



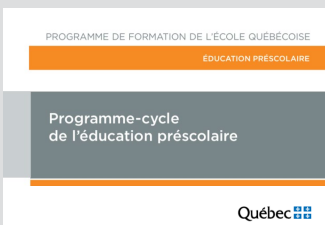
1. Contexte de recherche

Deux approches pédagogiques

Approche scolarisante



Approche développementale



Des pratiques appropriées au développement de l'enfant (Kostelnik et al., 2004)

Elles tiennent compte
de l'âge de l'enfant;

Elles sont appropriées
à chacun des enfants;

Elles sont appropriées
au contexte socioculturel
de l'enfant.

> Une meilleure compréhension des concepts mathématiques et une plus grande capacité à transposer leurs compétences d'une situation à une autre (Nicholls et al., 1991).

> Le jeu apparait comme un contexte d'apprentissage et de développement approprié qui pourrait permettre aux enseignants d'accompagner et de soutenir les enfants (Kostelnik et al., 2004) puisqu'il

génère de nombreuses occasions d'apprentissage et que les enseignants auraient avantage à saisir les occasions d'apprentissage qui s'y présentent (van Oers, 1996);

permet aux enfants de réinvestir leurs connaissances liées à la mathématique (Deshaies et Boily, 2021);

contribue à l'augmentation de la motivation des enfants à s'engager dans des activités mathématiques (Drainville et Rajotte, 2017).

> Une recension des écrits a démontré qu'il n'y a pas, à l'heure actuelle, de résultats de recherche qui décrivent des pratiques enseignantes à mettre en place en contexte de jeu symbolique pour soutenir le développement de la pensée mathématique des enfants.



2. Cadre théorique

Le jeu de faire semblant

Une situation imaginaire
initiée par les enfants

Des rôles choisis et interprétés
par les enfants

Des règles qui découlent des
rôles

> L'activité maitresse des enfants de 3 à 7 ans.
> Une source de développement qui amplifie la zone de proche développement.
> Qui contribue à la réalisation de gains développementaux (Bodrova et Leong, 2012; Leontiev, 1981/2009; Vygotsky, 1934/2011, 1978)

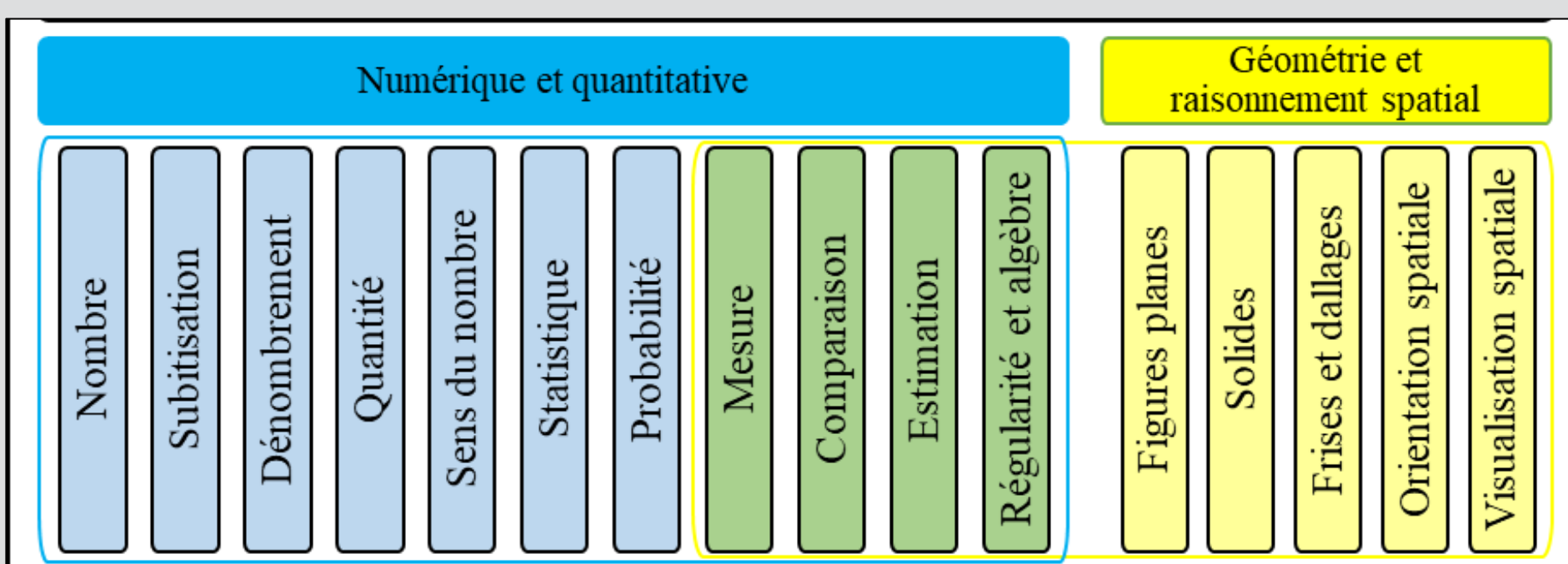
Le développement de la pensée mathématique*

est un processus dynamique qui amène l'enfant à former des concepts, à les transformer et à les comprendre. Ces concepts que l'enfant forme, transforme et comprend, par l'entremise des diverses expériences qui se présentent à lui, sont issus de différents savoirs mathématiques qui appartiennent à la pensée culturelle.

* Définition formulée à la lumière des travaux de Barbin (1993) et Radford (2015).

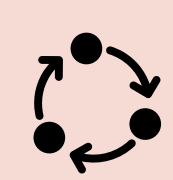
Les savoirs du modèle d'Éveil aux mathématiques

(Clements et Sarama, 2021; St-Jean et al., 2023)



L'étude des pratiques enseignantes

> Les pratiques enseignantes : tous les actes observables ainsi que les procédés de mise en œuvre de l'activité professionnelle de la personne enseignante, c'est-à-dire ses choix et ses prises de décisions (Altet, 2002, 2003).
> L'étude des pratiques enseignantes vise à décrire, à comprendre et à expliquer l'agir des personnes enseignantes dans leur rapport avec les enfants (Dupin de Saint-André et al., 2010; Lenoir, 2007).



3. Méthodologie

Une recherche qualitative/interprétative exploratoire à visée descriptive

Le profil des participants



2 ans
Mat. 4 ans
BÉPEP
Orthopédagogie



9 ans
Mat. 4 ans
BÉPEP



22 ans
Mat. 4 ans
BÉPEP



20 ans
Mat. 5 ans
BÉPEP
AS

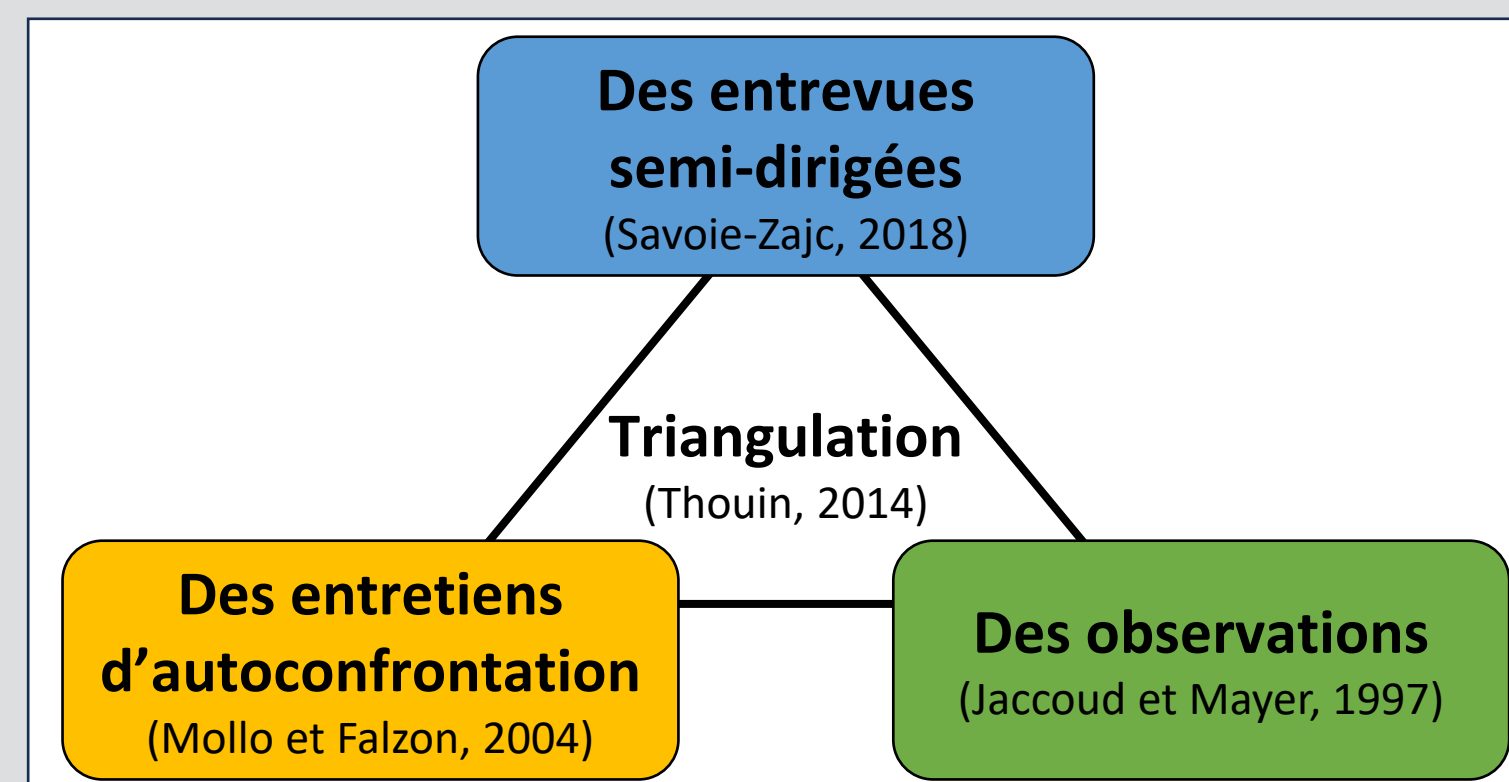


28 ans
Mat. 5 ans
BAS
Orthopédagogie
Doctorat

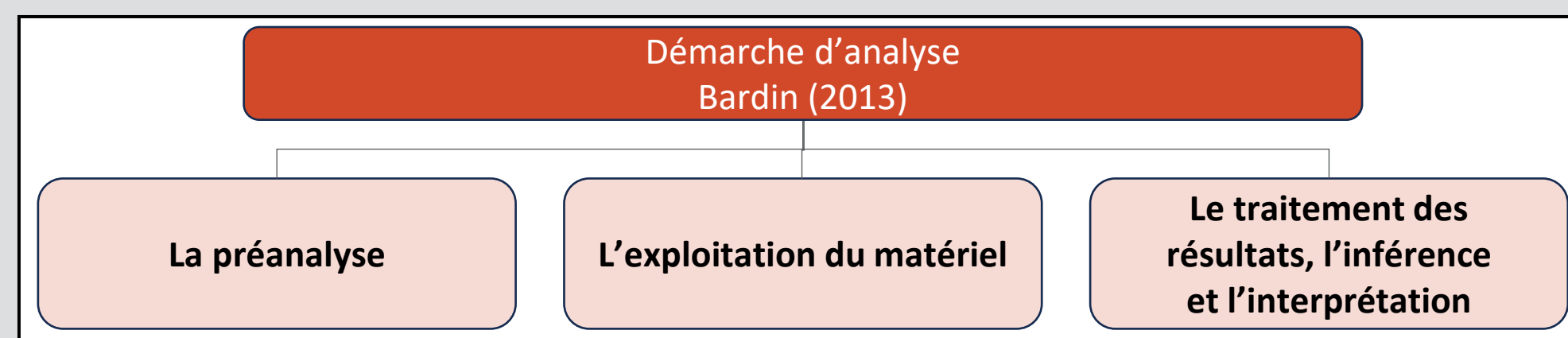


30 ans
Mat. 5 ans
BÉPEP
Éveil à la science

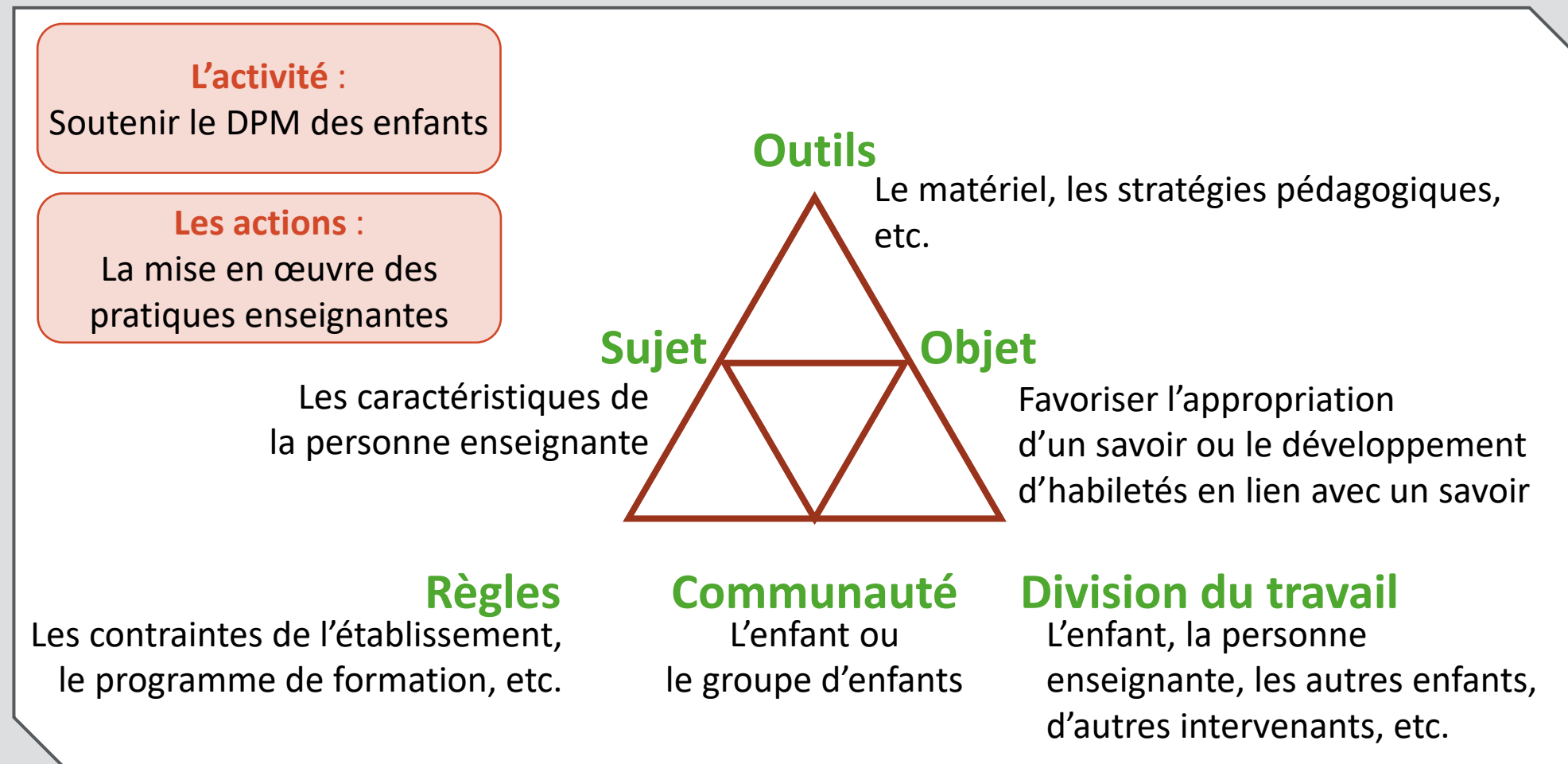
Les méthodes de collecte de données



La méthode d'analyse des données L'analyse de contenu



La théorie de l'activité (Engeström, 2001)



La question de recherche

Quelles pratiques enseignantes sont mises en œuvre en contexte de jeu de faire semblant afin de soutenir le développement de la pensée mathématique d'enfants à l'éducation préscolaire au Québec?



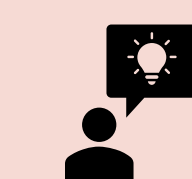
Les objectifs de recherche

Objectif spécifique 1

Décrire la mise en œuvre de pratiques enseignantes, à partir des actions de la personne enseignante, visant à soutenir le développement de la pensée mathématique des enfants en contexte de jeu de faire semblant à l'éducation préscolaire.

Objectif spécifique 2

Repérer des savoirs et des habiletés liés aux mathématiques qui sont soutenus par la mise en œuvre de pratiques enseignantes en contexte de jeu de faire semblant à l'éducation préscolaire.



4. Résultats et discussion

Des pratiques enseignantes mises en œuvre en contexte de jeu de faire semblant afin de soutenir le développement de la pensée mathématique

Avant le jeu		Pendant le jeu		Après le jeu
Planifier la mise en œuvre de ses pratiques	Organiser l'environnement	Des pratiques enseignantes associées spécifiquement à l'un des rôles pédagogiques		Animer une discussion
	Anticiper les actions des enfants	O Observer les actions et les réalisations des enfants	Attirer l'attention des enfants sur une tâche mathématique	Visionner les photos ou les vidéos prises pendant le jeu
	Prévoir des façons de soutenir les enfants en respectant leur ZDP	O Prendre des notes	Proposer une action visant l'intégration d'un savoir mathématique au jeu de faire semblant	Souligner les réussites des enfants qui ont été observées pendant le jeu
	Anticiper ses propres actions dans le jeu	O Prendre des photos ou des vidéos	Encourager un enfant à s'engager dans une activité mathématique	Utiliser ses observations
	Préparer ses observations	O Ajouter du matériel pour répondre aux besoins des enfants	Proposer une stratégie liée aux mathématiques	Communiquer avec les parents à propos d'observation réalisées pendant le jeu
	Mettre du matériel à disposition des enfants	O Valoriser un enfant pour en faire un modèle	Donner des indications sur une façon de faire	
	Afficher des référentiels mathématiques	M Faire des liens avec le vécu de l'enfant	Expliquer des savoirs liés aux mathématiques	
Mettre en place des activités pour alimenter le jeu	Visionner des photos ou des vidéos	M Proposer des façons de bonifier le scénario de jeu	Expliquer une tâche mathématique	« Le jeu va nous permettre de travailler la construction de sens avec eux, la pertinence des mathématiques » Ens6
	Faire une visite d'un lieu réel en lien avec la thématique	M Proposer du matériel à utiliser dans le jeu	Fournir des informations mathématiques	
	Lire des albums narratifs et documentaires	M Proposer un défi aux enfants	Introduire du vocabulaire mathématique	« Le jeu, ça me permet vraiment d'aller selon leur zone proximale de développement, donc je peux m'adapter à chaque enfant, dans mes interventions. » Ens6
	Présenter, expliquer le fonctionnement et expérimenter le matériel à disposition	C S'adapter à la zone de développement le plus proche de l'enfant	Questionner les enfants	« Le jeu donne ce droit-là à l'enfant d'essayer. » Ens4
	Animer une discussion	C Faire du modelage	Répéter les propos de l'enfant pour l'amener à réfléchir	
	Mettre en place des ateliers	C Répondre à une question de l'enfant dans le contexte du jeu	Reformuler ses propos ou ceux de l'enfant	« Ça n'a jamais l'air d'une erreur non plus quand il est en train de jouer, mais il apprend de cette erreur-là. » Ens4
	Animer une activité dirigée	C Encourager l'enfant à trouver une stratégie pour résoudre un problème		
		L Orienter le scénario pour amener les enfants à développer leur pensée mathématique		

