolution



Les monstres du marais s'endorment le temps de la transformation des chenilles.



Un petit monstre, resté éveillé, surveille le passage du temps que la gardienne fait s'écouler.

Le roi re-découvre un tout autre marais...



(3) Résolution

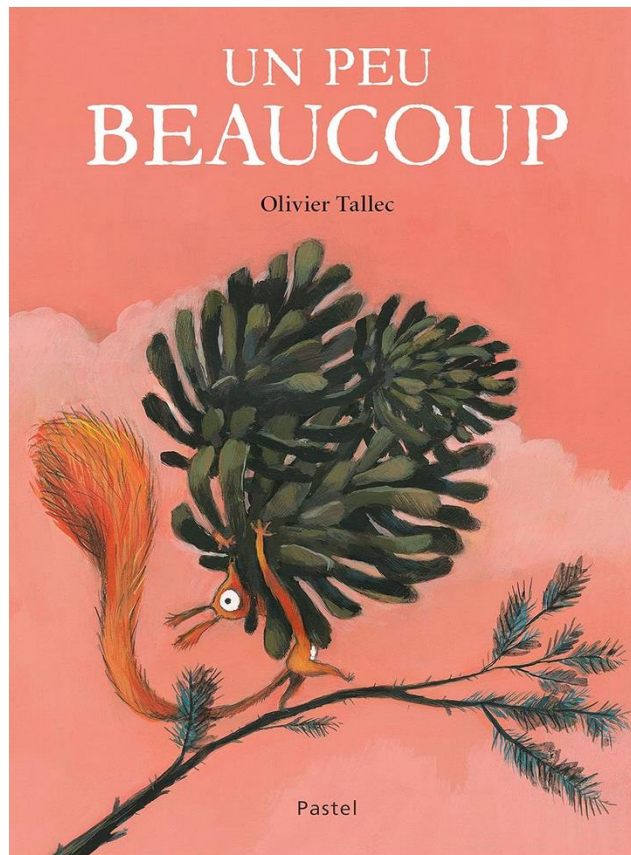


Les chenilles se sont transformées en papillon, rendant le marais magnifique...
Le roi ne construira donc pas de skate-park !



Et si...

*...on imaginait
un PlayWorld
autour de la
durabilité ?*



*Sélection d'une
histoire* pour le
monde ludique
conceptuel

- Sélectionner une histoire :
 - qui plaira aux enfants et aux adultes.
 - dont l'intrigue se prête à l'introduction d'une situation problématique.
- Construire **une situation dramatique** pour les personnages de l'histoire.
- Développer l'empathie pour les personnages de l'histoire.
- Être clair sur **le(s) concept(s)** et sa (leur) relation avec l'histoire et l'intrigue à développer.
- Imaginer les aventures ou voyages qui découlent de l'intrigue.

Conception d'un
*espace ludique
conceptuel*

- Trouver un espace dans la classe, l'école ou l'extérieur qui convienne à un monde ludique conceptuel imaginaire de l'histoire.
- Concevoir des opportunités de jeu à l'initiative de l'enfant de manière à développer davantage l'intrigue du jeu ou à **explorer des concepts** et à les rendre plus significatifs sur le plan personnel.
- Planifier différentes **occasions pour les enfants de présenter leurs idées** et d'exprimer leur compréhension.

Entrer et sortir de
l'espace du monde
ludique conceptuel

- Prévoyez une routine pour que l'ensemble du groupe **entre et sorte** du monde ludique conceptuel de l'histoire, où tous les enfants se trouvent dans la même situation imaginaire.
- Les enfants choisissent les personnages au fur et à mesure qu'ils entrent dans la situation imaginaire.
- **L'adulte est toujours un personnage** de l'histoire.

Préparation de l'enquête sur le jeu ou du scénario du problème

- Le scénario du problème n'est pas scénarisé, mais **une idée générale du problème** est prévue.
- Le scénario du problème est dramatique et engageant.
- Le problème invite les enfants à rechercher des solutions pour faciliter le jeu dans le monde ludique conceptuel.
- Être clair sur les concepts qui seront appris en résolvant la situation problématique. Les concepts sont au service du jeu des enfants.

Préparer les interactions avec les autres adultes pour développer l'apprentissage conceptuel dans le rôle

- Les adultes ne sont pas toujours le même personnage. Les rôles ne sont pas scénarisés.
- Il s'agit de déterminer **qui aura le plus de connaissances** et qui sera présent avec les enfants pour les aider à résoudre le problème. Les adultes peuvent jouer différents rôles : Les adultes préparent leur **rôle dans le monde ludique** conceptuel afin d'être également présents avec les enfants, de modéliser les pratiques dans le rôle, ou d'avoir besoin de l'aide des enfants. Ils peuvent également jouer le rôle de l'enfant qui dirige en soutenant affectivement un enfant ou en lui tenant la main et en jouant ensemble le rôle ou la solution.

- 1) **Lecture album** jusqu'à problème 1 : écureuil a mangé toutes les aiguilles du sapin.
- 2) **Monde imaginaire** : visite de la forêt imaginaire, rencontre avec l'écureuil.
- 4) **Monde imaginaire** : coup de téléphone à l'écureuil pour le prévenir des conséquences de ses actes. L'écureuil promet de prendre soin de l'arbre et d'arrêter.
- 5) Suite **lecture album** jusqu'à problème 2 : écureuil coupe les branches et racines du sapin.
- 6) Exploration **monde imaginaire** : coup de téléphone à l'écureuil qui raconte pourquoi il fait ça, et explique que ses pairs font comme lui.

Et si on retire toutes les aiguilles à un sapin, est-ce qu'il meurt ?

3) **Exploration de savoirs :**

Savoirs : Vie des arbres et spécificités des conifères (photosynthèse, durée de vie, conditions pour la vie, stress et mise en danger de l'arbre...)

Médiateurs : discussion avec élèves, entourage, consultation de livres spécialisés, consultation d'internet

Et si on coupe tous les arbres de la forêt, qu'est-ce qui se passe ?

7) **Exploration de savoirs :**

Savoirs : Régulation de l'écosystème forestier (coupe des arbres, régulation maladies, régulation espèces...)

Médiateurs : discussion avec élèves, visite d'un expert des forêts (garde forestier, biologiste, ...)

Identifier un album jeunesse

*Exposition «Un album, une découverte»
Une collaboration entre les UER EN & MS
et la BCUL site HEP*

Sélection thématique pérenne

https://renouvaud1.primo.exlibrisgroup.com/discovery/collectionDiscovery?vid=41BCULAUSA_LIB:VU2&collectionId=81477792430002852



Préparer un Conceptual PlayWorld

https://www.monash.edu/conceptual-playworld/educators/create#tabs__2954056-03

Create your own PlayWorld

Our Conceptual PlayWorld model has been developed by one of the world's leading experts in early childhood education Professor Marilyn Fleer and is based on decades of research.

As an educator, you can use Conceptual PlayWorlds for different things. You can run a scientific PlayWorld or an engineering PlayWorld.

It could be about social and emotional development like a Respectful Relationships PlayWorld, or it could be for some other kind of narrative development play, for example in literacy.

This is a kind of ecology – a program of learning and development which is about creating an imaginary situation together with the children.

Draw from a step-by-step toolkit, and make it your own

There are five steps to setting up and developing a Conceptual PlayWorld that are really important. But make them your own, because you will be making decisions that best suit the children you work with. You know them best.

[Download a Conceptual PlayWorld blank template \(English\) \(DOCX, 0.1 MB\)](#)

Template in other languages are also available:

- [Conceptual PlayWorld blank template \(Arabic\) \(DOCX, 0.1 MB\)](#)
- [Conceptual PlayWorld blank template \(Bahasa Indonesia\) \(DOCX, 0.13 MB\)](#)
- [Conceptual PlayWorld blank template \(Chinese\) \(DOCX, 0.11 MB\)](#)
- [Conceptual PlayWorld blank template \(Japanese\) \(DOCX, 0.11 MB\)](#)
- [Conceptual PlayWorld blank template \(Lao\) \(DOCX, 0.11 MB\)](#)
- [Conceptual PlayWorld blank template \(Vietnamese\) \(DOCX, 0.1 MB\)](#)



Step 1: Selecting the story

Step 2: Designing Spaces

Step 3: Entering and exiting the PlayWorld

Step 4: Plan your problem to be solved

Step 5: What role will you, as the teacher, take in the PlayWorld

Continuer à apprendre

- Clerc-Georgy, A. et Duval, S. (Eds.) (2020), *Les apprentissages fondateurs de la scolarité. Enjeux et pratiques à la maternelle*. Lyon : Chronique Sociale.
- Clerc-Georgy, A., & Garcia Perez, M. (2024). Conceptual PlayWorlds to study the structuring of time into days, weeks and months. In M. Fler, A. Clerc-Georgy, L. Disney, L. Li, L. McKinley, G. Quinones, ... A. Suryani (Eds.), *Why Play Works* (Vol. -, pp. 131-143). Retrieved from <https://oercollective.caul.edu.au/why-play-works>
- Fler, M. (2019). Imagination in play and imagination in learning: Introducing a Conceptual PlayWorld. <https://www.hepl.ch/accueil/actualites-et-agenda/actu-hep/imagination-in-play.html>
- Garcia Perez, M. (2022, mai). *Usages du jeu de faire-semblant à l'entrée à l'école : Un premier état des lieux*. Communication présentée à Transitions institutionnelles de la petite enfance : La première transition scolaire [Symposium], Colloque interdisciplinaire et international BECO "Bébé, Petite Enfance en CONtextes", Toulouse, France. <http://hdl.handle.net/20.500.12162/6243>

Se former



<http://candidat.hepl.ch/accueil/formations-continues/formation-continue-certifiee-postgrades/offre-de-formations-postgrades/cas-certificate-advanced-studies/cas-apf-apprentis-fondamentaux.html>

<https://candidat.hepl.ch/accueil/formations-continues/formation-continue-attestee/offre-de-cours/programme-annuel-de-cours/rechercher-un-cours.html>

