LA PLACE DU JEU DANS L'APPRENTISSAGE ET L'IMPLICATION DE L'ENFANT ET DE L'ADULTE

DIRIGÉ PAR L'ENFANT
(Jeu libre sans l'implication de l'adulte)

RÉALISÉ EN COLLABORATION[2]
(Jeu libre accompagné de l'adulte)

PLANIFIÉ PAR L'ADULTE/ RÉSERVE UNE PLACE À L'ENFANT SELON LA DIRECTION QU'IL SOUHAITE DONNER À L'ACTIVITÉ
(Jeu guidé)

DIRIGÉ PAR L'ADULTE
(Enseignement)

Approche développementale

Apprendre par le jeu

L'activité libre et spontanée

Centres d'apprentissage (ex. : jeux symboliques dans le coin construction ou le coin maisonnette)

Jeux extérieurs

Apprendre pour jouer

L'activité ouverte (semi-dirigée)

Le jeu d'enquête

Le jeu collaboratif

Le projet

L'activité-projet

Situation d'apprentissage issue d'un centre d'apprentissage (ex. : jeu symbolique, jeux avec les blocs de bois)

Le jeu comme situation d'apprentissage

Situation d'apprentissage issue du jeu collaboratif, de l'enquête, du projet, de l'activité-projet et des jeux symboliques (étayage de l'adulte)

Objectifs de développement global (toutes les dimensions sont sollicitées)

Apprentissage actif

Approche mixte

Jouer pour apprendre

L'activité dirigée avec l'apport du jeu

Activité émergeant du quotidien de l'enfant avec des objectifs d'apprentissage

Situation pédagogique ludique

Situation d'apprentissage avec l'apport du questionnement et de l'étayage

Jeu éducatif

Situation d'apprentissage dans le jeu éducatif

Situation d'apprentissage utilisant un cadre ludique

Centre d'apprentissage avec rôles prédéterminés et tâches associées

Situation d'apprentissage planifiée avec éléments du jeu ou dans un centre d'apprentissage

Objectifs d'apprentissage visant un aspect du développement global, une connaissance, une habileté mise en contexte

Apprentissage semi-actif/ selon un but prédéterminé par l'adulte mais mobilisant plusieurs ressources chez l'enfant
(savoirs, compétences, pensée réflexive, fonctions exécutives, etc.)

Approche scolarisante

Apprendre de façon formelle à partir d'un cadre ludique

L'activité dirigée : utilisation de l'enseignement explicite apporté dans un cadre ludique

Situation utilisant un enseignement explicite et un cadre ludique en arrière-plan

Situation d'apprentissage avec enseignement explicite dans l'ombre du jeu

Apprendre sans jouer

L'activité dirigée sans la présence du jeu

Enseignement explicite et formel

Enseignement traditionnel

Situation d'apprentissage formel sans le jeu

Objectifs d'habiletés scolaires précises

Apprentissage passif
(c'est l'adulte qui enseigne selon un ordre séquentiel)