

## **Atelier**

**Professeur lauréate Marilyn Fleer, Conceptual PlayLab, Université Monash**

## **Titre**

**Les pratiques et la méthodologie à la base d'un PlayWorld conceptuel: concevez votre propre expérience éducative**

## **Résumé**

Cet atelier est conçu pour engager les participants dans la pédagogie et la méthodologie de recherche d'un PlayWorld conceptuel. Dans la première partie de l'atelier, les 5 caractéristiques d'un conceptuel PlayWorld seront introduites à l'aide d'un livre de contes. Les 5 caractéristiques comprennent: 1) la sélection d'une histoire pour Playworld ; 2) la création d'un espace Playworld ; 3) entrer et sortir de l'espace Playworld ; 4) Planifier l'enquête de jeu ou le scénario du problème; 5) Planifier les interactions des enseignants pour construire un apprentissage conceptuel dans le rôle. Des exemples vidéo de pratiques illustrant différents contextes et résultats seront présentés.

Un PlayWorld conceptuel, a été inspiré par les recherches de Gunilla Lindqvist (1995) sur l'esthétique du jeu dans un PlayWorld commun, il vise à explorer activement les relations entre le jeu, l'apprentissage et le développement selon une approche historico-culturelle (Vygotsky, 1966; 2004).

Dans la deuxième partie de l'atelier, les participants travailleront en groupes de 5 pour préparer leur propre PlayWorld conceptuel, s'inspirant d'un légende / d'un conte de fées / d'un livre de contes, puis en utilisant connaissance professionnelles, prépareront une affiche PlayWorld représentant leur légende / conte de fées / livre de contes. Une promenade dans la galerie des affiches suivra.

L'atelier se terminera par une brève présentation sur la façon dont l'approche Conceptuel PlayWorld a été utilisée comme base et source d'inspiration pour une expérience éducative culturelle et historique (Hedegaard, 2008) entre enseignants et chercheurs en milieu préscolaire en Australie.

Une expérience pédagogique est une collaboration entre enseignants et chercheurs visant à saisir de manière globale et dynamique comment les nouvelles pratiques en cours de développement créent de nouvelles possibilités et conditions pour le jeu, l'apprentissage et le développement des enfants. La manière dont les enseignants et les chercheurs planifient les pratiques et les paramètres d'activité, et soutient le développement conceptuel dans les paramètres basés sur le jeu, sera mise en avant. Des exemples d'applications gratuites conçues pour soutenir une expérience éducative seront disponibles au cours de l'atelier (voir <https://www.monash.edu/conceptual-playworld>).