

# ACCÉLÉRER L'APPRENTISSAGE DE BASE PAR LE JEU

UNE APPROCHE EFFICACE POUR AMÉLIORER LA  
LITTÉRATIE, LA NUMÉRATIE ET LES COMPÉTENCES  
SOCIO-ÉMOTIONNELLES



# RÉSUMÉ

**Cet exposé de politique présente des arguments promouvant le jeu en tant que moyen éprouvé et peu coûteux de favoriser l'apprentissage de base, notamment en ce qui concerne la littératie, la numératie et les compétences socio-émotionnelles. En se servant de données recueillies à travers le monde et des retombées des programmes de Right To Play, cet exposé décrit la manière dont les interventions faisant appel au jeu permettent aux enfants d'atteindre tout leur potentiel en tirant parti de leur curiosité naturelle et en répondant à leurs besoins particuliers en matière d'apprentissage. Alors que le droit au jeu gagne en reconnaissance à travers le monde, les organisations bailleuses de fonds, les ministères de l'Éducation ainsi que les expert·e·s nationaux et locaux du jeu peuvent collectivement faire en sorte que les systèmes éducatifs investissent dans l'apprentissage par le jeu et adoptent cette approche afin que nous puissions atteindre nos objectifs communs en matière d'éducation et d'apprentissage.**

Source de la photo de couverture : Luca Imberi pour Right To Play

**C'est par l'entremise du jeu que les enfants apprennent et sont en mesure de comprendre le monde qui les entoure.** Le jeu leur permet de développer leur esprit critique, les encourage à explorer et à expérimenter, en plus de leur donner l'occasion d'interagir avec les autres tout en apprenant et en améliorant leur connaissance d'eux-mêmes et des autres. Le jeu tire parti de la curiosité naturelle des enfants et de leur motivation intrinsèque à apprendre et à acquérir des compétences.

**L'apprentissage par le jeu est une approche efficace pour améliorer l'éducation de qualité et l'apprentissage de base.** Le jeu accroît la littératie chez les enfants alors qu'il leur donne l'occasion de prendre part à des activités langagières créatives qui enrichissent leur vocabulaire, renforcent leur capacité à reconnaître les mots, et contribuent au développement de leur littératie. Le jeu favorise la numératie chez les enfants en leur proposant un contexte amusant et interactif qui les aide à se familiariser avec le calcul, les formes, les mesures et la résolution de problèmes. Par l'entremise du jeu, les enfants développent des compétences socio-émotionnelles, telles que la reconnaissance, l'expression et la gestion des émotions, ainsi que leur capacité à coopérer, à faire montre d'empathie et à résoudre des conflits. Ces atouts sont essentiels pour que les enfants puissent développer de saines relations à toutes les étapes de leur vie.

**Les interventions faisant appel au jeu sont considérées peu coûteuses ou gratuites, et peuvent être conçues de sorte à être adaptées au contexte local. Cela leur confère une incidence durable, même au sein de milieux aux ressources limitées et de contextes fragiles.** Investir dans un enseignement préscolaire et primaire (premier et deuxième cycles) de haute qualité qui inclut des activités d'apprentissage par le jeu peut être un moyen efficace de briser le cycle de la pauvreté et d'assurer que les générations futures acquièrent les compétences et saisissent les occasions dont elles ont besoin pour contribuer à la croissance économique et à la stabilité de leur communauté et de leur pays.

**Bien que les approches axées sur l'apprentissage par le jeu connaissent un essor croissant et que leurs avantages soient bien connus, le financement et le soutien dont elles bénéficient demeurent insuffisants.** Il est donc urgent que les organisations bailleuses de fonds et les ministères de l'Éducation accordent la priorité aux investissements dans l'éducation et l'apprentissage par le jeu de sorte que tous les enfants vivent une expérience d'apprentissage enrichissante et transformatrice.

# MISE EN CONTEXTE

L'accès à une éducation de qualité permettant d'atteindre des résultats d'apprentissage significatifs dans un climat sécuritaire et inclusif constitue un enjeu majeur à travers le monde. À l'heure actuelle, plus de 250 millions d'enfants et de jeunes ne fréquentent pas l'école<sup>1</sup>, font face à des obstacles, tels que la pauvreté, l'inégalité entre les genres, de même qu'à des infrastructures scolaires inadéquates et inaccessibles. Les enfants qui vivent dans des pays affectés par des conflits ou des événements climatiques doivent affronter des obstacles encore plus importants nuisant à leur accès à l'éducation et à leur droit à l'éducation. Bien souvent, la défaillance des systèmes éducatifs nationaux et l'insuffisance des investissements consentis par les organisations bailleuses de fonds et les gouvernements nationaux – y compris ceux pour embaucher des enseignant·e·s qualifiés et bien les rémunérer – compromettent la réussite scolaire, le développement et le bien-être des enfants. En 2022, 70 % de la population infantile des pays à revenu faible ou intermédiaire étaient incapables de lire et de comprendre un texte simple. C'est ce que l'on appelle la pauvreté d'apprentissage<sup>2</sup>.

**Investir dans une éducation de qualité est l'un des gestes les plus significatifs que nous pouvons faire pour rendre le monde plus pacifique, plus prospère et plus stable.** En adoptant les Objectifs du Millénaire pour le développement, la communauté internationale s'est engagée à faire en sorte que tous les enfants aient accès à l'enseignement primaire universel. Bien que le nombre d'enfants inscrits à l'école dans les régions en développement ait atteint 91 % en 2015, la qualité de l'enseignement n'était pas à la hauteur, et leurs résultats d'apprentissage n'ont pas augmenté de manière proportionnelle. L'adoption des Objectifs de développement durable en 2015 était un engagement plus que nécessaire pour offrir une éducation de qualité aux enfants. Or, si de constants progrès ont été réalisés, de nombreux obstacles restent à éliminer. La pandémie de COVID-19 est le moment de l'histoire où le plus grand nombre d'enfants non scolarisé a été observé, et plusieurs de ces enfants ne sont jamais retournés à l'école. De plus, jamais au cours de l'histoire la cohorte d'enfants et de jeunes avides d'apprendre n'a été aussi nombreuse<sup>3</sup>. Dans l'ensemble, la demande pour accéder à une éducation de qualité demeure élevée.

Lorsque l'on demande aux enfants et aux jeunes quelle est leur priorité absolue, ils mentionnent invariablement l'accès à une éducation sécuritaire et de qualité<sup>4</sup>. Malheureusement, les investissements dans les systèmes éducatifs nationaux n'observent pas cette tendance,

**En 2022, 70 % des enfants âgés de dix ans dans les pays à revenu faible ou intermédiaire étaient incapables de lire et de comprendre un texte simple.**

alors que l'aide internationale – en général – et le soutien financier à l'éducation – plus particulièrement – sont en baisse. En 2025, nous observons une inquiétante réduction de l'aide internationale, les organisations bailleuses de fonds invoquant des défis économiques et sécuritaires nationaux pour justifier ces coupes. En réduisant les fonds investis dans le continuum développement-humanitaire-paix qui visent à soutenir l'éducation de qualité, y compris les approches innovantes d'apprentissage par le jeu, les décideur·se·s se trouvent à exacerber les problèmes économiques et sécuritaires que nous avons pourtant si désespérément besoin de résoudre. Qui plus est, les enfants et les jeunes se trouvent privés de leur droit à l'éducation et n'ont pas les mêmes chances d'acquérir les compétences et les connaissances dont ils ont besoin pour réussir.

Depuis 25 ans, Right To Play s'efforce de protéger, d'éduquer et d'autonomiser les enfants afin qu'ils puissent surmonter l'adversité grâce au pouvoir du jeu. En collaborant avec les parents, les aidant·e·s, les enseignant·e·s, les entraîneur·se·s et les fonctionnaires, nous transformons la vie des enfants, à l'intérieur comme à l'extérieur des salles de classe, par le jeu, soit l'une des forces les plus fondamentales dans la vie des enfants. Présente en Afrique, en Asie, au Moyen-Orient et au sein des communautés autochtones, inuites et métisses du Canada, Right To Play tire parti d'un modèle de programme unique induisant des changements dans quatre domaines essentiels : l'éducation et les soins destinés à la petite enfance, l'éducation primaire de qualité, l'égalité des genres et le bien-être des filles, de même que le soutien psychosocial.

Ayant démontré son incidence, l'approche d'apprentissage par le jeu de Right To Play s'est avérée un moyen efficace d'offrir une éducation de qualité et de promouvoir l'atteinte de résultats d'apprentissage de base, ce qui inclut la littératie, la numératie et les compétences socio-émotionnelles. De la sorte, les enfants ont la possibilité de développer les compétences et les connaissances et de saisir les possibilités qui leur permettront d'apporter une contribution positive à leur communauté et à leur pays, et de contribuer à la réalisation des Objectifs de développement durable.

# LE JEU ET L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

De plus en plus d'études aident les expert·e·s du jeu à comprendre et à élaborer des approches basées sur le jeu qui visent à soutenir l'apprentissage et le développement chez les enfants. Vous trouverez ci-dessous une liste de termes et de principes communément employés par Right To Play pour guider son modèle de programme et sa théorie du changement.

## Pourquoi jouer?

**Le jeu est universel.** Dans toutes les cultures, les gens de tous âges s'adonnent à une forme ou une autre de jeu. Le jeu procure de l'amusement et du plaisir, favorise l'engagement, stimule l'imagination, et permet aux gens de donner un sens à ce qu'ils font et d'interagir socialement.

**L'apprentissage par le jeu tire parti de la manière naturelle dont les enfants apprennent**<sup>5</sup>. L'apprentissage par le jeu fait appel à un vaste éventail d'activités qui ont été sélectionnées pour remplir un but précis ou répondre à un objectif d'apprentissage particulier. L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique centrée sur l'enfant et adaptée à son développement, qui tient compte du rôle des enfants et des adultes dans l'aménagement de contextes sécuritaires, soutenant et stimulants donnant aux enfants de véritables occasions d'apprendre et de se développer.

**Le jeu contribue au développement du cerveau des enfants.** Il contribue au développement de leur mémoire, de leur flexibilité cognitive et de leur maîtrise de soi, en plus de les aider à gérer leurs émotions et leur comportement<sup>6</sup>. Le jeu permet également aux enfants de se concentrer sur des tâches, de gérer les distractions, et de résoudre des problèmes. Il renforce leur esprit critique, stimule leur curiosité, et leur permet d'explorer et d'expérimenter. Lorsque les enfants jouent, ils apprennent de façon naturelle et comprennent les nouvelles idées<sup>7</sup>.

**Le jeu donne l'occasion aux enfants d'interagir avec les autres, tout en apprenant et en améliorant leur compréhension d'eux-mêmes et des autres.** Il les aide à développer des compétences sociales et émotionnelles, telles que l'empathie, la coopération et l'autorégulation émotionnelle, qui sont cruciales pour leur développement et leur bien-être général<sup>8</sup>. Dans le cas des enfants affectés par un conflit ou une crise, le jeu peut être utilisé pour préserver leur bien-être psychosocial en leur fournissant les outils dont ils ont besoin pour gérer les expériences stressantes et négatives. L'obtention de résultats d'apprentissage nécessite un contexte sécuritaire et du soutien émotionnel que des adultes de confiance peuvent offrir par l'entremise du jeu. Bien que souvent négligé, le bien-être psychosocial représente une base nécessaire à l'acquisition des compétences supérieures que sont

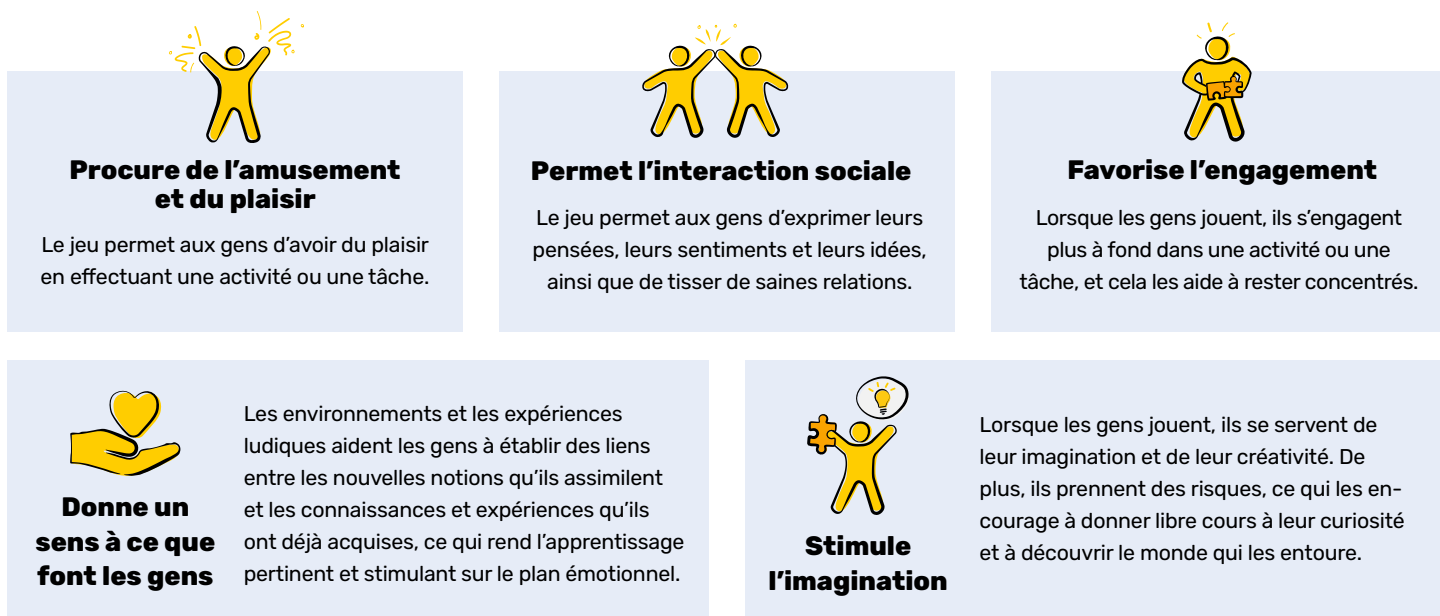
la littératie et la numératie. Ainsi, assurer un soutien psychosocial à l'aide du jeu permet d'améliorer la santé mentale et les résultats d'apprentissage<sup>9</sup>.

**Les enfants d'aujourd'hui jouent moins, alors que seul un d'entre eux sur quatre s'adonne régulièrement au jeu.**

**L'apprentissage par le jeu peut être adapté à différents styles d'enseignement.** Le jeu tire parti de la curiosité naturelle des enfants et de leur motivation intrinsèque à apprendre et à maîtriser des compétences. Plusieurs approches pédagogiques s'alignent sur les principes de l'apprentissage par le jeu, notamment l'apprentissage actif, l'apprentissage expérientiel, l'apprentissage par la découverte, l'apprentissage par le questionnement, l'apprentissage par problèmes et l'apprentissage par projets<sup>10</sup>. Ces approches accordent une place centrale aux apprenant·e·s, en plus de favoriser la résolution de problèmes, la créativité, l'adaptabilité et la pensée critique, soit des compétences essentielles pour réussir dans l'avenir. Le jeu n'est pas simplement un passe-temps pour les jeunes enfants; il s'agit plutôt d'un puissant outil qui leur sera utile et précieux tout au long de leur vie<sup>11</sup>.

**L'apprentissage par le jeu peut contribuer à pallier le fait que les enfants jouent moins à la maison.** Les enfants d'aujourd'hui jouent moins à la maison que ceux des précédentes générations. Selon l'UNICEF, un enfant sur cinq ne joue pas avec ses aidant·e·s à la maison<sup>12</sup>. De plus, seul un enfant sur quatre joue régulièrement à l'extérieur et dans sa communauté, ce qui constitue un net recul par rapport à la génération de ses grands-parents, dont près des trois quarts d'entre eux jouaient plusieurs fois par semaine<sup>13</sup>. Alors que les enfants jouent moins à la maison, les systèmes éducatifs peuvent pallier ce problème en leur proposant de vivre, par l'entremise du jeu, d'enrichissantes expériences d'apprentissage qui favorisent leur développement cognitif, émotionnel et social.

**FIGURE 1 : Les caractéristiques du jeu**



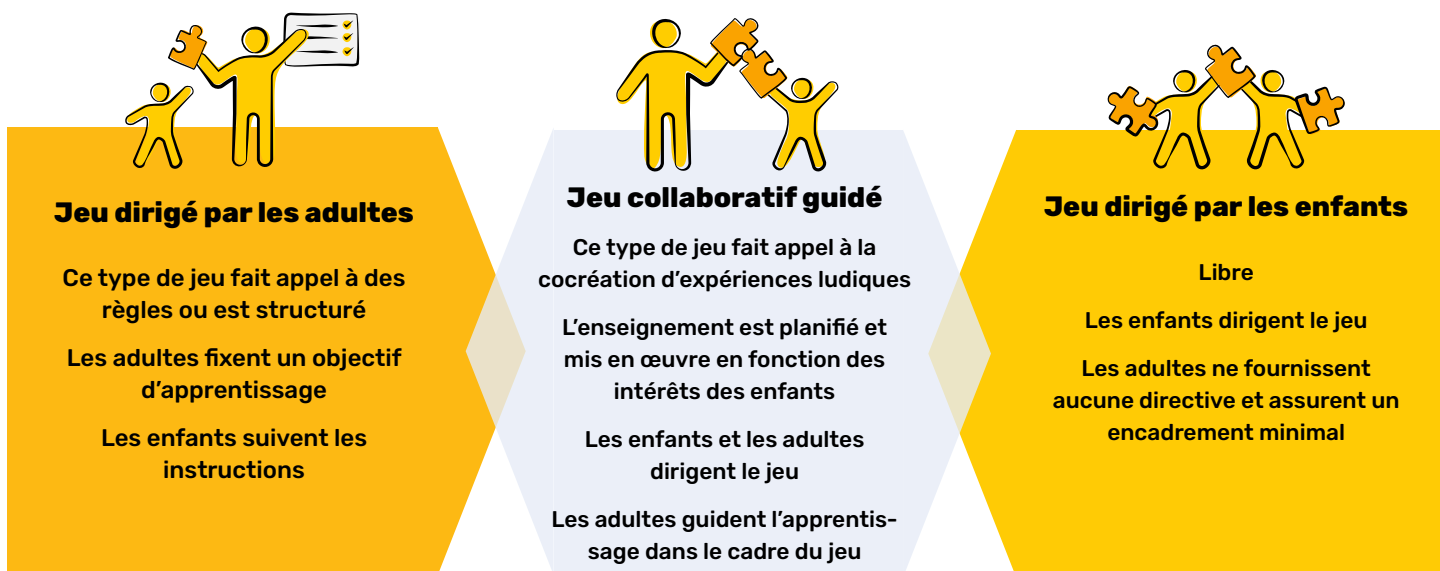
C'est par le jeu que les enfants découvrent et comprennent le monde. C'est pour eux un moyen d'exprimer leurs espoirs et leurs rêves; d'apprendre à communiquer et à interagir de manière positive avec les autres; de gérer les émotions et les expériences difficiles; et de se développer de sorte à devenir des adultes équilibrés.

**Le continuum du jeu permet d'améliorer l'apprentissage, le bien-être et le développement des enfants**

alors qu'il propose une gradation s'étendant du jeu dirigé par un·e adulte et de l'activité structurée jusqu'au jeu libre dirigé par les enfants en passant par le jeu collaboratif guidé<sup>14</sup>. Le continuum ci-dessous montre l'éventail de types de jeux qui peuvent être employés dans le cadre de l'apprentissage par le jeu, ainsi que la mesure dans laquelle les enfants et les adultes dirigent l'apprentissage et interagissent au sein d'un contexte ludique.

Right To Play valorise et utilise tous les types de jeux, mais s'intéresse plus particulièrement au jeu collaboratif et guidé, car il a été démontré qu'il s'agit du type de jeu ayant les effets les plus bénéfiques sur l'apprentissage et le développement. Dans le cadre du jeu collaboratif et guidé, les adultes intègrent des objectifs d'apprentissage aux activités, tandis que les enfants conservent une certaine liberté quant à la manière dont ils y participent<sup>15</sup>. Lorsque les enfants ont la possibilité de prendre des décisions concernant leurs activités ludiques et éducatives, ils développent un sentiment d'autonomie, de même que leur confiance et leur capacité à respecter les autres enfants, leurs enseignant·e·s et leurs aidant·e·s<sup>16</sup>.

**FIGURE 2 : Le continuum du jeu**



# L'APPROCHE DE RIGHT TO PLAY EN MATIÈRE D'ÉDUCATION DE QUALITÉ ET D'APPRENTISSAGE DE BASE

Le jeu est essentiel à l'apprentissage de base, notamment chez les jeunes enfants<sup>17</sup>. Explorer, expérimenter et interagir avec l'environnement sont des moyens naturels et attrayants pour les enfants de comprendre le monde qui les entoure. De plus, cette manière d'apprendre sert de fondement à l'acquisition des compétences de base que sont la littératie, la numératie et le développement socio-émotionnel.

Le modèle de programme unique de Right To Play adopte une approche holistique à long terme adaptée au genre pour aménager des milieux d'apprentissage sécuritaires et enrichissants qui favorisent une éducation de qualité et l'atteinte de résultats d'apprentissage de base grâce au pouvoir du jeu. Notre approche de l'apprentissage par le jeu permet d'impliquer les enfants dans l'ensemble du continuum du jeu en tenant compte de leur âge, de leur genre, de leurs capacités et de leur culture.



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

jeu dans l'ensemble du système éducatif, incluant les politiques, la formation des enseignant·e·s et les programmes d'enseignement.

Plutôt que d'offrir une formation ponctuelle aux enseignant·e·s, Right To Play leur fournit un soutien permanent par l'entremise d'activités de perfectionnement professionnel continu (ex. : séances d'accompagnement ou de mentorat) et de communautés de praticien·ne·s, garantissant ainsi une incidence durable. Nous travaillons avec les enseignant·e·s et les dirigeant·e·s communautaires pour tirer parti de jeux culturellement significatifs, accessibles et autochtones pour nous assurer que nos interventions sont pertinentes et adaptées au contexte local. Notre modèle permet également de faire des économies, car il utilise les ressources disponibles à l'intérieur et à proximité des écoles et des communautés, en plus de conférer une valeur ajoutée à nos interventions alors qu'il tire parti des programmes d'études et des réseaux de formation d'enseignant·e·s en place. De plus, il se révèle particulièrement précieux dans les milieux où les ressources sont limitées, ou dans ceux affectés par une crise.



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

Nous travaillons avec les enseignant·e·s, les directeur·rice·s d'école, les administrateur·rice·s scolaires, les décideur·se·s politiques, les parents, les aidant·e·s et les enfants de sorte à intégrer l'apprentissage par le

## Littératie et apprentissage par le jeu

L'acquisition de compétences en littératie dès le plus jeune âge pose les bases de la réussite scolaire future. L'apprentissage par le jeu aide les enfants à développer leurs compétences en littératie alors que cette approche leur permet de participer à des activités langagières créatives et enrichissantes. Les jeux de rôle, les récits et les dialogues entre les apprenant·e·s, leurs pairs et les enseignant·e·s exposent les enfants à un nouveau vocabulaire et à de nouvelles structures de phrases, ce qui enrichit leur bagage de compétences linguistiques essentielles. Les rimes, les jeux et les chansons renforcent la conscience phonémique chez les enfants, en plus de leur fournir les bases nécessaires pour lire. Les enfants développent des compétences en littératie en faisant d'abord semblant de lire, puis en reconnaissant les mots et, enfin, en traçant des lettres et en composant des histoires simples. Lorsqu'ils sont formés pour déployer efficacement des stratégies d'enseignement par le jeu en classe, les enseignant·e·s sont en mesure d'offrir aux enfants un plus grand nombre d'occasions de mettre en pratique leurs compétences phonémiques et leurs compétences en littératie, et d'améliorer leur maîtrise de la lecture.

### Projet Partners in Play (P3), 2019-2024

S'étalant sur cinq ans, le projet P3 a été mis en œuvre par Right To Play au Ghana avec le soutien de la Fondation LEGO. Mené en partenariat avec le ministère de l'Éducation ghanéen et ses agences, des ONG et des organisations communautaires, ce projet a permis d'intégrer des approches d'apprentissage par le jeu dans le programme scolaire et l'enseignement au Ghana. Les élèves qui fréquentaient des écoles où des interventions directes ont eu lieu ont passé 60 % de temps de plus en classe à lire à la fin du programme qu'avant de l'entreprendre. En outre, ce résultat démontre une amélioration significative par rapport aux écoles témoins, où le pourcentage de temps consacré à la lecture a diminué<sup>18</sup>.



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

### Projet Gender-Responsive Education and Transformation (GREAT), 2018-2023

Mis en œuvre par Right To Play et financé par le gouvernement du Canada par l'entremise d'Affaires mondiales Canada, ce projet quinquennal s'étant déroulé au Mozambique, au Rwanda et au Ghana a permis d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves du primaire.



Source de la photo : George Kumi Koranteng Danso pour Right To Play

- ▶ Au Ghana, Right To Play a formé et encadré plus de 16 000 enseignant·e·s afin qu'ils maîtrisent avec confiance l'utilisation d'approches basées sur le jeu. Chez les élèves fréquentant les écoles soutenues par le projet GREAT, la vitesse de la lecture avait presque quadruplé à la fin du projet, passant de 18 à 69 mots par minute<sup>19</sup>, ce qui est nettement supérieur à la moyenne nationale, qui est de 6 à 32 mots par minute<sup>20</sup>.
- ▶ Au Mozambique, Right To Play s'est efforcée de réduire l'écart entre les filles et les garçons sur le plan de la littératie. Au début du projet, les garçons réussissaient mieux que les filles dans presque toutes les activités visant le développement de la littératie : 35 % des garçons étaient considérés comme de bons lecteurs, alors que seulement 16 % des filles étaient considérées comme de bonnes lectrices. Toutefois, rendu à mi-parcours du projet, cet écart était déjà comblé alors que 40 % des filles et 43 % des garçons étaient considérés comme de bons lecteur·rice·s.



Source de la photo : Julius Mahela pour Right To Play

## Projet Enhancing Quality & Inclusive Education (EQIE), 2020-2024

Le projet EQIE est un projet quadriennal qui a été mis en œuvre par Right To Play au Liban, dans les territoires palestiniens, en Éthiopie, en Tanzanie et au Mozambique, avec le soutien de l'agence norvégienne chargée de coopération et de développement internationaux.

Le projet a permis d'améliorer la lecture chez les enfants tanzaniens en déployant des techniques d'apprentissage actives et par le jeu centrées sur l'enfant. Right To Play a collaboré avec le personnel éducatif, les enseignant·e·s et les parents pour multiplier les occasions de lire à l'école et à la maison pour les enfants. Les compétences en lecture des jeunes apprenant·e·s se sont considérablement améliorées. À mi-parcours, le nombre d'enfants de quatrième année capables de comprendre ce qu'ils lisent était passé à 98 % dans les écoles soutenues par le projet EQIE, alors que cette proportion était de 53 % dans les écoles qui n'étaient pas soutenues par ce projet<sup>21</sup>.

## C'EST L'HEURE DE JOUER!

### Jeu de la balle sonore

*Si la classe compte un grand nombre d'apprenant·e·s, répartissez-les en groupes.*

#### Matériel requis

Balle ou boule de papier, crayon marqueur.

#### Objectif

Aider les apprenant·e·s à associer une lettre au son auquel elle correspond.

#### Instructions

- 1 Écrire des lettres sur la balle ou la boule de papier.
- 2 Les apprenant·e·s forment un cercle et, à tour de rôle, ils prennent la balle ou la boule et la passe à un·e autre apprenant·e.
- 3 Lorsqu'un·e apprenant·e reçoit la balle ou la boule de papier, elle ou il doit nommer l'une des lettres inscrites sur celle-ci, prononcer le son qui lui est associé, et dire trois mots : un dont la lettre se trouve au début, un autre dont la lettre se trouve au milieu, et un dernier dont la lettre se trouve à la fin (par exemple : A = avion, betterave, béluga).
- 4 Le jeu prend fin lorsque tous les apprenant·e·s ont joué.



## Pallier la pauvreté d'apprentissage par le jeu

La pauvreté d'apprentissage fait référence à l'incapacité de lire et de comprendre un texte simple à l'âge de dix ans. La pauvreté d'apprentissage est un problème sérieux d'envergure mondiale qui est exacerbé par les inégalités sociales et économiques, la limitation des ressources, et les méthodes d'enseignement par cœur qui ne conviennent pas à tous les apprenant·e·s<sup>22</sup>. En 2022, 70 % des enfants de dix ans dans les pays à revenu faible et intermédiaire étaient en situation de pauvreté d'apprentissage<sup>23</sup>.

Les approches basées sur le jeu contribuent à pallier la pauvreté d'apprentissage alors qu'elles permettent d'aménager des occasions d'apprentissage inclusives et attrayantes centrées sur l'enfant, même dans les milieux où les ressources sont limitées<sup>24</sup>.

Dans le cadre du projet GREAT, une formation visant à freiner le déclin des apprentissages engendré par la fermeture des écoles pendant la pandémie de COVID-19 a été offerte à des animateur·trice·s. Ceux-ci ont d'abord aménagé des environnements amusants et inclusifs permettant aux élèves d'apprendre sans craindre d'être ridiculisés. Afin que les élèves s'engagent dans le processus d'apprentissage, ils ont ensuite mis en place des jeux interactifs combinant le verbe et le mouvement pour les aider à mieux apprendre et à retenir les leçons enseignées. Cette approche contraste fortement avec les méthodes d'enseignement traditionnelles qui misent sur l'apprentissage par cœur par la répétition et la mémorisation, et qui impliquent souvent de ridiculiser et de punir les apprenant·e·s lorsqu'ils font des erreurs<sup>25</sup>.

Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

# Numératie et apprentissage par le jeu

L'apprentissage par le jeu permet aux enfants de se familiariser avec les concepts mathématiques de base d'une manière amusante et interactive. Par l'entremise du jeu, les enfants s'exercent à compter, ainsi qu'à trier et à regrouper des objets, ce qui les aide à acquérir une compréhension fondamentale des nombres et des données. Les jeux et les casse-têtes qui font appel aux mesures, à la reconnaissance de formes et à la résolution de problèmes favorisent le développement de la pensée critique et des compétences essentielles au raisonnement mathématique. Les méthodes d'apprentissage par le jeu qui font appel à la construction, à l'exploration ou au mouvement peuvent également permettre aux enfants d'améliorer leur perception spatiale, qui constitue un important aspect de la numératie.

## Projet Enhancing Quality Early Childhood Education (ECE), 2022-2024

S'étalant sur deux ans, le projet ECE a été mis en œuvre par Right To Play au Ghana avec le soutien de la Fondation ELMA et de la Fondation LEGO. Ce projet a permis d'améliorer la littératie, la numératie et les compétences socio-émotionnelles chez les enfants âgés de trois à cinq ans.

Dans le cadre de ce projet mené en collaboration avec le ministère de l'Éducation ghanéen et ses agences, Sabre Education et Innovations for Poverty Action, une formation sur les approches d'apprentissage par le jeu a été offerte à des tuteur·rice·s enseignant·e·s pour le niveau collégial, à des enseignant·e·s et à des coordinateur·rice·s en éducation de la petite enfance. Du contenu ludique adapté destiné au perfectionnement professionnel des employé·e·s des écoles et du district scolaire a également été produit. Entre le début et la fin du projet, les résultats moyens des tests visant à évaluer les compétences en numératie des enfants sont passés de 44 % à 81 %. Les élèves ont montré qu'ils avaient amélioré leurs capacités sur les plans de la reconnaissance des nombres et des formes, de la correspondance biunivoque, et de raisonnement

spatial, soit des compétences qui les aideront à étudier des matières telles que la géométrie et la résolution de problèmes mathématiques complexe plus tard dans leur vie<sup>26</sup>.

À la fin de ce projet, le nombre d'enfants démontrant des compétences telles que la conscience émotionnelle, l'empathie et la résolution des conflits avait presque doublé, passant de 42 % à 82 % entre le début et la fin du projet<sup>27</sup>.



Source de la photo : Isaac Gyamfi A pour Right To Play

## C'EST L'HEURE DE JOUER!

### Organiser l'information

*Ce jeu peut se dérouler en classe ou à la maison.*

### Matériel requis

Papier, crayons ou stylos, objets divers (livres, bâtons, bouchons de bouteille, etc.).

### Objectif

Aider les apprenant·e·s à recueillir et à organiser des informations.

### Instructions

- 1 Disposez les objets dans la pièce.
- 2 Demandez aux apprenant·e·s de définir différents types d'objets.
- 3 Séparez les apprenant·e·s en sous-groupes, et demandez à chaque sous-groupe de regrouper les objets selon leur type.
- 4 Demandez à chaque sous-groupe de dessiner un tableau comportant deux colonnes (ex. : indiquer le nom des objets dans la colonne de gauche et leur quantité dans la colonne de droite), et de se servir de celui-ci pour identifier, regrouper et indiquer la quantité d'objets de chaque type.

## Développement socio-émotionnel et apprentissage par le jeu

L'apprentissage par le jeu est essentiel pour aider les enfants à développer leurs compétences socio-émotionnelles. Par l'entremise du jeu, les enfants ont l'occasion d'apprendre à reconnaître, à nommer et à exprimer leurs sentiments, ainsi que de gérer leurs émotions négatives, comme la colère ou la frustration. Le jeu collaboratif favorise le développement de compétences sociales – coopération, capacité à négocier, empathie et résolution de conflits – essentielles à l'établissement de saines relations à tous les stades de la vie, et qui peuvent contribuer à une plus grande cohésion sociale. Le jeu permet également aux enfants de renforcer leur estime personnelle et leur confiance en soi en leur donnant l'occasion d'explorer de nouvelles idées, de prendre des risques calculés, de relever des défis et de maîtriser de nouvelles compétences.

### Projet Positive Child and Youth Development Project, 2015-2018

S'étalant sur trois ans, ce projet a été mis en œuvre au Pakistan par Right To Play, avec le soutien du Foreign, Commonwealth and Development Office (Royaume-Uni) sous l'égide du programme What Works 1.

Ce projet se sert de jeux pour apprendre aux filles et aux garçons à résoudre les conflits, à développer des relations bénéfiques, à renforcer leurs compétences communicationnelles et à traiter les autres avec respect, quel que soit leur genre. Un test randomisé contrôlé a révélé que la violence à l'égard des filles avait diminué de 59 % dans les écoles soutenues par Right To Play, mais de seulement 21 % dans les écoles non soutenues, et que la violence à l'égard des garçons avait diminué de 33 % dans les écoles soutenues par Right To Play, contre 28 % dans les écoles non soutenues<sup>28</sup>.



Source de la photo : Num Films pour Right To Play

### Projet Toward Gender-Responsive and Empowering Education for Refugee Girls and Boys in the West Bank and Gaza (TOGETHER), 2019-2024

S'étalant sur cinq ans, le projet TOGETHER a été mis en œuvre en Cisjordanie et à Gaza par Right To Play, et a été financé par le gouvernement canadien par l'intermédiaire d'Affaires mondiales Canada. Ce projet a permis de former des enseignant·e·s et des conseiller·ère·s scolaires afin qu'ils puissent offrir, de la première à la neuvième année, un enseignement apte à soutenir les élèves et adapté au genre offert dans un climat sécuritaire. À mi-parcours du projet, le nombre d'enfants de Gaza ayant démontré des compétences socio-émotionnelles a plus que doublé, et 61 % d'enfants ont dit avoir développé un sentiment d'appartenance sociale à la fin du projet, contre 31 % au début du projet<sup>29</sup>.



Source de la photo : Palm Media pour Right To Play



Source de la photo : Flash Studios pour Right To Play

## Projet Gender-Responsive Education and Transformation (GREAT), 2018-2023

Le projet GREAT a aidé les enfants à améliorer leurs résultats d'apprentissage et leurs compétences socio-émotionnelles. Au Ghana, les compétences des apprenant·e·s en matière de leadership ont plus que doublé alors que 93 % d'entre eux démontraient une aptitude au leadership à la fin du projet. En outre, 99 % des apprenant·e·s ont déclaré avoir une bonne estime d'eux-mêmes à la fin du projet, alors qu'ils n'étaient que 53 % au départ.

### Ne négligeons pas les compétences socio-émotionnelles

Depuis l'adoption des Objectifs du Millénaire pour le développement en 2000 et des Objectifs de développement durable en 2015, les acteur·rice·s des systèmes éducatifs ont tenté d'améliorer l'accès des enfants à une éducation de qualité. En mettant l'accent sur les résultats d'apprentissage, ces derniers en sont venus à donner la priorité à l'amélioration des résultats en matière de littératie et de numératie, de même qu'à leur évaluation. Ces aspects sont devenus encore plus prioritaires à la suite de la pandémie de COVID-19, lorsque les politiques ont mis l'accent sur la lutte contre la perte d'apprentissage résultant de la fermeture des écoles et de l'arrêt des cours.

Si la littératie et la numératie sont cruciales, il est impératif qu'elles n'éclipsent pas l'importance des compétences socio-émotionnelles. Afin que les élèves soient en mesure d'atteindre des résultats d'apprentissage de base, il est nécessaire d'adopter une approche équilibrée qui accorde la même importance à la littératie, à la numératie, ainsi qu'aux compétences socio-émotionnelles, de sorte que les enfants développent le vaste éventail de compétences nécessaires pour entretenir de saines relations interpersonnelles dans leur famille, leur communauté, leur lieu de travail et le monde entier. Il est important de noter que le développement des compétences socio-émotionnelles permet d'améliorer les résultats scolaires<sup>30</sup>. Or, le jeu peut servir d'outil efficace pour améliorer ces trois types de compétences, tout en favorisant l'apprentissage et le bien-être chez tous les enfants.

**« Je peux dire que nos enfants sont plus créatifs aujourd'hui. Ils ont la liberté nécessaire pour s'exprimer. Les compétences de leadership se développent également chez les apprenant·e·s parce que, maintenant, ils sont assis en groupes et que chaque groupe a un·e chef. Lorsqu'ils discutent, peu importe le sujet, ils sont censés élire l'un·e d'entre eux pour faire la présentation. Ils développent donc aussi leur leadership. Il ne s'agit donc pas juste de compétences scolaires, mais aussi de compétences non scolaires. »**

*Une personne enseignant au Ghana*

## UN CAS TÉMOIGNANT EN FAVEUR DE L'INTÉGRATION DU JEU DANS LE DEUXIÈME CYCLE D'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE : LE PROJET PLUG IN PLAY (PIP) AU RWANDA, 2021-2024

Bien que souvent associé à la petite enfance et au premier cycle d'enseignement primaire, l'apprentissage par le jeu peut également offrir des avantages substantiels aux apprenant·e·s du deuxième cycle du primaire. À ce stade de leur développement, les enfants commencent à se servir de leur logique, à explorer la pensée abstraite et à développer leur capacité d'autorégulation. Par l'entremise d'approches pédagogiques telles que l'apprentissage expérientiel, la découverte guidée, l'apprentissage par le questionnement et l'apprentissage par projet, les enfants ont l'occasion de simuler des défis du monde réel, ce qui favorise la pensée critique et le travail d'équipe<sup>31</sup>.

S'étalant sur trois ans, le projet Plug in Play a été mis en œuvre au Rwanda par Right To Play avec le soutien de la Fondation LEGO. Ce projet a permis d'améliorer la qualité de l'éducation offerte aux filles et aux garçons âgés de 10 à 12 ans. Réalisé en collaboration avec le ministère de l'Éducation et ses agences, le College of Education de l'Université du Rwanda et divers partenaires locaux issus du domaine des TICE, le projet Plug in Play a déployé une approche innovante, soit l'apprentissage par le jeu et la technologie, pour transmettre aux apprenant·e·s le contenu du programme d'études basé sur les compétences en vigueur au Rwanda. Cette approche met l'accent sur des domaines tels que la fabrication, le bricolage, le codage et la robotique. Cette approche à la fois pratique et ludique a permis aux élèves de développer leur créativité, leur sens de l'innovation, leur capacité à collaborer, leur capacité à résoudre des problèmes et les compétences pratiques qu'exige le 21<sup>e</sup> siècle.

**« Avant, c'était très théorique, et les enfants s'ennuyaient. Aujourd'hui, c'est plus pratique et plus ludique. L'apprentissage par la pratique, c'est très important, car ça aide les élèves à acquérir des connaissances en douceur, et ça facilite le travail des enseignant·e·s. »**

*Une personne enseignant au Rwanda*



Source de la photo : Round Designs pour Right To Play

Grâce au projet, des améliorations prometteuses ont été constatées sur le plan des résultats d'apprentissage des élèves et de la capacité des enseignant·e·s à offrir avec confiance des leçons pratiques et attrayantes faisant appel au jeu dans les domaines des sciences, du génie et des technologies. Les enseignant·e·s qui ont bénéficié du soutien de Right To Play avaient plus de facilité à troquer les approches théoriques pour des méthodes participatives plus efficaces centrées sur l'apprenant·e.

Ces enseignant·e·s ont également eu plus de facilité à élaborer des plans de cours promouvant l'exploration et l'interaction entre pairs, ce qui a permis aux élèves de saisir plus facilement les concepts liés aux sciences, au génie et aux technologies, en plus de les rendre plus enthousiastes à l'idée d'apprendre. L'enseignement par le jeu et la technologie dans les salles de classe a également contribué à rendre les milieux d'apprentissage plus bénéfiques et plus stimulants, à améliorer la capacité des enseignant·e·s à inculquer à leurs élèves des notions liées aux sciences, au génie et aux technologies, et à renforcer leur motivation et leur bien-être<sup>32</sup>.

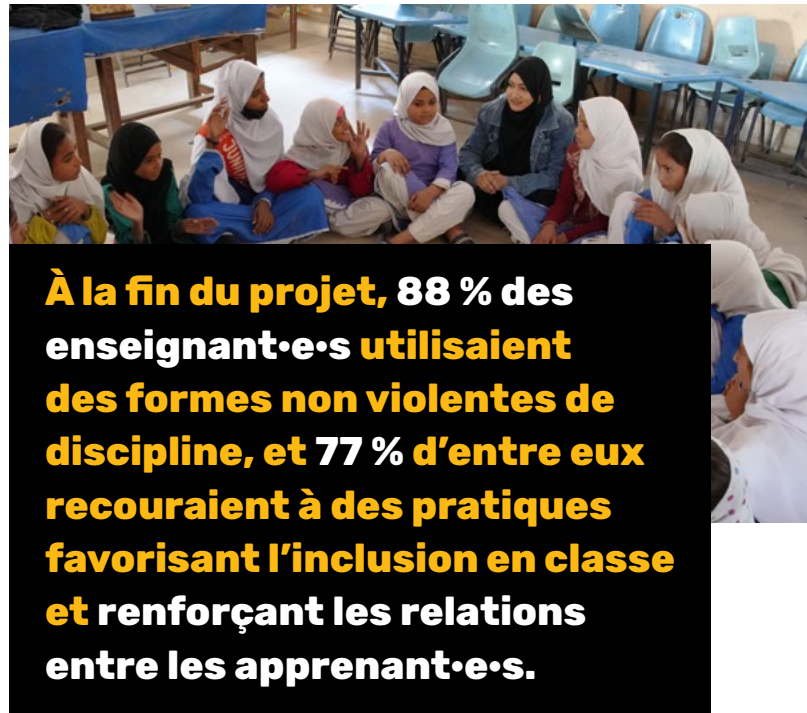
## Milieus d'apprentissage sécuritaires et bénéfiques et apprentissage par le jeu

Les milieux d'apprentissage bénéfiques se caractérisent par leur pouvoir de promouvoir un sentiment de connexion et d'appartenance, le plaisir, l'enthousiasme, et le respect mutuel entre les apprenant·e·s de même qu'entre les enseignant·e·s et les apprenant·e·s<sup>33</sup>. L'apprentissage par le jeu favorise naturellement un tel contexte en donnant l'occasion aux enfants de participer à des activités interactives et plaisantes selon des modalités qui promeuvent le respect et soutiennent les enfants. Qui plus est, les enseignant·e·s formés par Right To Play aux approches basées sur le jeu sont moins enclins à recourir aux châtiments corporels et aux méthodes punitives en classe, car ils sont formés de sorte à mieux comprendre les effets négatifs de ces méthodes sur le bien-être des enfants. Ils sont en outre appelés à se familiariser avec de nouveaux outils pour communiquer avec les enfants et réorienter ces derniers de manière non violente.

Par l'entremise du jeu, les apprenant·e·s peuvent s'exprimer, collaborer avec leurs pairs et établir des relations bénéfiques avec les enseignant·e·s, tout en acquérant des compétences essentielles dans un environnement stimulant. Étant adaptable, l'apprentissage par le jeu favorise l'inclusion, répond à des besoins d'apprentissage diversifiés et permet d'aménager des parcours d'apprentissage différenciés, ce qui renforce ultimement l'engagement et la participation individuels<sup>34</sup> et permet de désamorcer les conflits et les comportements perturbateurs en classe<sup>35</sup>.

Par exemple, en Tanzanie, Right To Play a formé des enseignant·e·s afin qu'ils apprennent à utiliser des techniques de gestion de classe basées sur le jeu. Avant le lancement du projet, des châtiments corporels étaient couramment appliqués dans les écoles partenaires. À la fin du projet, 88 % des enseignant·e·s utilisaient d'autres formes de discipline non violente, et 77 % d'entre eux avaient recours à des pratiques favorisant l'inclusion en classe et renforçant les relations entre les apprenant·e·s. En outre, 90 % des enseignant·e·s ont intégré des stratégies d'apprentissage ludiques et interactives dans leurs cours, notamment le dessin, le jeu créatif, le jeu structuré, les chansons interactives, les contes et les jeux de rôle afin de renforcer la littératie, la numératie et les compétences socio-émotionnelles.

Au Ghana, au Mozambique et au Rwanda, 81 % des enseignant·e·s ont déclaré avoir amélioré leurs compétences et renforcé leur confiance pour appliquer les méthodes



**À la fin du projet, 88 % des enseignant·e·s utilisaient des formes non violentes de discipline, et 77 % d'entre eux recouraient à des pratiques favorisant l'inclusion en classe et renforçant les relations entre les apprenant·e·s.**

Source de la photo : Num Films pour Right To Play

d'apprentissage par le jeu, soit une proportion six fois plus élevée qu'au début du projet. Ces méthodes ont favorisé la mise en place d'un climat d'apprentissage sécuritaire, dynamique et participatif dans les milieux d'apprentissage, contribuant ainsi à de meilleurs résultats d'apprentissage. Le pourcentage de filles et de garçons qui se sentent soutenus dans leur milieu d'apprentissage est passé de 66 % au départ à 82 %. Les enseignant·e·s ont constaté que le recours à des méthodes disciplinaires positives avait amélioré le milieu scolaire, et les comptes rendus des enfants ont indiqué une réduction des châtiments corporels, alors qu'aucun cas de châtiment de ce type n'a été observé dans les salles de classe du Mozambique.

À Gaza, 62 % des enseignant·e·s cherchaient à encourager la réelle participation des filles à leurs cours à la fin du projet, alors que cette proportion était initialement de 20 %.

**« Auparavant, lorsqu'un·e apprenant·e ne répondait pas correctement à une question, je criais contre ou je faisais huer la classe, mais j'ai appris que ces façons de faire n'étaient pas bonnes. J'ai également cessé les châtiments corporels, car ils peuvent enlever aux enfants le goût d'apprendre. »**

*Une personne enseignant au Ghana*

## Milieus d'apprentissage bénéfiques dans les communautés affectées par une situation de crise

Un milieu d'apprentissage bénéfique est essentiel au développement du cerveau des enfants qui vivent des conflits, des catastrophes climatiques ou d'autres expériences difficiles (ex. : être témoin ou victime de violence, de pauvreté et de discrimination).

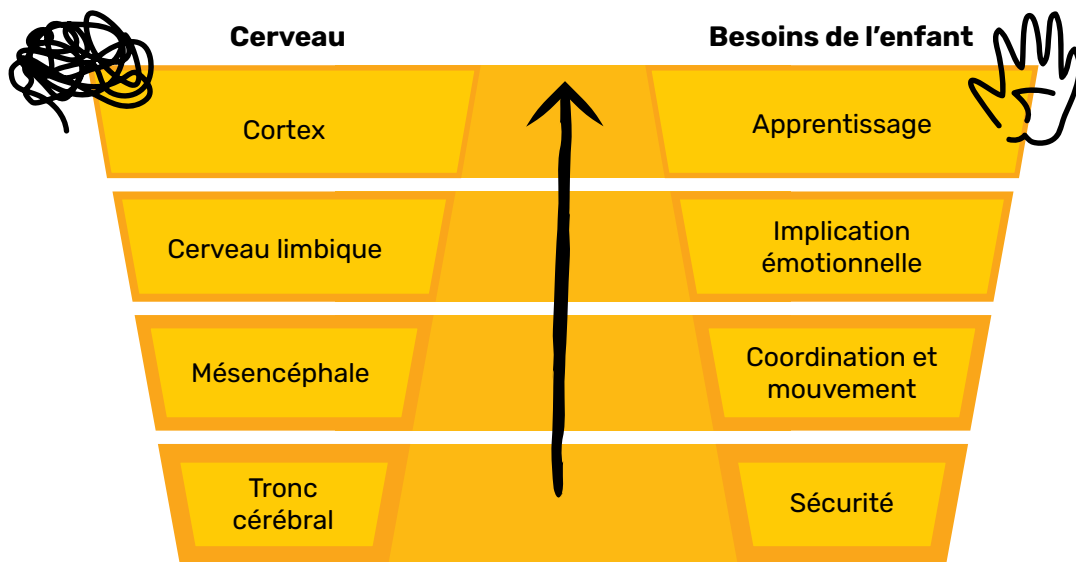
Lorsqu'un enfant vit un événement difficile, il se sert alors de son cerveau de survie, ce qui limite son accès à ses fonctions cognitives supérieures, telles que la régulation émotionnelle et la capacité d'apprendre. En entretenant des relations régulières et stables avec les enfants dans des milieux d'apprentissage sécuritaires et stimulants, les éducateur·rice·s, en tant qu'adultes de confiance, peuvent aider les

enfants à « sortir » de leur cerveau de survie afin qu'ils accèdent au cortex de leur cerveau, soit la partie responsable de l'apprentissage. Ils peuvent également promouvoir chez eux la stabilité émotionnelle, la résilience et l'apprentissage efficace<sup>36</sup>.



Source de la photo : Ich Ohg pour Right To Play

**FIGURE 3 : Développement du cerveau et besoins de l'enfant**



Adapté de : McCaleb, M., & Milaere-Wallis, N. (2005). Relationship-shaping: Teacher consistency and implications for brain development. *The First Years/Ngā Tau Tuatahu: New Zealand Infant and Toddler Education*, 7(2), 21-25

« Le jeu est un moyen pour les enfants de soigner leurs traumatismes, car ils apprennent à exprimer leurs sentiments à leur manière. Le jeu est un langage que chaque enfant parle. »

Racha Nasreddine  
Directrice nationale, Right To Play Liban

# L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU : UNE APPROCHE PEU COÛTEUSE POUR RENFORCER LES SYSTÈMES ÉDUCATIFS

## Augmentation du rendement sur l'investissement et des gains sur le plan de l'apprentissage

Investir dans l'éducation à l'échelle mondiale – notamment au niveau préscolaire – est l'une des stratégies les plus efficaces pour briser le cycle de la pauvreté et faire en sorte que les générations futures acquièrent les compétences et saisissent les occasions dont elles ont besoin pour contribuer à la croissance économique et à la stabilité de leur communauté et de leur pays. Des études ont montré que chaque dollar investi dans l'éducation des jeunes enfants peut procurer un rendement de 7 \$ à 10 \$ tout au long de leur vie<sup>37</sup>. Assurer aux enfants d'âge préscolaire un accès universel à l'éducation peut les aider à développer les compétences de base dont ils auront besoin pour réussir à l'école et dans les étapes subséquentes de leur vie<sup>38</sup>.

**« L'éducation par le jeu est considérée comme une intervention très peu coûteuse qui permet généralement d'acquérir un bagage de connaissances qui, normalement, exigerait de passer quatre mois de plus à l'école chaque année. »**

*Education Endowment Foundation (extrait de Early Years Toolkit)*

Les données les plus récentes sur le rapport coût-efficacité de l'apprentissage par le jeu proviennent en grande partie du secteur de l'éducation de la petite enfance, où le jeu est un élément clé de la quasi-totalité des programmes scolaires. Jouant un rôle clé dans l'éducation de la petite enfance, l'apprentissage par le jeu se révèle particulièrement efficace pour favoriser l'acquisition des compétences fondamentales et réduire les écarts sur le plan de la réussite scolaire chez les enfants issus de différents milieux socio-économiques<sup>39</sup>.

Par ailleurs, l'Education Endowment Foundation, qui évalue les interventions auprès de la petite enfance en fonction de leurs coûts et de leurs retombées, considère que l'apprentissage par le jeu constitue une approche très peu coûteuse permettant générale-



Source de la photo : Flash Studios pour Right To Play

ment aux enfants d'acquérir un bagage de connaissances qui, normalement, leur demanderait de passer quatre mois de plus à l'école chaque année<sup>40</sup>. Investir dans l'apprentissage par le jeu est une stratégie peu coûteuse qui procure en outre d'importants avantages pour les apprenant·e·s et les systèmes éducatifs. Une éducation de bonne qualité, qui englobe les approches d'apprentissage par le jeu, peut également permettre de réduire les coûts à plus long terme associés, par exemple, aux réinscriptions à l'école, aux séances de mise à niveau et aux cours de rattrapage<sup>41</sup>.

Une étude portant sur un projet de deux ans a révélé que l'apprentissage par le jeu améliore considérablement le développement cognitif, linguistique, physique et socio-émotionnel des enfants. Les enfants qui ont pris part à ce projet ont obtenu de meilleurs résultats que ceux qui sont restés à la maison au cours de la première année du projet et qui ont fréquenté un établissement préscolaire public au cours de la deuxième année. Les enfants ayant participé au projet se sont améliorés de manière spectaculaire sur tous les aspects évalués. Qui plus est, cette étude a montré que les parents participant au projet avaient amélioré leurs connaissances, leurs attitudes et leurs pratiques relatives au développement de la petite enfance de manière plus substantielle que les parents des enfants qui sont restés à la maison et ont par la suite fréquenté un établissement préscolaire public<sup>42</sup>.

## Matériel polyvalent, adaptable et d'origine locale

Tous les milieux peuvent adopter l'apprentissage par le jeu, même ceux où les ressources sont limitées. Les éducateur·rice·s peuvent utiliser du matériel peu coûteux ou provenant de sources locales, qu'ils peuvent se procurer à l'école ou aux alentours de celle-ci. (ex. : objets trouvés, argile, bâtons, capsules de bouteilles, cartons, pailles, colle, crayons, ciseaux, papier) pour que les enfants puissent dessiner, tracer des lettres et des chiffres, donner libre cours à leur créativité et développer leurs compétences. Établir des liens entre les leçons et les expériences de la vie réelle ou des repères visuels est un moyen de rendre ces leçons plus pertinentes et de promouvoir l'engagement des apprenant·e·s. Dans certains cas, les activités d'apprentissage par le jeu ne nécessitent pas de matériel; elles font simplement appel à l'imagination des apprenant·e·s, à des chansons, à des rimes ou à des consignes verbales, ce qui permet aux enfants d'améliorer leur langage, leur mémoire et leurs compétences motrices.

## Améliorer l'assiduité scolaire et la rétention

Lorsque les apprenant·e·s ont le sentiment d'être en sécurité, de pouvoir agir, d'appartenir à une communauté et d'avoir un but, ils sont plus motivés à apprendre. Les approches basées sur le jeu permettent d'instiller un tel état d'esprit alors qu'elles enrichissent et motivent les apprenant·e·s afin qu'ils se sentent valorisés et soutenus, favorisant ainsi chez ces derniers des attitudes positives et augmentant leur motivation à apprendre<sup>43</sup>. Le jeu aide les enfants à développer leur confiance, leur indépendance et leur fierté par rapport à ce qu'ils font. Il responsabilise les enfants alors qu'il leur donne la possibilité de contrôler, de choisir et de jouer un rôle actif dans leur apprentissage<sup>44</sup>. Au contraire, les approches d'enseignement très structurées, centrées sur l'enseignant·e et basées sur l'apprentissage par cœur (ex. : méthodes traditionnelles où les enseignant·e·s passent la majeure partie du temps à écrire au tableau et à faire des exposés magistraux) mènent à certains problèmes, dont le manque de motivation et de confiance en soi, l'incapacité de penser de manière critique et la hausse de l'anxiété, ce qui peut nuire à l'engagement des élèves à long terme et leur donner envie de quitter l'école<sup>45</sup>.

L'apprentissage par le jeu comporte également des effets bénéfiques sur l'assiduité des apprenant·e·s, car ceux d'entre eux qui sont inscrits dans des écoles utilisant des approches ludiques sont plus susceptibles de les fréquenter et d'y rester que ceux qui sont inscrits dans des écoles qui se servent d'approches faisant appel à l'apprentissage par cœur. Une étude longitudinale employant une approche mixte qui a couvert l'Éthiopie, l'Inde, le Pérou et le Viêt Nam a révélé l'existence d'une relation directe entre la perte de motivation et les mauvais résultats d'apprentissage et, ultimement, l'abandon scolaire<sup>46</sup>. Entre le début et la fin du projet GREAT que Right To Play a mené au Ghana, au Mozambique et au Rwanda, le taux d'assiduité est passé de 87 % à 93 %, des améliorations constantes ayant été constatées autant chez les filles que chez les garçons. Les apprenant·e·s des écoles participant au projet GREAT avaient en outre dix fois plus de chances d'être encore inscrits à l'école à la fin du projet que ceux des écoles témoins<sup>47</sup>.

**« Avant, ils n'aimaient pas venir à l'école. Ils voulaient rester à la maison pour jouer. Mais maintenant, ils comprennent qu'en venant à l'école, ils peuvent jouer. Et que le jeu à l'école leur permet même d'apprendre. L'absentéisme n'est plus un problème. »**

*Une personne enseignant au Ghana*



Source de la photo : Mehrdar Art and Production pour Right To Play

## L'incidence de l'apprentissage par le jeu sur la motivation, le bien-être et la rétention des enseignant·e·s

Les enseignant·e·s doivent composer avec une multitude de défis, notamment une charge de travail écrasante, des classes comptant de nombreux élèves, des ressources limitées, des salaires faibles ou irréguliers et la pression qu'engendrent les tests à grands enjeux. Or, il s'agit là d'autant de facteurs susceptibles de les mener à l'épuisement professionnel et de les rendre moins satisfaits dans leur travail. L'apprentissage par le jeu favorise un climat dynamique et motivant en classe; or, cela est non seulement bénéfique pour les élèves, mais remotive également les enseignant·e·s en rendant leur travail plus gratifiant et plus agréable. Les enseignant·e·s qui se sentent soutenus dans leur perfectionnement professionnel et qui maîtrisent des stratégies d'enseignement efficaces sont plus susceptibles de rester dans la profession.

De plus, les approches basées sur le jeu rendent le climat en classe plus harmonieux, car les enfants sont plus concentrés, plus engagés et plus motivés lorsqu'ils apprennent par le jeu. Alors que les problèmes de comportement en classe sont moins fréquents, les enseignant·e·s peuvent consacrer plus de temps et plus d'énergie à un enseignement enrichissant, ce qui améliore leur satisfaction professionnelle et leur bien-être général.

Pour assurer l'efficacité de l'apprentissage par le jeu, il faut d'abord miser sur les enseignant·e·s. Le jeu est souvent considéré comme une récompense que méritent les apprenant·e·s une fois qu'ils ont accompli le vrai travail. Il est donc essentiel que la formation initiale et en cours d'emploi que reçoivent les enseignant·e·s leur permette de corriger cette perception et d'adapter leurs pratiques d'enseignement afin d'assurer l'efficacité de l'apprentissage par le jeu en classe.

**« J'aime me servir d'approches d'apprentissage basées sur le jeu parce qu'elles m'aident à transmettre de façon plus efficace ma matière aux élèves. Ça me prend donc moins de temps pour leur expliquer des concepts. En plus, la participation active des élèves au cours, c'est très motivant pour moi qui leur enseigne. Il est stimulant de les voir s'engager pleinement et s'enthousiasmer dans leur parcours d'apprentissage. »**

*Une personne enseignant au Rwanda*



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

**« À mes yeux, la collaboration entre les enseignant·e·s est l'une des choses qui ont bien fonctionné. Quand un·e enseignant·e a un problème, elle ou il vient me voir et nous cherchons un·e collègue qui peut l'aider. Grâce à cette compréhension, il n'y a pas de compétition entre eux. Ce qui compte, ce sont les enfants et non pas une personne en particulier. »**

*Une personne assurant la direction d'une école au Ghana*

Afin de soutenir pleinement l'enseignement et l'apprentissage par le jeu, une direction d'école solide est essentielle. Les administrateur·rice·s scolaires formés à l'enseignement par le jeu sont en mesure de s'assurer que les enseignant·e·s bénéficient du soutien, des ressources et de la collaboration entre pairs nécessaires pour pouvoir intégrer efficacement ces approches.

Au Ghana, l'implication active de la direction scolaire et le perfectionnement professionnel complet des enseignant·e·s ont rendu possible l'aménagement d'environnements permettant d'accroître l'efficacité de l'apprentissage par le jeu. Les enseignant·e·s qui développent continuellement leurs compétences et qui jouissent d'une certaine liberté dans leur pratique d'enseignement sont les mieux placés pour innover et s'adapter à divers contextes en classe, ce qui se traduit par l'obtention de meilleurs résultats d'apprentissage chez les élèves.

# UN CAS TÉMOIGNANT EN FAVEUR DU JEU : LE PARTENARIAT ENTRE RIGHT TO PLAY ET LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU GHANA

Le projet Partners in Play (P3), qui s'est déroulé de 2019 à 2024, a permis d'améliorer la qualité de l'éducation pour les filles et les garçons âgés de quatre à douze ans au Ghana. Mené en collaboration avec le ministère de l'Éducation du Ghana et ses agences, des ONG et des organisations communautaires, ce projet a permis d'intégrer des approches d'apprentissage par le jeu dans le programme scolaire et l'enseignement. Pour ce faire, il s'est appuyé sur des données probantes montrant que le jeu peut enrichir l'expérience éducative des enfants et les aider à cultiver un amour de l'apprentissage durant toute leur vie.

En réponse aux lacunes persistantes concernant l'accès à l'éducation et la qualité de l'enseignement au Ghana, son ministère de l'Éducation a lancé d'importantes réformes. En tant que partenaire dans le cadre du projet P3, Right To Play a offert son expertise technique afin de soutenir l'intégration d'approches d'apprentissage par le jeu en partie développées lors du projet GREAT dans les programmes et les pratiques d'enseignement du Ghana. De 2018 à 2023, le projet GREAT a permis de former plus de 4 000 enseignant·e·s, notamment par l'entremise de soutien en ligne au cours de la période de confinement imposée lors de la pandémie de COVID-19. Le projet P3 a travaillé dans les mêmes régions que celles soutenues par le projet GREAT; pour ce faire, ses stratégies ont été adaptées pour répondre aux besoins du projet Ghana Accountability for Learning Outcomes (GALOP), une initiative gouvernementale.

Dans le cadre du projet P3, Right To Play a offert de la formation et du mentorat à plus de 16 000 enseignant·e·s afin qu'ils apprennent à maîtriser avec confiance l'utilisation d'approches basées sur le jeu. À la fin du projet, le nombre d'élèves inscrits et leur motivation à apprendre ont augmenté; les relations entre les élèves et les enseignant·e·s

étaient plus positives; et les enseignant·e·s ont amélioré leur capacité à inculquer des notions fondamentales liées à la littératie, au génie et aux technologies, en plus de ressentir une motivation accrue et un mieux-être.



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

## PORTÉE

**208** écoles réparties parmi sept districts dans les régions du Grand Accra, du Nord et de la Volta.

**1 851** écoles participant au projet Ghana Accountability for Learning Outcomes (GALOP).

**614 306** enfants (joints directement : 36 123; joints indirectement : 28 095; GALOP : 550 088).

## UN CAS TÉMOIGNANT EN FAVEUR DU JEU : LE PARTENARIAT ENTRE RIGHT TO PLAY ET LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU GHANA



Source de la photo : Round Designs pour Right To Play

### PRINCIPAUX RÉSULTATS

#### Littératie

De solides preuves prouvent l'existence d'un lien entre l'apprentissage par le jeu et l'amélioration des résultats d'apprentissage<sup>48</sup>. Les élèves soutenus par le projet GREAT ont vu leur vitesse de lecture en anglais passer de 18 à 51 mots par minute. Les enfants fréquentant les écoles non soutenues par le projet n'ont montré qu'une légère amélioration de leur vitesse de lecture, celle-ci étant passée de 20 à 34 mots par minute<sup>49</sup>. Un an après la mise en œuvre du projet P3, la proportion d'élèves de deuxième année incapables de reconnaître un seul mot avait chuté de 20 %<sup>50</sup>.

#### Développement socio-émotionnel

L'apprentissage par le jeu favorise le développement de différentes compétences socio-émotionnelles essentielles, telles que le comportement prosocial, la résilience, la confiance, le leadership et la créativité. Right To Play a constaté que ces compétences s'étaient faiblement améliorées – quoique de manière statistiquement significative – chez les élèves fréquentant des écoles participant au projet GREAT par rapport à ceux fréquentant des écoles qui ne participaient pas à ce projet<sup>51</sup>. L'évaluation du projet P3 menée par Right To Play a révélé que favoriser l'engagement et la participation des élèves par l'entremise du jeu permet de stimuler leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes, de même que le développement d'autres compétences socio-émotionnelles<sup>52</sup>.

#### Milieus d'apprentissage bénéfiques

En utilisant des jeux et d'autres activités ludiques dans les salles de classe et les espaces extérieurs, les enseignant·e·s ont eu plus de facilité à aménager des milieux d'apprentissage bénéfiques et à appliquer des méthodes disciplinaires non punitives. Cela leur a permis d'instaurer une relation de confiance avec leurs apprenant·e·s et de leur offrir des cours dynamiques et de qualité<sup>53</sup>.

Quatre-vingt-quinze pour cent des apprenant·e·s fréquentant les écoles soutenues par le projet GREAT ont indiqué considérer que leur milieu d'apprentissage était bénéfique et stimulant, alors que seulement 68 % d'entre eux étaient de cet avis au début du projet. De même, le nombre d'élèves (filles et garçons confondus) ayant indiqué se sentir bien dans leur milieu d'apprentissage était 20 % plus élevé dans les écoles soutenues par le projet GREAT que dans les écoles témoins, cet écart entre les élèves fréquentant des écoles soutenues et ceux fréquentant des écoles témoins étant plus marqué chez les filles<sup>54</sup>.

Des répercussions positives ont également été constatées sur le plan de l'assiduité des élèves, alors que ceux inscrits dans des écoles qui appliquent des approches ludiques étaient plus susceptibles de les fréquenter et d'y rester que ceux inscrits dans des écoles qui recourent à l'apprentissage par cœur. Les élèves dans les écoles soutenues par le projet GREAT avaient dix fois plus de chances de rester inscrits à l'école que ceux dans les écoles témoins.

# VERS UNE ÉDUCATION UNIVERSELLE DE QUALITÉ

## Soutenir et déployer à plus vaste échelle les approches d'apprentissage par le jeu

Afin de soutenir les approches d'apprentissage par le jeu et de les sortir du giron de projets individuels afin de les déployer à plus grande échelle, il est nécessaire de les intégrer et de les harmoniser aux politiques éducatives nationales et internationales, aux programmes de formation des enseignant·e·s et aux efforts de mobilisation communautaires. Bien que les perceptions par rapport aux approches d'apprentissage par le jeu évoluent, une étude menée dans 24 pays a révélé que la mise en œuvre de ces dernières demeure limitée. Les principaux obstacles à l'origine de cette situation comprennent les politiques, les pressions relatives à la prestation des programmes scolaires, la formation inadéquate des enseignant·e·s, de même que la prédilection des parents pour les feuilles de travail, les exercices et les devoirs<sup>55</sup>. En outre, le fait que le jeu soit considéré comme une activité de non-apprentissage souvent employée comme moyen de récompenser l'accomplissement du «vrai» travail nuit à sa reconnaissance à titre d'outil pédagogique, ce qui limite son déploiement dans la salle de classe<sup>56</sup>.

L'intégration des approches d'apprentissage par le jeu au sein des normes éducatives et des objectifs pédagogiques favorise leur adoption par les systèmes scolaires et assure leur pérennité. De même, l'intégration du jeu dans la formation initiale et en cours d'emploi de même que le perfectionnement professionnel continu des enseignant·e·s permet de légitimer davantage ces approches, de tirer parti des réseaux et des infrastructures d'enseignement en place, et de doter les enseignant·e·s des compétences et de la confiance nécessaires pour mettre en œuvre et défendre efficacement les approches d'apprentissage par le jeu. L'implication de la communauté est vitale afin que les parents et les dirigeant·e·s communautaires soutiennent ces approches et en saisissent les avantages, et pour que domine un sentiment commun d'appropriation et de responsabilité. Ensemble, ces facteurs renforcent l'adhésion aux approches basées sur le jeu, de même que leur adoption à l'échelle de la nation, du district scolaire, de l'école et de la communauté, garantissant ainsi leur pérennité et leur déploiement à plus vaste échelle.



Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

# RECOMMANDATIONS

## Accroître le soutien politique et financier destiné à l'apprentissage par le jeu

En 2024, l'Assemblée générale des Nations Unies a adopté une résolution faisant du 11 juin la Journée internationale du jeu. Plus de 140 pays l'ont appuyée. Il s'agissait d'un moment où les pays et les communautés à travers le monde ont uni leurs voix pour rappeler aux responsables politiques, aux enseignant·e·s, aux parents et aux autres décideur·se·s l'importance d'accorder la priorité au jeu, de reconnaître les avantages qu'il procure, et de lui consacrer le temps et l'espace nécessaires.

Bien que les approches axées sur l'apprentissage par le jeu connaissent un essor croissant et que leurs avantages soient bien connus, le financement et le soutien dont elles bénéficient demeurent insuffisants. Partout dans le monde, les organisations bailleuses de fonds et les ministères nationaux de l'Éducation réduisent leur financement, laissant conséquemment les systèmes éducatifs mal outillés, qui ne sont plus en mesure de répondre aux besoins de leurs apprenant·e·s en leur offrant une éducation de qualité. Actuellement, seulement 3 % du financement international consacré à l'éducation est directement octroyé dans l'éducation de la petite enfance faisant appel à des initiatives d'apprentissage basées sur le jeu<sup>57</sup>. Or, cet octroi est nettement insuffisant considérant le fait que 90 % du cerveau d'un enfant se développe avant l'âge de cinq ans, et que c'est au cours de cette période critique que l'apprentissage par le jeu est le plus bénéfique<sup>58</sup>. En outre, de nombreux pays à faible revenu investissent moins de 1 % de leur budget consacré à l'éducation nationale à l'éducation de la petite enfance, ce qui limite considérablement la portée et l'efficacité de ces programmes essentiels<sup>59</sup>.

Ce manque de financement n'affecte pas uniquement l'apprentissage par le jeu au niveau préscolaire, mais également les deux cycles du primaire. Entre 2019 et 2022, la portion de l'aide internationale consacrée à l'éducation est passée de 9,3 % à 7,6 %, alors que l'attention des organisations bailleuses de fonds s'est davantage tournée vers les conflits, l'énergie et les soins de santé au cours de la pandémie de COVID-19<sup>60</sup>. En 2025, nous constatons une nouvelle réduction de l'aide internationale, les organisations bailleuses de fonds invoquant cette fois l'existence de défis économiques

et sécuritaires nationaux pour justifier ces coupes. En outre, les investissements consentis à l'éducation en situation d'urgence, qui s'inscrivent dans le cadre des efforts humanitaires, sont jugés comme n'étant ni urgents ni prioritaires, car ils ne sont pas considérés comme des moyens de sauver des vies<sup>61</sup>.

Il est urgent que les organisations bailleuses de fonds et les ministères de l'Éducation accordent la priorité aux investissements dans l'éducation et l'apprentissage par le jeu. Cela ferait en sorte que tous les enfants aient accès à des expériences d'apprentissage enrichissantes et transformatrices et puissent réaliser tout leur potentiel. En bénéficiant d'un soutien financier et politique accru, le jeu pourrait devenir une importante composante des systèmes éducatifs dans le monde entier, et les enfants en tireraient des avantages pour les années à venir.



Source de la photo : Right To Play

**« Reconnaissant que le jeu et les loisirs sont essentiels à la santé et au bien-être des enfants et favorisent le développement de la créativité, de l'imagination, de la confiance en soi, de l'efficacité personnelle et du sens des responsabilités, ainsi que de la force et des compétences physiques, sociales, cognitives, communicationnelles et émotionnelles, [nous] proclamons le 11 juin Journée internationale du jeu, qui sera célébrée chaque année. »**

*Assemblée générale des Nations Unies*

Right To Play International fait les recommandations suivantes :

## **1 Les organisations bailleuses de fonds devraient accroître leur soutien politique et financier destiné, de façon générale, au développement international et à l'aide humanitaire et, de façon particulière, à l'éducation de qualité à l'échelle mondiale. Les organisations bailleuses de fonds devraient également s'engager à populariser l'apprentissage par le jeu pour promouvoir les résultats d'apprentissage de base, soit la littératie, la numératie et le développement socio-émotionnel. Elles devraient ainsi :**

- ▶ Travailler en partenariat avec les institutions multilatérales et les gouvernements nationaux de sorte à réformer les plans du secteur de l'éducation et à intégrer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'enseignement nationaux, la formation des enseignant·e·s et les budgets, en mettant l'accent sur le niveau préscolaire et les deux cycles du primaire.
- ▶ Demander aux partenaires de décrire, dans les propositions de financement destinées à l'enseignement préscolaire et primaire (incluant les deux cycles), la manière dont les projets et les programmes intégreront l'apprentissage par le jeu afin d'accélérer le développement de la littératie, de la numératie et des compétences socio-émotionnelles.
- ▶ S'engager à souligner chaque année la Journée internationale du jeu à l'aide d'événements, de déclarations publiques et/ou à soutenir politiquement et financièrement l'apprentissage par le jeu.

## **2 Les ministères de l'Éducation devraient hausser le financement destiné aux programmes qui soutiennent explicitement la mise en œuvre pérenne et efficace de l'apprentissage par le jeu dans l'ensemble du système éducatif national. Ils devraient ainsi :**

- ▶ Embaucher des « spécialistes du jeu » au sein des ministères de l'Éducation pour faire en sorte que les gouvernements renforcent leur expertise technique et leur soutien à l'apprentissage par le jeu dans le cadre de l'élaboration et de la mise en œuvre des politiques et des programmes.
- ▶ Nommer des « champion·ne·s du jeu » au sein des ministères de l'Éducation afin qu'ils assurent la liaison avec les expert·e·s locaux et nationaux du jeu, et qu'ils popularisent l'apprentissage par le jeu à l'échelle mondiale, régionale et nationale, de même qu'au sein des districts scolaires et des écoles.

- ▶ Investir dans la formation des enseignant·e·s, des administrateur·rice·s scolaires et des personnes impliquées dans les soins et le soutien aux apprenant·e·s à l'école afin d'améliorer leur capacité à offrir un enseignement par le jeu.
- ▶ Mettre sur pied des communautés de praticien·ne·s consacrées à l'apprentissage par le jeu afin de promouvoir le partage de connaissances entre pairs et le renforcement des compétences, de sorte que les enseignant·e·s puissent accroître leur confiance et leur efficacité lorsqu'ils font appel au jeu en classe.
- ▶ Intégrer, à l'échelle nationale, l'apprentissage par le jeu dans la formation initiale et en cours d'emploi des enseignant·e·s, de même qu'au sein des activités de perfectionnement professionnel continu.
- ▶ Soutenir les politiques et les programmes qui promeuvent l'apprentissage et le parentage par le jeu afin de promouvoir l'apprentissage de base à l'école et à la maison.

## **3 Les ministères de l'Éducation devraient investir dans des programmes d'apprentissage par le jeu pertinents, équitables et inclusifs au niveau local. Ils devraient ainsi :**

- ▶ Financer l'élaboration et la mise en œuvre d'un programme d'apprentissage par le jeu qui favorise l'équité et l'inclusion, en accordant une attention particulière aux besoins des membres les plus marginalisés de la communauté. Il s'agit notamment des très jeunes enfants et de leurs aidant·e·s, des filles, des réfugié·e·s, des enfants déplacés à l'intérieur de leur pays et de ceux des communautés d'accueil, des enfants LGBTQI+, et de ceux qui sont en situation de handicap.
- ▶ Établir des partenariats avec des expert·e·s nationaux et locaux du jeu dans le but d'élaborer des lignes directrices claires en matière de conception et de mise en œuvre d'interventions d'apprentissage par le jeu à l'échelle du district scolaire et de l'école, et en assurant une formation adéquate à toutes les parties prenantes responsables de la mise en œuvre de ces interventions.
- ▶ S'engager à souligner chaque année la Journée internationale du jeu à l'aide d'événements, de déclarations publiques et/ou à soutenir politiquement et financièrement l'apprentissage par le jeu. S'engager également à organiser des campagnes de sensibilisation pour lutter contre la stigmatisation et la discrimination associées à la santé mentale et au bien-être psychosocial.

- ▶ Investir dans des campagnes de sensibilisation à l'école et dans la communauté pour promouvoir l'acceptation du jeu en tant que moyen pertinent et efficace d'obtenir des résultats d'apprentissage et d'assurer le développement et le bien-être des enfants.
- ▶ Investir dans des programmes d'enseignement qui favorisent le continuum du jeu, ce qui inclut le jeu dirigé par les adultes, le jeu collaboratif guidé, et le jeu dirigé par les enfants, afin de maximiser les avantages de l'apprentissage par le jeu.
- ▶ Promouvoir l'établissement de partenariats intersectoriels qui rassemblent des acteur·rice·s internationaux, nationaux, locaux et privés, ainsi que des parents, des enseignant·e·s et des enfants, afin de faire en sorte que les communautés s'approprient les programmes, et que ces derniers disposent de ressources suffisantes et demeurent pérennes.

#### **4 Les organisations bailleuses de fonds, les ministères de l'Éducation, les universités et les instituts de recherche devraient hausser leurs investissements à long terme afin de collecter des données et produire des preuves de l'efficacité de l'apprentissage par le jeu. Ils devraient ainsi :**

- ▶ Se fonder sur des données probantes pour mieux concevoir, cibler et évaluer les interventions de soutien psychosocial et d'apprentissage socio-émotionnel basées sur le jeu.
- ▶ S'engager à faire des investissements pluriannuels qui permettent l'innovation, l'itération et la recherche longitudinale.
- ▶ Financer et lancer des programmes pilotes afin de tester et d'améliorer les approches d'apprentissage par le jeu dans divers contextes éducatifs, y compris ceux bénéficiant de l'aide humanitaire ou étant affectés par des crises.



**En résumé, le jeu est un moyen éprouvé et efficace de favoriser l'apprentissage de base, notamment en ce qui concerne la littératie, la numératie et les compétences socio-émotionnelles. Les interventions faisant appel au jeu peuvent permettre aux enfants de libérer tout leur potentiel en tirant parti de leur curiosité naturelle et en répondant à leurs besoins particuliers en matière d'apprentissage. Elles sont en outre peu coûteuses, et peuvent être adaptées au contexte local, ce qui les rend pérennes et leur confère une incidence à long terme. Alors que le droit au jeu est de plus en plus reconnu mondialement, les organisations bailleuses de fonds, les ministères de l'Éducation de même que les expert·e·s nationaux et locaux du jeu peuvent collectivement faire en sorte que les systèmes éducatifs investissent dans l'apprentissage par le jeu et adoptent cette approche afin que nous puissions atteindre nos objectifs communs en matière d'éducation et d'apprentissage.**

Source de la photo : Luca Imberi pour Right To Play

# NOTES

---

- 1 UNESCO, 2024.
- 2 World Bank et al., 2022.
- 3 UNICEF Data, 2024.
- 4 Daya & Wagner, 2019.
- 5 Baker et al., 2021.
- 6 Yogman et al., 2018.
- 7 Right To Play, 2024-a.
- 8 UNESCO, 2017.
- 9 Right To Play, 2023.
- 10 Parker & Thomsen, 2019.
- 11 Gray, 2013; Le Courtois et al., 2024; Pellegrini, 2009; Zosh et al., 2017.
- 12 UNICEF, 2024.
- 13 Save the Children, 2022.
- 14 Right To Play, 2024-a.
- 15 Weisberg et al., 2013.
- 16 Baker et al., 2021; Pyle & Danniels, 2017; Sirkko et al., 2019; Zosh et al., 2018.
- 17 Kemple et al., 2015.
- 18 RTI International, 2024.
- 19 Right To Play, 2024-b.
- 20 Ghana Education Service et al., 2016.
- 21 ImpactLoop & Inno-Change International Consultants, 2024.
- 22 World Bank, 2019; UNESCO, 2020.
- 23 World Bank et al., 2022.
- 24 Zosh et al., 2017.
- 25 Navarette et al., 2023.
- 26 Right To Play, 2024-c.
- 27 Right To Play, 2024-c.
- 28 Karmaliani et al., 2020.
- 29 Proteknôn et al., 2023.
- 30 Glow Consultants & Right To Play, 2021.
- 31 Parker & Thomsen, 2019.
- 32 National Foundation for Educational Research, 2023; Right To Play, n.d.-d. 2024.
- 33 Khalfaoui et al., 2021.
- 34 Pyle & Danniels, 2017.
- 35 Khalfaoui et al., 2021; Stanton-Chapman, 2014.
- 36 Gaskill & Perry, 2014; Right To Play, 2023.
- 37 Government of Ontario, 2017; Heckman, 2012.
- 38 UNICEF et al., 2022.
- 39 BRAC, 2021; Dowd & Thomsen, 2021.
- 40 Education Endowment Foundation, 2023.
- 41 Heckman, 2012.
- 42 BRAC, 2021.
- 43 National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2018.
- 44 Baker et al., 2021.
- 45 Stipek et al. 1995.
- 46 Kaffenberger et al., 2023.
- 47 Navarette et al., 2023.
- 48 Cynosure Evaluation Limited, 2024.
- 49 Navarette et al., 2023.
- 50 RTI, 2023.
- 51 Navarette et al., 2023.
- 52 Cynosure Evaluation Limited, 2024; RTI, 2023.
- 53 Akyeampong et al., 2023.
- 54 Navarette et al., 2023.
- 55 Bubikova-Moan et al., 2019.
- 56 Parker et al., 2022.
- 57 UNESCO, 2020.
- 58 Center on the Developing Child, 2007.
- 59 UNICEF, 2020.
- 60 World Bank, 2024.
- 61 UNHCR, 2016.

# BIBLIOGRAPHIE

- Akyeampong, K., Avornyo E. A., Kwaah, C. Y., & Serbeh, R. (2023). *Partners in play project in Ghana: Learning study report*. Open University.
- Baker, S. T., Le Courtois, S., & Eberhart, J. (2021). Making space for children's agency with playful learning. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 372-384. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09669760.2021.1997726>
- BRAC. (2021). *Play lab research brief*. <https://playlabs.bracusa.org/wp-content/uploads/2021/12/BRAC-Play-Labs-Research-Brief-Bangladesh-Final.pdf>
- Bubikova-Moan, J., Næss Hjetland, H., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 776-800. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717>
- Center on the Developing Child. (2007). *The science of early childhood development*. Harvard University. <https://developingchild.harvard.edu/resources/inbrief/inbrief-science-of-ecd/>
- Cynosure Evaluation Limited. (2024). *Meta-analysis and synthesis of evidence about play-based learning and foundational learning outcomes in Ghana*.
- Daya, R., & Wagner, E. (2019). *Education against the odds: Meeting marginalised children's demands for a quality education*. Save the Children UK. [https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/education\\_against\\_the\\_odds\\_online\\_version2.pdf/](https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/education_against_the_odds_online_version2.pdf/)
- Dowd, A. J., & Thomsen, B. S. (2021). *Learning through play: Increasing impact, reducing inequality*. The LEGO Foundation. [https://cde-lego-cms-prod.azureedge.net/media/jxgbzw0s/learning-through-play-increasing-impact-reducing-inequality\\_white-paper.pdf](https://cde-lego-cms-prod.azureedge.net/media/jxgbzw0s/learning-through-play-increasing-impact-reducing-inequality_white-paper.pdf)
- Education Endowment Fund. (2023). *Play-Based Learning*. <https://educationendowmentfoundation.org.uk/early-years/toolkit/play-based-learning>
- Gaskill, R. L., & Perry, B. D. (2014). The neurobiological power of play: Using the neurosequential model of therapeutics to guide play in the healing process. In C. A. Malchiodi & D. A. Crenshaw (Eds.), *Creative arts and play therapy for attachment problems* (pp. 178-194). The Guilford Press.
- Ghana Education Service National Education Assessment Unit, RTI International, & Education Assessment and Research Centre. (2016). *Ghana 2015 early grade reading assessment and early grade mathematics assessment: report of findings*. [https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/Ghana%202015%20EGRA-EGMA\\_22Nov2016\\_FINAL.pdf](https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/Ghana%202015%20EGRA-EGMA_22Nov2016_FINAL.pdf)
- Glick, P., & Sahn, D. E. (2010). Early academic performance, grade repetition, and school attainment in Senegal: A panel data analysis. *The World Bank Economic Review*, 24(1), 93-120. <https://doi.org/10.1093/wber/lhp023>
- Glow Consultants & Right To Play. (2021). *Leave no girl behind endline report*. Internal Report.
- Government of Ontario. (2017). *Renewed early years and childcare policy framework*. [https://ontario.ca/renewed\\_early\\_years\\_child\\_care\\_policy\\_framework\\_en.pdf](https://ontario.ca/renewed_early_years_child_care_policy_framework_en.pdf)
- Gray, P. (2013). *Free to learn: why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic Books.
- Heckman, James. (2012). *Invest in early childhood development: Reduce deficits, strengthen the economy*. [https://heckmanequation.org/wp-content/uploads/2013/07/F\\_HeckmanDeficitPieceCUSTOM-Generic\\_052714-3-1.pdf](https://heckmanequation.org/wp-content/uploads/2013/07/F_HeckmanDeficitPieceCUSTOM-Generic_052714-3-1.pdf)

- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2010). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Hromek, R., & Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: "It's fun and we learn things". *Simulation and Gaming*, 40(5), 626-644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- ImpactLoop, & Inno-Change International Consultants. (2024). *Midline evaluation report—Tanzania*.
- Kaffenberger, M., Sobol, D., & Spindelman, D. (2023). The role of learning in school persistence and dropout: A longitudinal mixed methods study in four countries. *International Journal of Educational Research*, 121, 102232. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102232>
- Khalifaoui, A., García-Carrión, R., & Villardón-Gallego, L. (2021). A systematic review of the literature on aspects affecting positive classroom climate in multicultural early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 49, 71-81. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01054-4>
- Karmaliani, R., McFarlane, J., Khuwaja, H. M., Somani, Y. H., Shehzad, S., Ali, T. S., Asad, N., Chirwa, E. D., & Jewkes, R. (2020). Right To Play's intervention to reduce peer violence among children in public schools in Pakistan: A cluster-randomized controlled trial. *Global Health Action*, 13(1), 1836604. <https://doi.org/10.1080/16549716.2020.1836604>
- Kemple, K. M., Oh, J. H., & Porter, D. (2015). Playing at school: An inquiry approach to using an experiential play lab in an early childhood teacher education course. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 36(3), 250-265. <https://doi.org/10.1080/10901027.2015.1062830>
- Le Courtois, S. L., Ezeugwu, C. R., Fajardo-Tovar, D. D., Nowack, S. K., Okullo, D. O., Bayley, S., Baker, S., & Ramchandani, P. (2024). Learning through play in Global Majority countries: reflections from the PEDAL centre on understanding and adapting the concept in four different contexts. *International Journal of Play*, 13(3), 228-253. <https://doi.org/10.1080/21594937.2024.2388952>
- LEGO Foundation, Jacobs Foundation, & Porticus. (2023). *Challenging the false dichotomy: An evidence synthesis*. <https://prd-control-multisite.maneraconsult.com/media/ghihemfu/challenging-the-false-dichotomy-an-evidence-synthesis.pdf>
- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2018). *How people learn II: Learners, contexts, and cultures*. Washington, DC: The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/24783>
- Nakajima, M., Kijima, Y., & Otsuka, K. (2018). Is the learning crisis responsible for school dropout? A longitudinal study of Andhra Pradesh, India. *International Journal of Educational Development*, 62, 245-253. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2018.05.006>
- National Foundation for Educational Research. (2023). *Learning study 1 for the plug-in-play project, Rwanda: Exploring teacher and learner experiences of play-based approaches to SET lessons at upper primary level*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED648422.pdf>
- Navarrete, A. O., Seth Smith, J., Gathogo, J., & Ewe, S. (2023). *Endline evaluation of the Gender-Responsive Education and Transformation Project: Ghana country report. Produced for Global Affairs Canada as part of Right To Play's Multi-Country endline study*. One South.
- OECD (2021). Teachers getting the best out of their students. *From primary to upper secondary education*, TALIS, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5bc5cd4e-en>
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*. LEGO Foundation. [https://research.acer.edu.au/learning\\_processes/22/](https://research.acer.edu.au/learning_processes/22/)
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school—A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>

- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press.
- Proteknôn, Center for Development Studies, & Birzeit University. (2023). *Final report: Right To Play Ma'an mid-term evaluation*. Internal report.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311-351.
- Right To Play. (2023). *Promoting psychosocial well-being through the power of play*. <https://righttoplay.ca/en/national-offices/national-office-canada/whats-new/plays-impact-on-psychosocial-well-being/>
- Right To Play. (2024-a). *Play-based learning at Right To Play: A guide to using play for learning and well-being*. [https://apppack-app-righttoplay-publics3bucket-veclfrac9ykl.s3.amazonaws.com/documents/Right\\_To\\_Play\\_Play-Based\\_Learning\\_Guide\\_EN.pdf](https://apppack-app-righttoplay-publics3bucket-veclfrac9ykl.s3.amazonaws.com/documents/Right_To_Play_Play-Based_Learning_Guide_EN.pdf)
- Right To Play. (2024-b). *Accelerating learning outcomes in Ghana through play-based approaches*. Internal report.
- Right To Play. (2024-c). *Enhancing quality early childhood education in Ghana through play-based approaches*. Internal report.
- Right To Play. (2024-d). *Learning through play for science and elementary technology in Rwanda*. Internal report.
- Right To Play. (2024-e). *Impact of the GREAT project*. Internal report.
- RTI International. (2023). *LEGO play accelerator Ghana midline report*. Internal Report. [https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/LEGO%20Midline%20Report%20Ghana.pdf?GJ2Rf.e.UVK\\_hfLVFbPOSqWfNRPGX07L](https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/LEGO%20Midline%20Report%20Ghana.pdf?GJ2Rf.e.UVK_hfLVFbPOSqWfNRPGX07L)
- RTI International. (2024). *LEGO Foundation Play Accelerator. Ghana endline report*. [https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/Play%20Accelerator%20Endline%20Report%20-%20Ghana%20-%20December%202024\\_Final.docx?6rnIwxBcYNHZNMQgcqjTROE4X\\_jA1Hfy](https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/Play%20Accelerator%20Endline%20Report%20-%20Ghana%20-%20December%202024_Final.docx?6rnIwxBcYNHZNMQgcqjTROE4X_jA1Hfy)
- Save the Children. (2022). *Only one in four children play out regularly on their street compared to almost three-quarters of their grandparents generation*. <https://www.savethechildren.org.uk/news/media-centre/press-releases/2022/children-today-far-less-likely-to-play-outside-than-their-grandparents>
- Sirkko, R., Kyrönlampi, T., & Puroila, A.-M. (2019). Children's agency: opportunities and constraints. *International Journal of Early Childhood*, 51, 283-300. <https://doi.org/10.1007/s13158-019-00252-5>
- Stanton-Chapman, T. L. (2014). Promoting positive peer interactions in the preschool classroom: The role and the responsibility of the teacher in supporting children's sociodramatic play. *Early Childhood Education Journal*, 43, 99-107. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0635-8>
- Stipek, D. J., Feiler, R., Daniels, D., & Milburn, S. (1995). Effects of different instructional approaches on young children's achievement and motivation. *Child Development*, 66, 209-223.
- Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Nicolopoulou, A., & Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.01.010>
- UNHCR. (2016). Global trends: Forced displacement in 2015. [www.refworld.org/docid/57678f3d4.html](http://www.refworld.org/docid/57678f3d4.html)
- UNESCO. (2017). *L'éducation en vue des objectifs de développement durable. Objectifs d'apprentissage*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247507>
- UNESCO. (2019). *Leading SDG 4—Education 2030*.

- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education: All means all*. UNESCO Publishing. <https://en.unesco.org/gem-report/report/2020/inclusion>
- UNESCO. (2024). *Global Education Monitoring Report 2024. Leadership in education: Lead for learning*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391406>
- UNICEF. (2020). *A world ready to learn: Prioritizing quality early childhood education*. <https://data.unicef.org/resources/a-world-ready-to-learn-report/>
- UNICEF. (2024). *4 accelerators to ensure every child enjoys the right of play: A policy call for government action on the first International Day of Play*. <https://www.unicef.org/parenting/media/4416/file>
- UNICEF, Education Commission, & LEGO Foundation. (2022). *Add today multiply tomorrow: Building an investment case for early childhood education*. <https://www.unicef.org/reports/add-today-multiply-tomorrow>
- UNICEF Data. (2024). *How many children are there in the world?* <https://data.unicef.org/how-many/how-many-children-under-18-are-in-the-world/>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind Brain and Education*, 7(2), 104-112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- World Bank. (2019). *Ending Learning Poverty: What will it take?* World Bank Group. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/395151571251399043/pdf/Ending-Learning-Poverty-What-Will-It-Take.pdf>
- World Bank. (2024). *Education finance watch*. <https://www.worldbank.org/en/topic/education/publication/education-finance-watch>
- World Bank; UNICEF; Foreign, Commonwealth and Development Office; USAID; Bill and Melinda Gates Foundation; & UNESCO. (2022). *The state of global learning poverty: 2022 update*. <https://www.unicef.org/media/122921/file/State%20of%20Learning%20Poverty%202022.pdf>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R., Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, & Council on Communications and Media. (2018). The Power of Play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Pasek, K. H., Solis, S., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.16823.01447>



# RIGHT TO PLAY



*Right To Play est un organisme mondial qui protège, éduque et autonomise les enfants pour les aider à surmonter l'adversité à l'aide du jeu. Chaque année, nous joignons des millions d'enfants dans certains des endroits les plus difficiles au monde afin de les aider à rester à l'école, à apprendre, à surmonter les préjugés, à guérir de leurs traumatismes et à développer les compétences dont ils ont besoin pour s'épanouir. Pour y parvenir, nous tirons parti du jeu, soit l'une des principales forces dans la vie des enfants, pour inculquer à ces derniers les compétences qui leur permettront d'éliminer les obstacles et de saisir les occasions qui s'offrent à eux tout au long de leur parcours éducatif et de leur vie.*

**Publié par Right To Play International**

**43, Front Street East, bureau 200, Toronto, ON, M5E 1B3**

**[www.righttoplay.com](http://www.righttoplay.com)**



Cet exposé de politique a été préparé par Kate Anderson, Catherine Hidalgo Jara et Anna Pettee de Unbounded Associates (Université George Washington), en collaboration avec Right To Play International et avec le soutien de la Fondation LEGO.