DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

DÉVELOPPER LE VOCABULAIRE DES ÉLÈVES DE MATERNELLE VIA UN JEU SUR ÉCRAN

Publié le 16 novembre 2020

par Camille Stassart

Apprendre aux élèves de 3e maternelle de nouveaux mots de vocabulaire grâce aux serious games, des jeux « sérieux » basés sur des outils numériques. Tel est le pari de Jean-Paul Vandenberghe, enseignant à la haute école en Hainaut, et responsable du projet AVOMA (Apprentissage du VOcabulaire en MAternelle). Ce projet, financé par le fonds FRHE (Financement de la recherche en Haute École), fait partie des 7 projets sélectionnés par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB) pour la période 2020-2022.

DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

La 3e maternelle, une année charnière pour les

Année précédant l'entrée en primaire, la 3e maternelle représente une période clé dans l'éducation de l'enfant. Cette année est d'ailleurs devenue, depuis septembre 2020, obligatoire pour tous. Le but étant d'augmenter les chances de réussite des écoliers dans l'enseignement primaire. La FWB a ainsi approuvé durant l'été 2020 le tout premier référentiel des apprentissages du niveau maternel.

« L'idée de développer un outil visant à mieux maîtriser la langue française pour ce public préscolaire m'est venue en échangeant avec des instituteurs et institutrices, avec qui j'ai pu travailler dans le cadre d'un autre projet de recherche. Ils m'ont notamment rapporté que l'acquisition du vocabulaire restait un point important à travailler avec les enfants de 3e maternelle, avant leur entrée en primaire. Qui plus est pour les élèves venant de milieux défavorisés », stipule Jean-Paul Vandenberghe.

Dans la publication « Voir l'école maternelle en grand ! » (2019), la Fondation Roi Baudouin indique en effet que « dès la première primaire, les enfants issus de milieux défavorisés accumulent plus de retard que les autres, une différence qui se renforce par la suite. Il faut agir le plus tôt possible : encourager la fréquentation de l'école maternelle, mais aussi investir davantage dans la qualité de l'accueil et de l'accompagnement avec une attention particulière pour les enfants plus vulnérables. »

Par le projet AVOMA, l'équipe de Jean-Paul Vandenberghe vise donc à mieux encadrer ces enfants en particulier dans leur apprentissage du vocabulaire.

Initier au numérique dès le plus jeune âge

Pour ce faire, les chercheurs ambitionnent de concevoir, d'ici deux ans, différents jeux sur tablette à vocation pédagogique :
« Nous espérons développer aux moins trois jeux. L'un d'eux portera sur l'apprentissage de nouveaux mots grâce à des définitions. Il est aussi envisagé qu'un des jeux soit associé à la découverte d'une petite histoire. L'enfant serait de cette façon confronté de manière concrète à la nouvelle utilisation d'un mot, dont il viendrait de découvrir le sens par le jeu. Étant donné que la compréhension d'un récit passe par la connaissance des mots de vocabulaire, cela donnera du sens à son apprentissage », développe le responsable du projet.

DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

« Enfin, nous pensons aussi nous inspirer du jeu traditionnel « Memory », dans l'idée où le dessin sur la carte serait dénommé à l'enfant par le jeu ».

Quid de l'effet néfaste des écrans sur les enfants ?

Malgré tout, à l'heure où l'on suspecte de plus en plus de l'influence néfaste des écrans sur les plus petits, l'idée d'enseigner aux 3e maternelle via des tablettes pose question.

« Bien sûr, nous nous sommes interrogés sur la pertinence d'employer cet outil numérique pour un public scolaire aussi jeune. Néanmoins, l'idée d'interdire son utilisation n'est pas non plus tenable, quand on sait que la tablette se retrouve aujourd'hui dans de nombreux foyers. Le tout est de bien encadrer l'enfant et, finalement, de l'habituer aux bonnes pratiques. Il n'est pas question ici de le laisser seul pendant des heures avec une tablette dans les mains », affirme le chercheur.

Selon lui, ces tablettes apportent une réelle plus-value à l'apprentissage : « Dans le cadre d'une utilisation raisonnée, nous défendons l'utilité de l'objet. Etant attrayant et facile à manipuler, l'enfant sera enthousiaste à accomplir la tâche qu'on lui demande. En outre, la tablette permettra de travailler avec l'enfant en difficulté de manière plus individuelle », informe Jean-Paul Vandenberghe.

L'équipe du projet prévoit de tester ces jeux sur le terrain scolaire d'ici à l'an prochain. À plus long terme, ils espèrent mettre cette application à la disposition de toutes les écoles maternelles francophones. En parallèle, elle serait aussi disponible pour les parents d'élèves, désireux de proposer à leurs enfants des jeux éducatifs adaptés.