



Krasimira Marinova

2014 | 186 pages

978-2-7605-3919-8 **22,99\$** PDF

Livre numérique enrichi
Disponible en format PDF seulement

L'INTERVENTION ÉDUCATIVE AU PRÉSCOLAIRE

Un modèle de pédagogie du jeu

Jouer et voir le monde sous un angle ludique est une compétence nécessaire pour toutes les enseignantes, particulièrement pour celles du préscolaire, pour qui cette compétence constitue l'essence même de leur identité professionnelle. Toutefois, nombreuses sont les futures enseignantes qui, dans le passage de l'adolescence à l'âge adulte, ont perdu le « code de jeu ». Elles doivent donc réapprendre à jouer.

Dans le langage pédagogique, cela veut dire : connaître le système complexe et dynamique du jeu, maîtriser les différentes voies de construction du jeu propres aux différentes étapes du préscolaire, agir dans une situation imaginaire, se positionner selon différents rôles, gérer des conflits intrinsèques à l'activité et organiser les apprentissages dans un contexte ludique.

Cet ouvrage permettra aux futures enseignantes de l'éducation préscolaire, et à celles déjà en fonction, de faire le lien entre les concepts théoriques et leur expression dans la pratique. Elles seront ainsi en mesure d'observer le jeu des enfants, d'établir leurs degrés de progression, d'évaluer la culture et la compétence ludiques de chaque enfant et de la classe, et ce, en vue d'élaborer un modèle personnel d'intervention éducative basée sur le jeu. L'ouvrage les fera passer de la perspective pédagogique qui consiste à « jouer pour apprendre » à celle qui requiert d'« apprendre pour jouer ».

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 – FONDEMENTS THÉORIQUES ET SOURCES D'INSPIRATION DE NOTRE MODÈLE DE PÉDAGOGIE DU JEU

- 1 Fröbel : Les jardins d'enfants et le jeu libre
 - Les idées de Fröbel
 - Le jeu dans le système pédagogique
- 2 Vygotsky : le jeu, source de développement
 - Le jeu est l'activité maîtresse dans le développement de l'enfant
 - Le jeu crée la zone de développement proximal
 - Le jeu aide l'enfant à construire le sens
 - Le jeu amène l'enfant à entrer dans le monde des signes
 - Le jeu aide l'enfant à adhérer au système de règles sociales
- 3 Idées philosophiques et anthropologiques : le jeu et la culture
 - *Homo ludens* : la nature ludique de la culture
 - La pensée de Villetaneuse : les science du jeu
 - L'apprentissage du jeu : une transmission culturelle

CHAPITRE 2 – COMMENT SE JOUE LE JEU ? SCÉMAS DE CONSTRUCTION DU JEU SYMBOLIQUE ET LEUR ÉTAYAGE PÉDAGOGIQUE

- 1 Schéma de substitution
 - Contenu du schéma
 - Interventions de l'enseignante visant à soutenir le schéma de substitution
- 2 Schéma de rôle
 - Contenu du schéma
 - Évolution du rôle
 - Distribution des rôles
 - Changement de position hiérarchique
 - Interventions de l'enseignante pour soutenir le comportement de rôle
- 3 Schéma de scénario commun
 - Contenu du schéma
 - Planification du scénario
 - Réalisation du scénario
 - Interventions de l'enseignante dans le scénario du jeu

CHAPITRE 3 – APPRENDRE DANS LE JEU

- 1 Jouer pour apprendre ou apprendre pour jouer ?
 - Perspective : jouer pour apprendre
 - Perspective : apprendre pour jouer
- 2 Situations d'apprentissage au préscolaire
 - Situations d'apprentissage avec emprunts au jeu
 - Situations d'apprentissage issues du jeu
 - Séquence didactique ludique : construction du concept de nombre naturel chez les enfants du préscolaire

CHAPITRE 4 – LA COMPÉTENCE LUDIQUE, UN SAVOIR-JOUER

- 1 La compétence ludique des enfants
 - Contenu et expression de la compétence ludique des enfants
 - Échelle d'observation de la compétence ludique des enfants
- 2 La compétence ludique de l'enseignante
 - Jouer ou ne pas jouer ?
 - Définition de la compétence ludique
 - Composantes de la compétence ludique de l'enseignante
 - La compétence ludique et les autres compétences professionnelles

CONCLUSION – CONSTRUIRE SON MODÈLE PERSONNEL DE PÉDAGOGIE DU JEU

AUTEURE

KRASIMIRA MARINOVA, Ph. D., est professeure à l'Unité d'enseignement et de recherche en sciences de l'éducation de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Elle s'intéresse au jeu dans l'apprentissage et à la compétence ludique des enseignants au préscolaire.

Distribution

Membre de
L'ASSOCIATION
NATIONALE
DES ÉDITEURS
DE LIVRES

DeMarque

Entrepôt du livre numérique ANEL-DeMarque

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour leurs activités d'édition. Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.



418 657-4399 | puq@puq.ca

Plus de
1 300 livres
à feuilleter

PUQ.CA



Presses
de l'Université
du Québec