

# Jouer pour développer le goût de lire et d'écrire

**Roxane Drainville, Ph. D.**

Professeure à l'éducation préscolaire et à la formation pratique  
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Colloque Mauricien AuTour de la lecture  
En mode virtuel - 10 décembre 2024



# Objectif de cette conférence



Découvrir comment intervenir en contexte de jeu de faire semblant pour soutenir les apprentissages de l'enfant au sujet du langage écrit, tout en favorisant son intérêt pour la lecture et l'écriture.

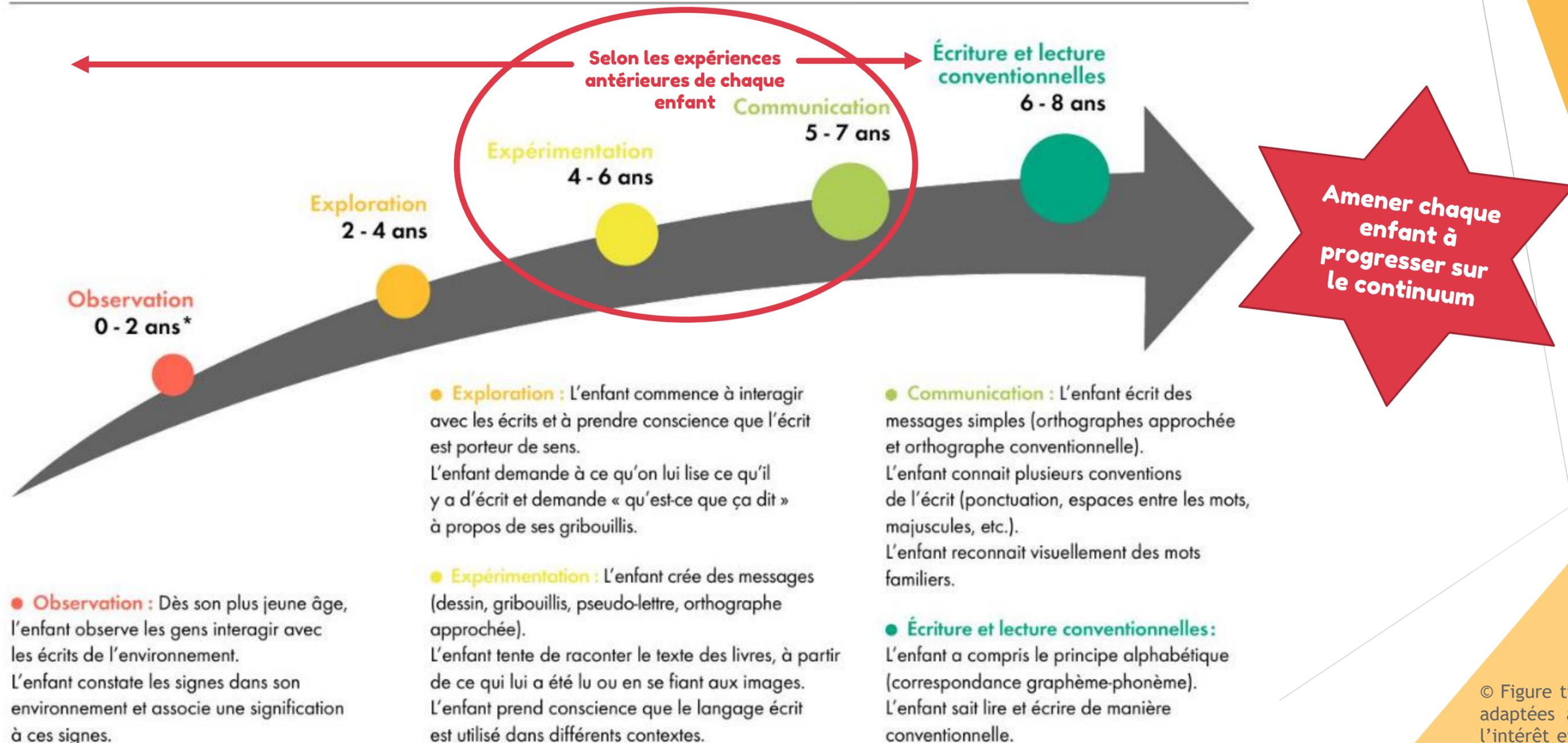
# Déroulement



1. Le développement du langage écrit à l'âge préscolaire
2. Les principes de l'approche intégrale du développement du langage
3. Le potentiel pédagogique du jeu symbolique (jeu de faire semblant)
4. Intervenir en contexte de jeu
5. Période d'échanges et de questions

# Le développement du langage écrit à l'âge préscolaire (3-7 ans)

Figure 1. Continuum du développement du langage écrit chez l'enfant d'âge préscolaire (Traduit et inspiré de Otto, 2019, p. 37)



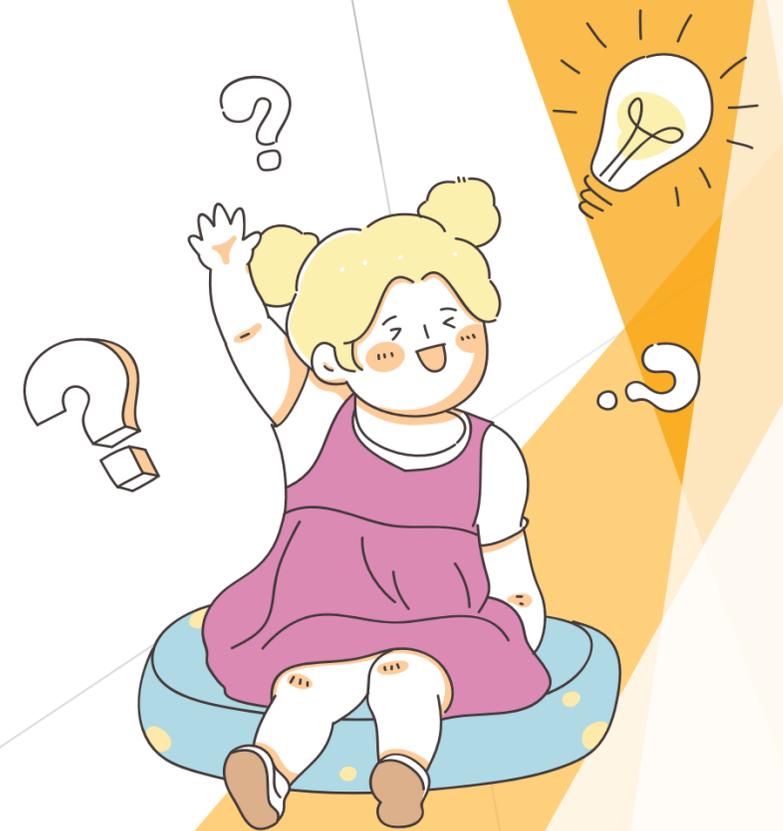
\* Les âges sont donnés à titre approximatif seulement.

© Figure tirée de Drainville (2024). Pratiques adaptées à l'âge préscolaire pour favoriser l'intérêt et les apprentissages des enfants en lien avec le langage écrit, *Revue Préscolaire*, 62(1), 43-46

# Le développement du langage écrit à l'âge préscolaire (3-7 ans)

À leur entrée à l'école, plusieurs enfants ne ressentent pas le besoin d'écrire et n'ont qu'une idée très vague de la nécessité de la lecture et de l'écriture.

L'apprentissage du langage écrit devrait se dérouler dans des contextes qui ont un sens, qui font apparaître la nécessité de l'écriture; il faut apprendre "naturellement", c'est-à-dire: enseigner non pas des lettres, mais un langage.



# Les principes de l'approche intégrale du développement du langage

- L'enseignement doit soutenir les enfants afin qu'ils apprennent à utiliser de manière autonome le langage oral (l'écoute et la parole) et le langage écrit (la lecture et l'écriture, l'observation et la représentation des signes, des symboles et des images) en tant que **moyens de comprendre et de communiquer efficacement pour des raisons authentiques et personnelles** (Gambrell et al., 2011).
- L'apprentissage du langage écrit est intégré à toutes les facettes de la classe et de l'école, **mais aussi de la maison et de la communauté** (Rasinski et Padak, 2004).
- L'approche intégrale repose sur le recours à diverses stratégies qui varient selon le niveau d'apprentissage du langage écrit (Otto, 2019). L'enseignante doit également réussir à **adapter l'environnement d'apprentissage, le matériel et les méthodes pédagogiques aux besoins de chaque enfant** (Gambrell et al., 2011).
- Dans les premières années de l'enfant, **enrichir ses expériences langagières est plus important** encore que le simple souci de lui apprendre à lire et à écrire. **Traiter la lecture et l'écriture comme étant essentiellement une acquisition de codes et de conventions inhibe la sensibilité aux liens organiques des signes écrits et des signifiés verbaux** (Rosenblatt, 1994).

# Les principes de l'approche intégrale du développement du langage

L'approche intégrale aborde l'apprentissage du langage écrit comme un processus culturel (comme l'apprentissage de la cuisine) (Gee, 2012).

Ce processus implique des « experts » (adultes, pairs plus avancés) qui créent un **environnement riche en supports pour les apprenants**. Les apprenants **observent** l'expert au travail. L'expert **modélise** des comportements (p. ex. cuisiner un certain mets) et **les accompagne de paroles qui aident les apprenants à savoir sur quoi porter leur attention**. Dans leurs efforts initiaux, **les apprenants collaborent** avec l'expert, lequel fait la plupart du travail et **étaye les efforts** des apprenants. Des textes ou d'autres artefacts (p. ex. recettes, livres de recettes) qui contiennent des informations utiles **sont fournis « sur demande » ou « juste en cas de besoin »**. Les outils appropriés sont également disponibles, dont beaucoup contiennent des « connaissances » que les apprenants n'ont pas besoin de stocker dans leur tête (par exemple, des casseroles faites de certains matériaux « savent » comment propager correctement la chaleur). Les apprenants reçoivent une **rétroaction verbale et comportementale continue** pour leurs efforts. Et, enfin, les apprenants sont conscients que les experts ont une certaine **identité socialement significative (ici « cuisinier ») qu'ils souhaitent acquérir en tant que partie intégrante de l'appartenance à un groupe culturel plus large**.

(Traduction libre, Gee, 2012, p. 10-11)



# L'apprentissage du langage écrit comme un processus culturel

Qu'est-ce  
que tu lis ?

Pourquoi  
tu souris  
quand tu  
lis?

Je lis une histoire et  
le personnage vient  
de retrouver son ami  
perdu!

Je cherche une  
idée de repas  
pour le souper  
dans mon livre  
de recettes.

Moi aussi je  
veux être  
une lectrice!



# Le potentiel pédagogique du jeu symbolique (jeu de faire semblant)

## Situation imaginaire

L'enfant d'âge préscolaire veut accomplir des actes qu'il ne peut faire dans la vie réelle. Il assouvit alors ses désirs irréalisables en créant une situation imaginaire (faire semblant). Il donne alors de nouvelles fonctions aux objets qui l'entourent (substitution). « **Dans le langage, les choses sont désignées par des mots constitués de sons à l'oral et de lettres à l'écrit. Dans le jeu, elles sont remplacées par des objets substitués**, lesquels ont la même fonction que les mots : ils permettent aux enfants de coder et de décoder le sens » (Marinova, 2014, p. 31)

## Rôles

L'enfant d'âge préscolaire prend un rôle identique ou complémentaire à celui d'autres joueurs. Dans ce rôle social, il imite les comportements des adultes qu'il a observés (notamment en reproduisant des comportements de lecteur et de scripteur). **Il explore ainsi différentes fonctions du langage écrit.**

## Scénario

L'enfant planifie et négocie avec les autres joueurs les actions et les interactions qui se produiront dans le jeu. Cela contribue au développement du **discours argumentatif et du discours narratif** chez l'enfant.



**C'est l'heure de dormir Nounours. Je vais te raconter une histoire avant le dodo.**

# L'exploration et la découverte du langage écrit

## Les fonctions du langage écrit Montésinos-Gelet et Collin (2022, p.9)

Fonction injonctive	<ul style="list-style-type: none"><li>• Agir</li><li>• Faire agir</li></ul>	<i>Instructions - Règles - Pancartes - Recette</i>
Fonction régulatrice	<ul style="list-style-type: none"><li>• Garder en mémoire</li><li>• Organiser des informations</li></ul>	<i>Liste - Agenda - Calendrier - Schéma</i>
Fonction communicative	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer avec les autres</li><li>• Exprimer ses besoins, ses sentiments et ses goûts</li></ul>	<i>Lettre - Carte de souhaits - Texto - Message - Courriel</i>
Fonction de politesse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Démontrer un savoir-vivre</li></ul>	<i>Carte de remerciement - Mot d'excuse - Affiche « bienvenue »</i>
Fonction heuristique	<ul style="list-style-type: none"><li>• Découvrir, explorer, apprendre et connaître</li></ul>	<i>Album documentaire - Atlas - Dictionnaire</i>
Fonction informative	<ul style="list-style-type: none"><li>• S'informer</li><li>• Informer</li></ul>	<i>Affichage d'un commerce - Menu Emballage alimentaire - Catalogue</i>
Fonction imaginative et esthétique	<ul style="list-style-type: none"><li>• Créer</li><li>• Imaginer</li></ul>	<i>Histoire - Pièce de théâtre - Chanson - Poème</i>
Fonction d'attestation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Officialiser un fait ou un accord</li></ul>	<i>Contrat - Entente</i>

# Intervenir en contexte de jeu

Interventions

Posture extérieure  
au jeu

Posture intérieure  
au jeu

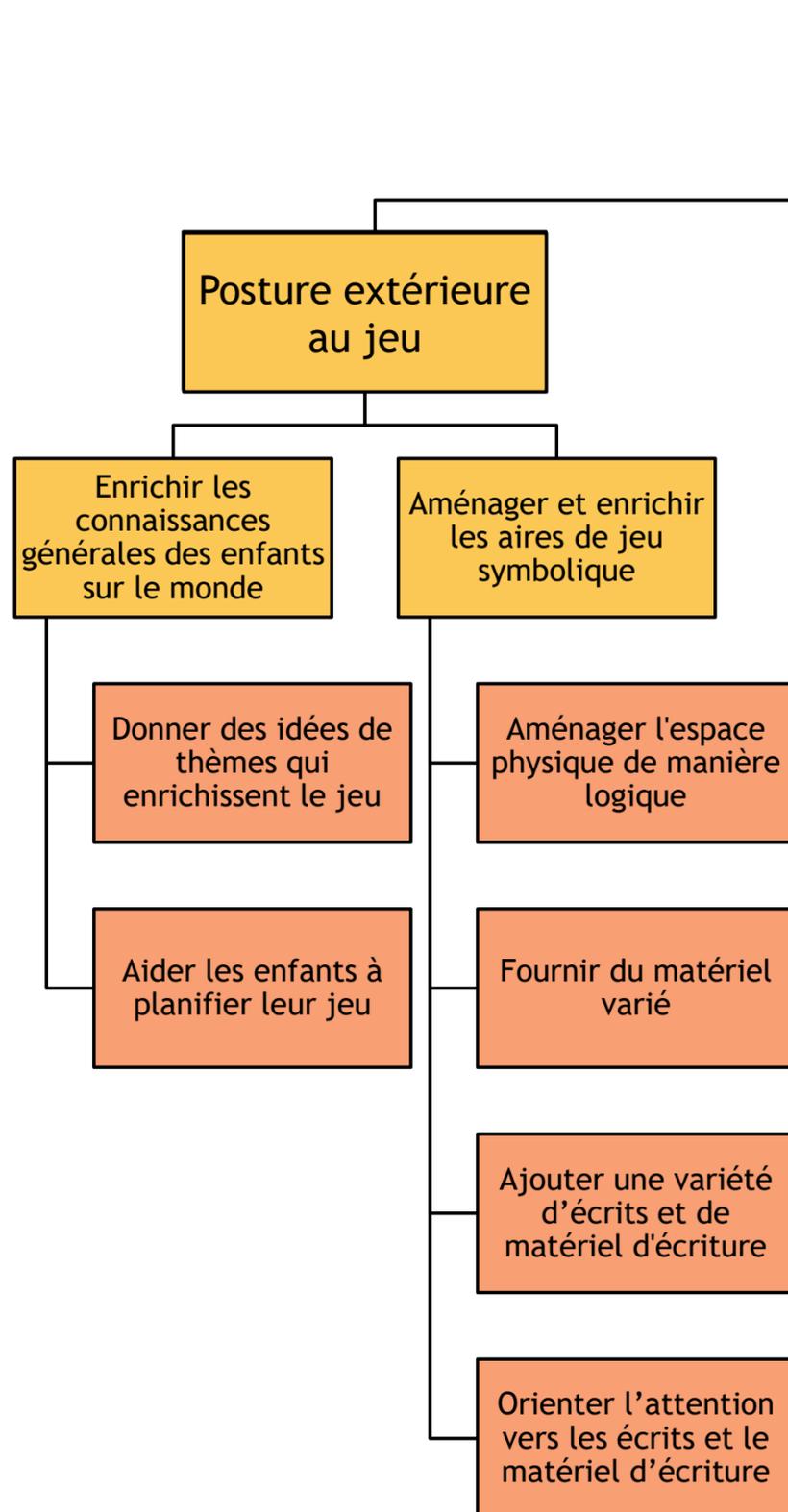


Image de tonodiaz sur freepik



Image de freepik

# Intervenir en contexte de jeu



## Enrichir les connaissances générales des enfants :

- Cartes conceptuelles sur un thème de jeu
- Ligne du temps (scénario)
- Dessin de rôles sociaux
- Personne invitée en classe, sorties scolaires
- Demander « à quoi allez-vous jouer? » « à quoi avez-vous joué? »



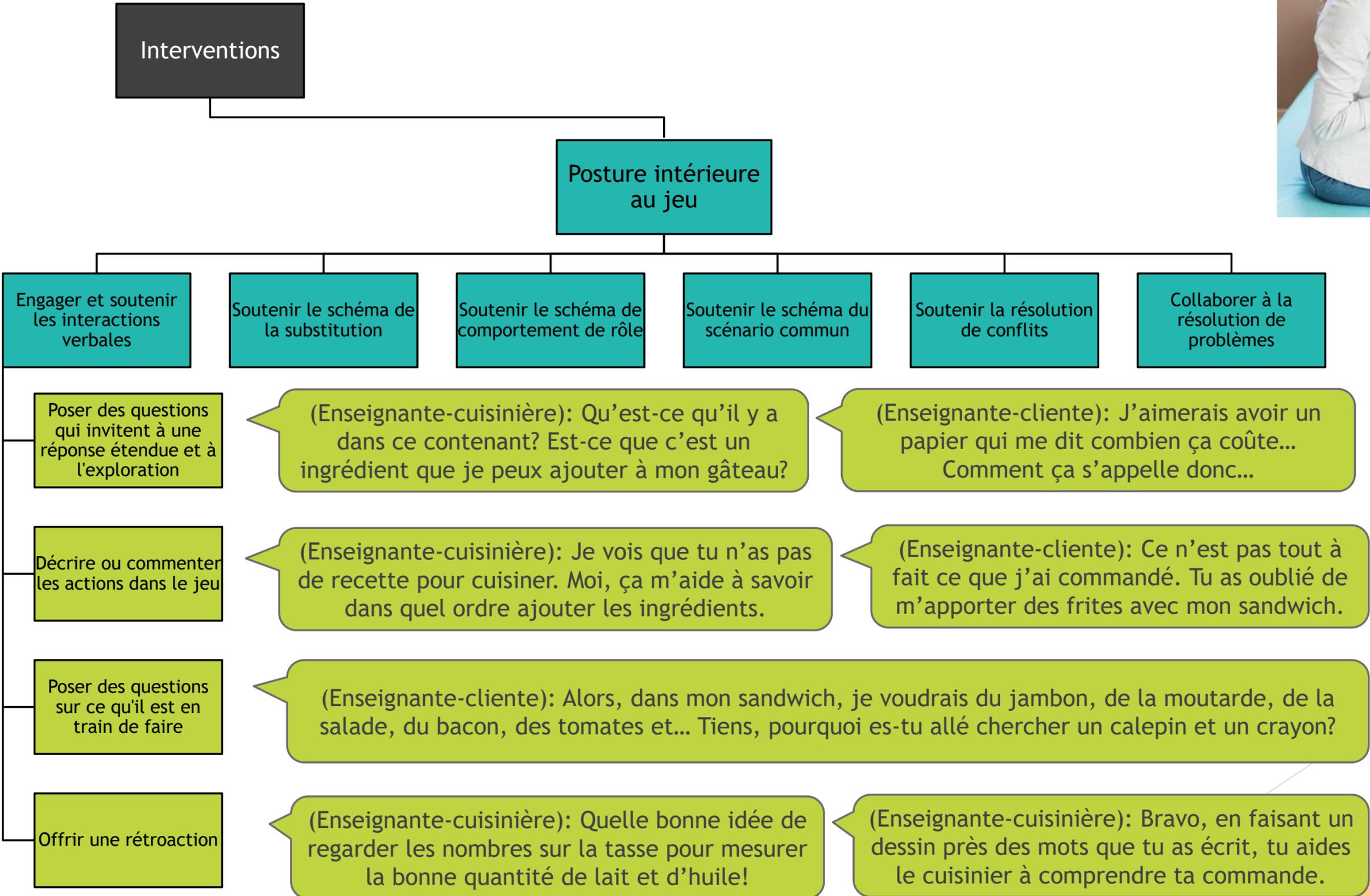
## Aménager et enrichir les aires de jeu symbolique:

- Consulter les enfants pour l'aménagement d'un coin (leurs idées/conceptions)
- Ajout de matériel de bricolage et d'objets ouverts et polyvalents
- Ajout de livres, magazines, affiches, boîte aux lettres, matériel d'écriture, calepins, etc.
- Présenter le matériel disponible ou ajouté

# Intervenir en contexte de jeu



Image de freepik

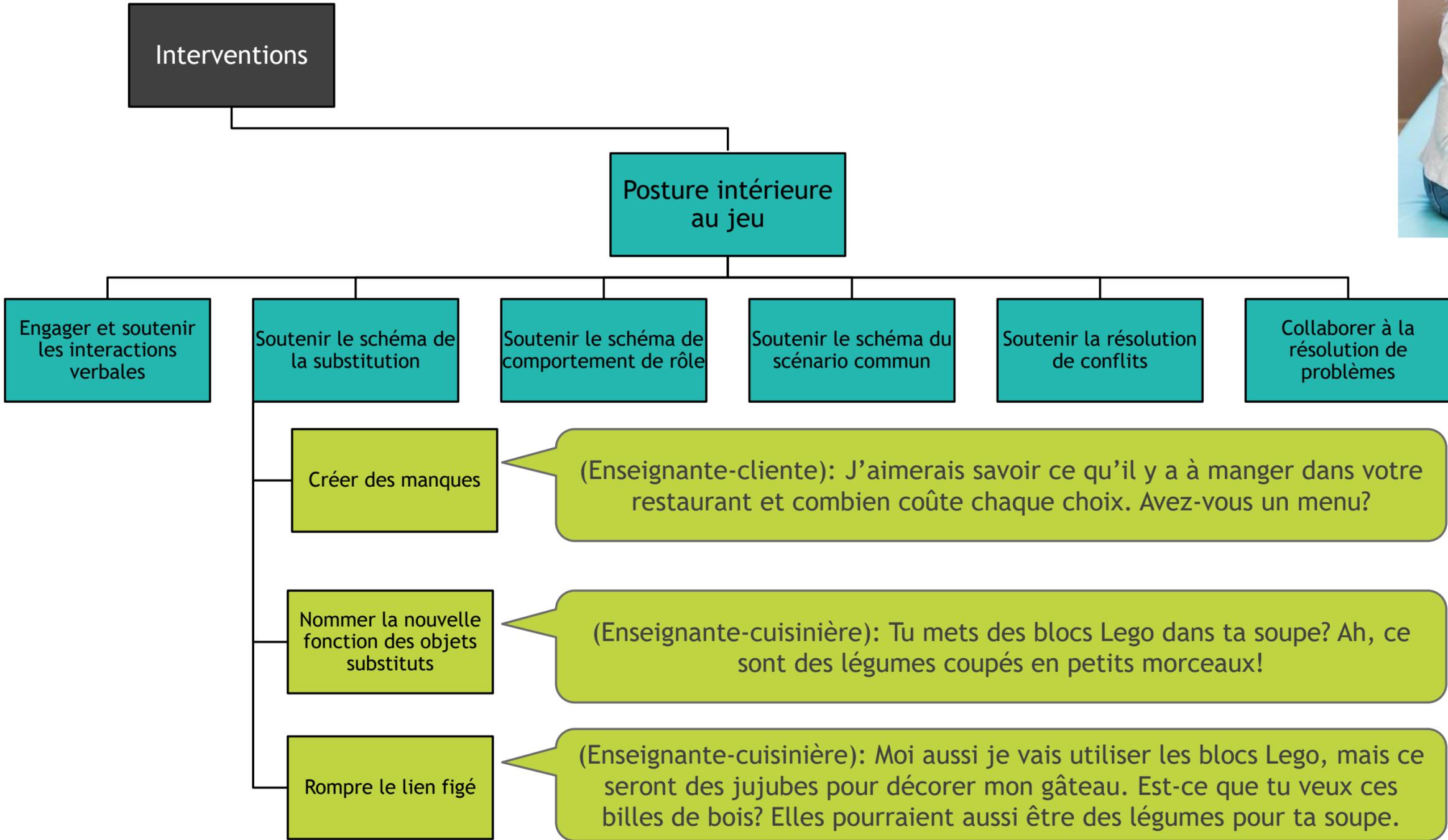


Rester à l'écoute des réactions de l'enfant

# Intervenir en contexte de jeu



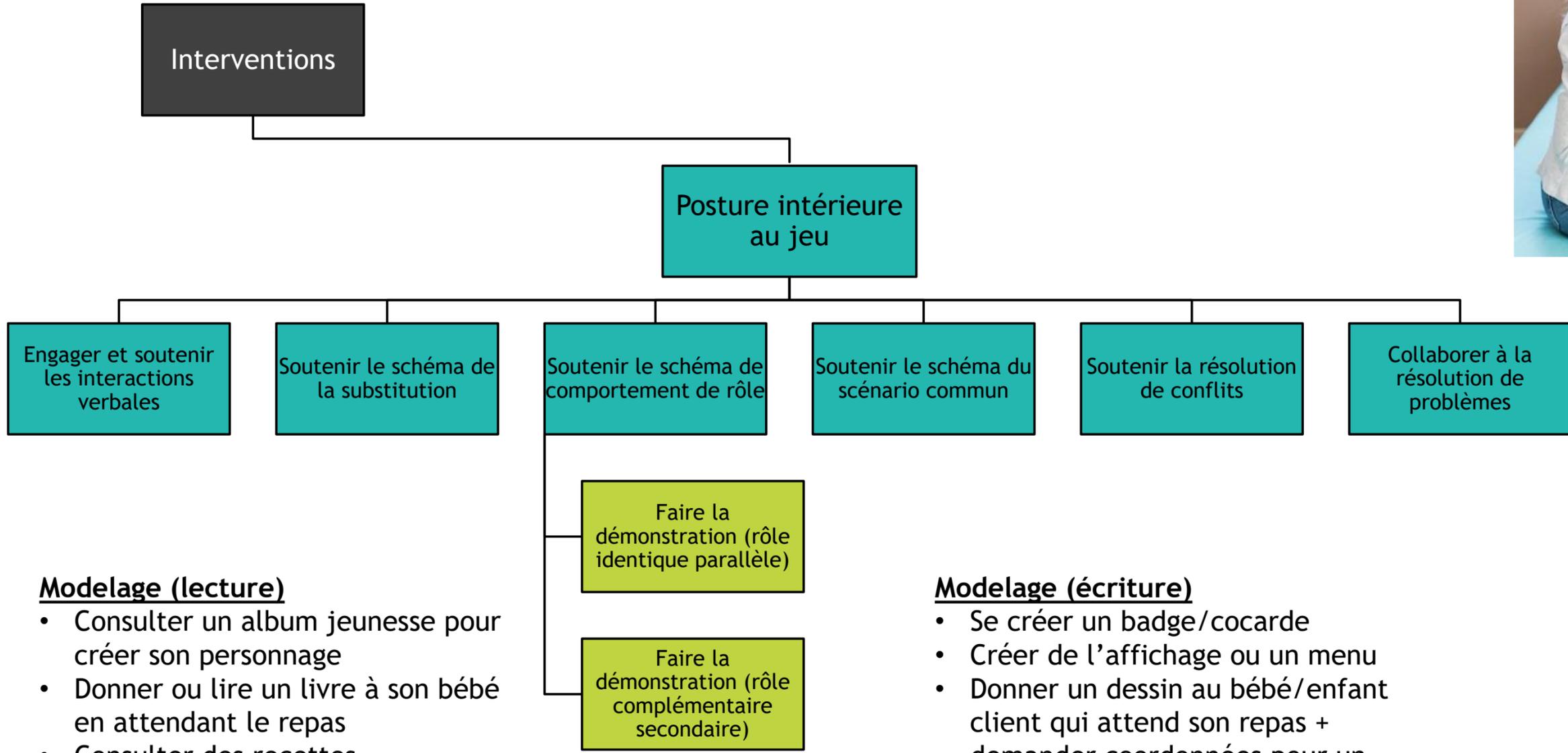
Image de freepik



# Intervenir en contexte de jeu



Image de freepik



### Modelage (lecture)

- Consulter un album jeunesse pour créer son personnage
- Donner ou lire un livre à son bébé en attendant le repas
- Consulter des recettes
- Lire les indications sur les emballages

### Modelage (écriture)

- Se créer un badge/cocarde
- Créer de l'affichage ou un menu
- Donner un dessin au bébé/enfant client qui attend son repas + demander coordonnées pour un tirage
- Appeler pour faire une réservation (prévoir un livre de réservation)
- Appeler pour demander une livraison (prévoir un bon de livraison - commande et adresse)

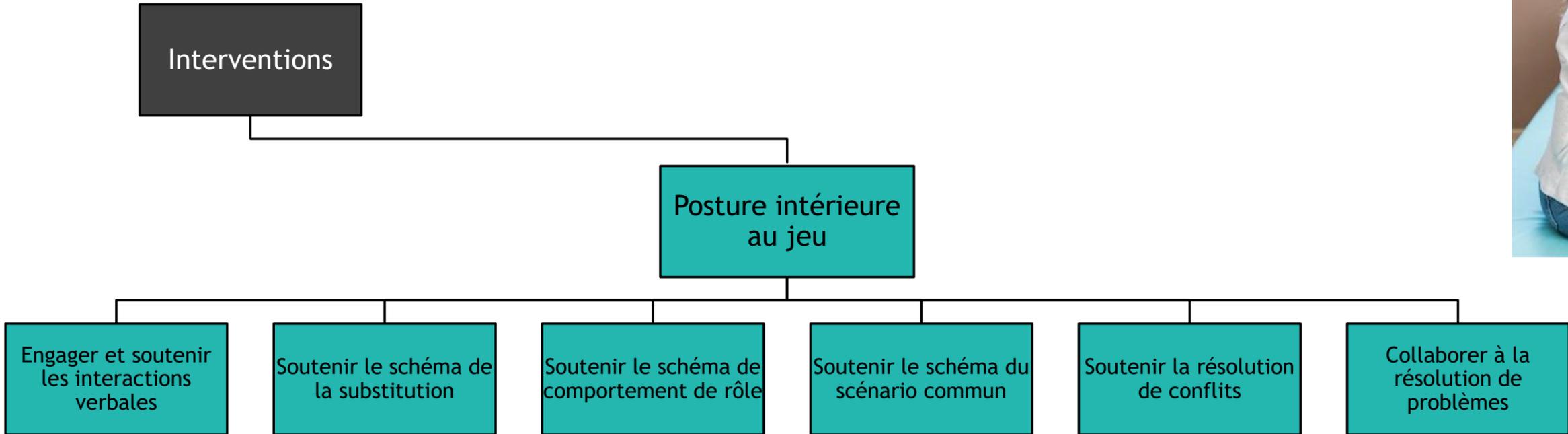


Attention à ne pas prendre le contrôle du jeu

# Intervenir en contexte de jeu



Image de freepik



### Combiner les intentions de jeu

- Les enfants qui jouent à un autre jeu passent une commande au restaurant
- Le restaurant fait une promotion pour les repas des fêtes (ou crée des coupons rabais) et les envoie par la poste (dans le coin maison)
- Il y a un incendie (ou un vol) au restaurant et on appelle les pompiers/ les policiers.

Combiner les intentions de jeu

Réanimer un scénario

### Réanimer un scénario

- On affiche une offre d'emploi pour embaucher un cuisinier, un livreur, un serveur, etc.
- Le restaurant change de menu ou se spécialise (maintenant il devient une sandwicherie ou une brûlerie ou une pâtisserie)

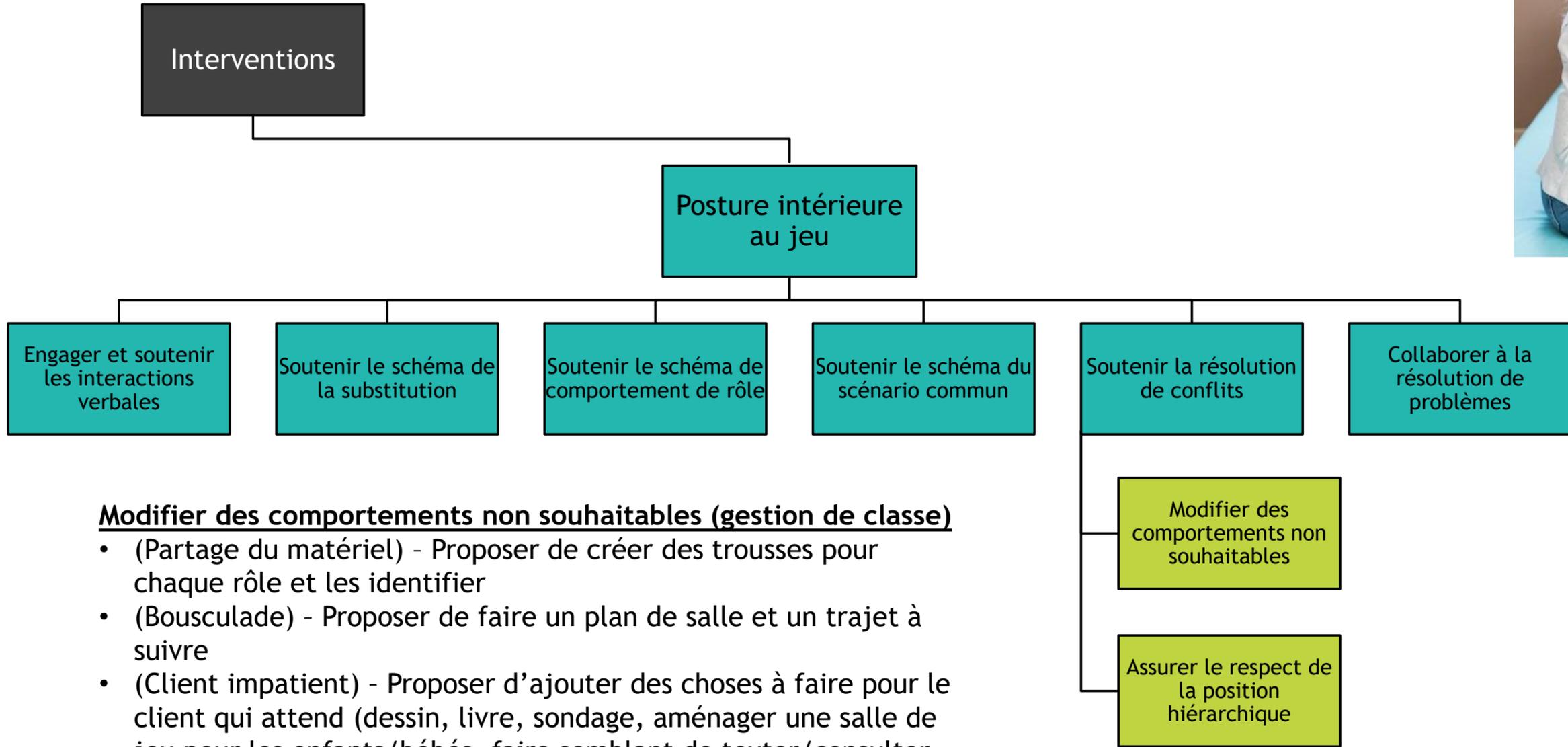


Attention à ne pas imposer vos idées

# Intervenir en contexte de jeu



Image de freepik



### Modifier des comportements non souhaitables (gestion de classe)

- (Partage du matériel) - Proposer de créer des trousseaux pour chaque rôle et les identifier
- (Bousculade) - Proposer de faire un plan de salle et un trajet à suivre
- (Client impatient) - Proposer d'ajouter des choses à faire pour le client qui attend (dessin, livre, sondage, aménager une salle de jeu pour les enfants/bébés, faire semblant de texter/consulter ses messages sur son cellulaire)

### Assurer la position hiérarchique des rôles

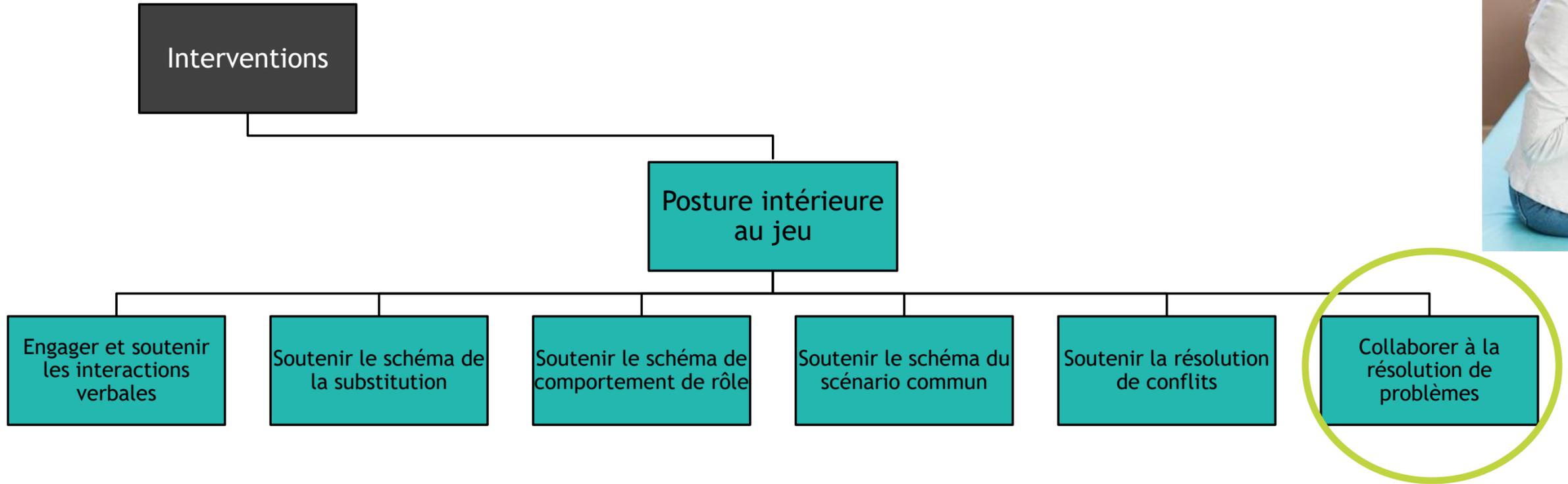
- Faire une charte des tâches propres à chaque rôle
- Créer un horaire de travail (qui joue quel rôle et quand)
- Dans votre rôle, vous référer à la personne qui doit accomplir l'acte en question (ne pas donner votre commande au cuisinier et demander à voir la personne qui fait le service aux tables).



# Intervenir en contexte de jeu



Image de freepik



Les médiateurs sont des objets servant d'intermédiaires entre l'enfant et l'environnement et facilitant un comportement particulier.

Un médiateur devient un instrument psychologique (outil cognitif) lorsque l'enfant l'intègre dans ses propres activités

Le langage comme médiateur et instrument psychologique

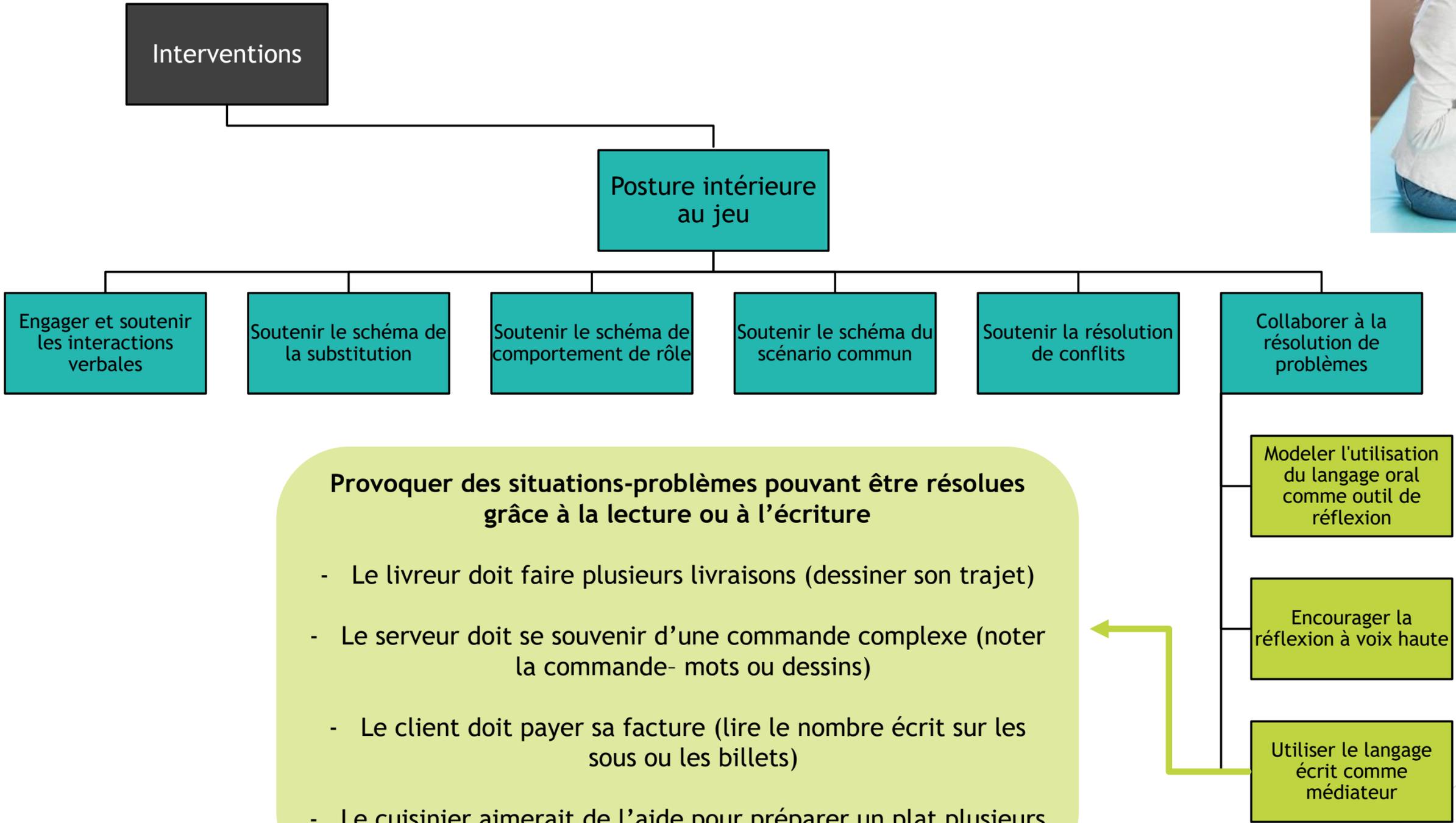
Quelques exemples d'instruments psychologiques

- Stratégies mnémotechniques
  - Dire à voix haute une séquence à mémoriser
  - Utiliser des acronymes
  - Écrire sur un calendrier ou dans un agenda, faire une liste
- Stratégies d'autocontrôle
  - Compter avant de réagir
  - Se parler à soi-même
- Stratégies de raisonnement
  - Représenter des idées sous forme de schémas ou de tableaux
  - Préparer un plan

# Intervenir en contexte de jeu



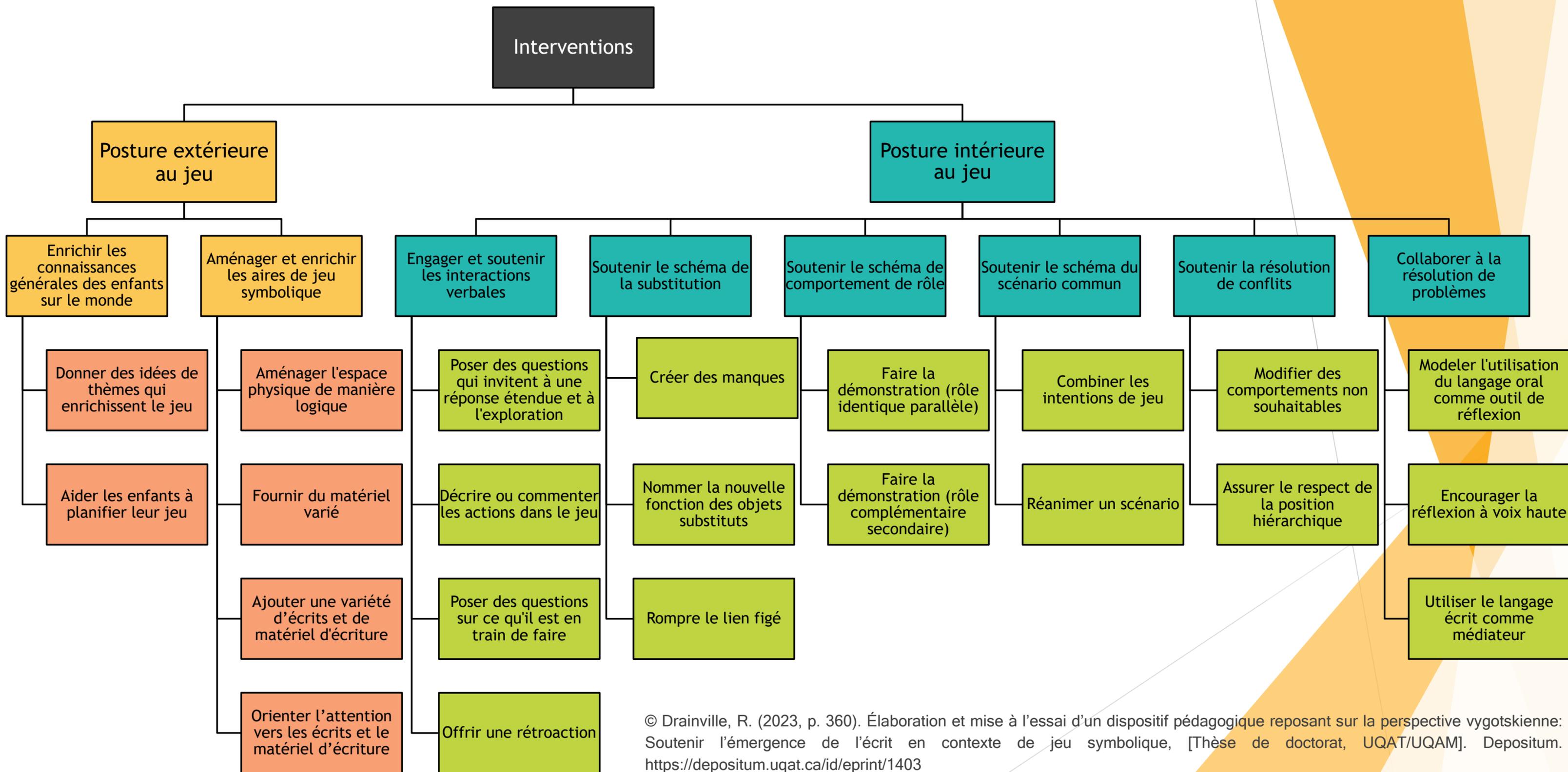
Image de freepik



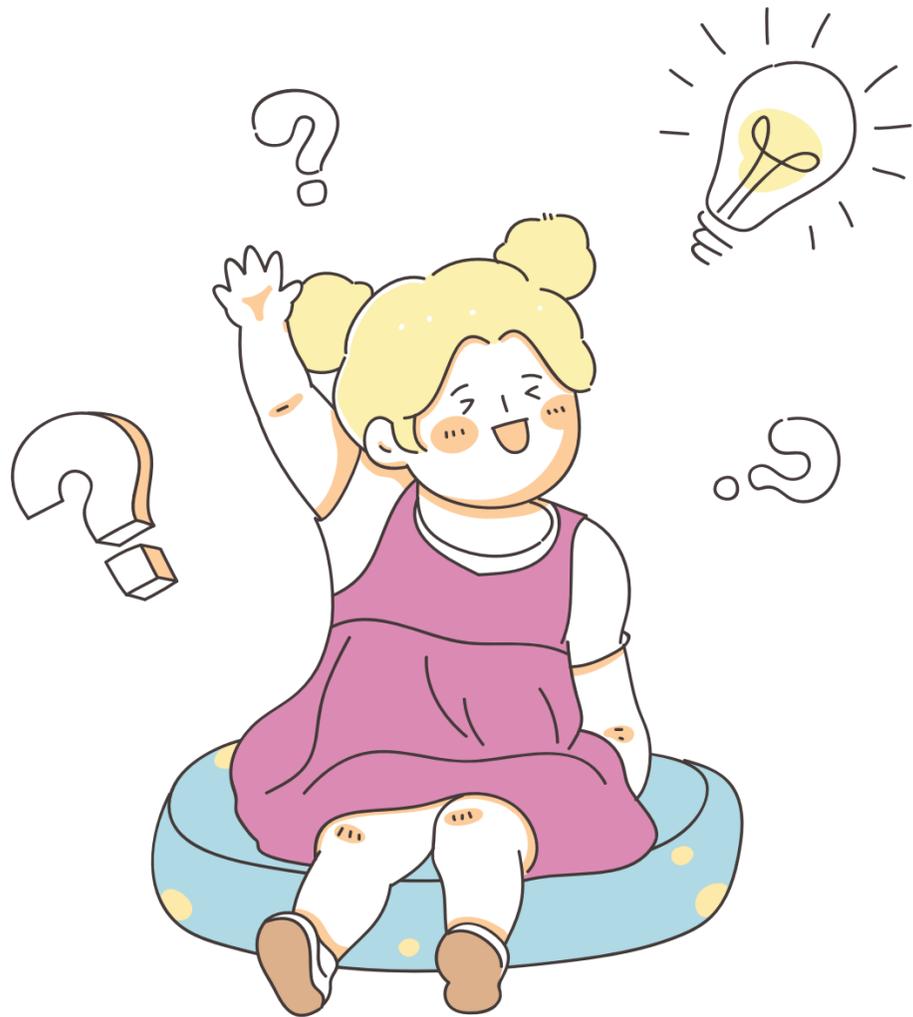
**Provoquer des situations-problèmes pouvant être résolues grâce à la lecture ou à l'écriture**

- Le livreur doit faire plusieurs livraisons (dessiner son trajet)
- Le serveur doit se souvenir d'une commande complexe (noter la commande- mots ou dessins)
- Le client doit payer sa facture (lire le nombre écrit sur les sous ou les billets)
- Le cuisinier aimerait de l'aide pour préparer un plat plusieurs fois (écrire/dessiner sa recette pour son assistant-cuisinier)

# Comment intervenir en contexte de jeu



# Période d'échanges et de questions





# Jouer pour développer le goût de lire et d'écrire

**Roxane Drainville, Ph. D.**

Professeure à l'éducation préscolaire et à la formation pratique  
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Colloque Mauricien AuTour de la lecture  
En mode virtuel - 10 décembre 2024

# Références

- Drainville, R. (2023, p. 360). *Élaboration et mise à l'essai d'un dispositif pédagogique reposant sur la perspective vygotkienne: Soutenir l'émergence de l'écrit en contexte de jeu symbolique*, [Thèse de doctorat, UQAT/UQAM]. Depositum. <https://depositum.uqat.ca/id/eprint/1403>
- Gambrell, L. B., Malloy, J. et Mazzoni, S. A. (2011). Evidence-based best practices in comprehensive literacy instruction. Dans L. M. Morrow et L. B. Gambrell (Dir.), *Best practices in literacy instruction* (4 ed., p. 11-36). Guilford Press.
- Gee, J. P. (2012). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Routledge.
- Marinova, K. (2014). *L'intervention éducative au préscolaire: Un modèle de pédagogie du jeu*, PUQ.
- Montésinos-Gelet, I. (2022). Dans dans I. Montésinos-Gelet, M. Dupin de Saint-André et O. Tremblay (dir.). *La lecture et l'écriture - Tome 2 Fondements et pratiques au 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles du primaire*. (p. 3-21). Chenelière éducation.
- Rasinski, T. et Padak, N. (2004). Beyond consensus-beyond balance: Toward a comprehensive literacy curriculum. *Reading & Writing* <https://doi.org/10.1080/10573560490242813>
- Rosenblatt, L. M. (1994). The Transactional Theory of Reading and Writing. Dans R. B. Ruddell, M. R. Ruddell, et H. Singer (Dir.), *Theoretical models and processes reading* (4 ed., p. 1057-1092). International Reading Association.