

PLAYING-2-GETHER : LA SENSIBILITÉ DES ENSEIGNANTS COMME BASE POUR L'INCLUSION DANS LE PRÉSCOLAIRE

2017-1-SK01-KA201-035321

MANUEL D'ENCADREMENT POUR LA FORMATION INITIALE ET CONTINUE DES
ENSEIGNANTS DU PRÉSCOLAIRE



ESCOLA
SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO



RÉSUMÉ

Ce manuel de coaching a été créé dans le cadre du projet " Playing-2-gether " : La sensibilité des enseignants comme base pour l'inclusion dans le préscolaire ", financé par le Programme Erasmus+ (2017-1-SK01-KA201-035321). Il a été conçu par des chercheurs et des formateurs d'enseignants d'établissements d'enseignement supérieur de Belgique, du Portugal, des Pays-Bas et de Slovaquie, motivés par l'amélioration de la qualité de l'interaction entre les enseignants et les enfants par le jeu, en milieu préscolaire. Compte tenu de la diversité croissante de la société européenne, nous reconnaissons qu'il est important que les enseignants sachent comment interagir avec tous les enfants (et avec les enfants à risque en particulier) de manière positive, afin de créer un environnement inclusif, sûr et stimulant pour eux. Nous pensons que des interactions qualitatives entre les enseignants et les enfants sont nécessaires pour que tous les enfants se sentent bien en classe et aient de nombreuses chances de poursuivre leur développement socio-émotionnel et scolaire.

Ce manuel vise à constituer un outil de soutien pour la formation des enseignants du préscolaire, en formation initiale et continue, afin qu'ils apprennent à mettre en œuvre le cadre Playing-2-gether dans leurs pratiques quotidiennes avec les enfants. Il est destiné à être utilisé en relation étroite avec le site Web Playing-2-gether (www.p2g.ukf.sk) qui constitue la présentation la plus visible du cadre Playing-2-gether. L'utilisation combinée de ces deux ressources est fortement encouragée afin de maximiser le potentiel de la formation.

Le manuel est divisé en trois sections principales. La section d'introduction comprend des informations spécifiques sur l'objectif du manuel, le public cible et la façon dont il peut être utilisé. La deuxième section est consacrée au jeu de l'éther en classe, qui met en évidence l'importance des relations qualitatives entre l'enseignant et l'enfant et décrit les compétences du jeu de l'éther. La troisième section est consacrée aux processus de formation qui peuvent être développés, avec un accent particulier sur l'utilisation du vidéo-reportage comme outil d'accompagnement. Dans la dernière partie du manuel, des références et d'autres sources d'information sont mises à disposition.

1.	INTRODUCTION	0
1.1	OBJET DU MANUEL	0
1.2	. QUI S'ADRESSE CE MANUEL	1
1.3	COMMENT UTILISER CE MANUEL	1
2.	JOUER AU PLAYING-2-GETHER EN CLASSE	0
2.1	L'IMPORTANCE DE RELATIONS DE QUALITÉ ENTRE LES ENSEIGNANTS ET LES ENFANTS	0
2.2	L'ORGANISATION DU JEU DU PLAYING-2-GETHER EN CLASSE	2
2.3	COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE PLAYING-2-GETHER.....	3
2.3.1	OBSERVER	3
2.3.2	IMITER	4
2.3.3	DÉCRIRE VERBALEMENT.....	5
2.3.4	ÉTIQUETAGE DES SENTIMENTS	6
2.3.5	BESOINS RELATIONNELS.....	6
2.3.6	COMBINAISON DE COMPÉTENCES.....	7
2.3.7	POUR EVITER	8
3.	COMMENT APPRENDRE À INTERAGIR AVEC LES ENFANTS.....	0
3.1	LIGNES DIRECTRICES POUR LA FORMATION	0
3.2	PROTOCOLE D'UTILISATION DE LA MÉTHODE DE VIDÉO-RETROACTION COMME OUTIL D'ENCADREMENT.....	2
3.3	QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES (FAQ)	0
4.	RÉFÉRENCES ET AUTRES SOURCES D'INFORMATION	0

1. INTRODUCTION

1.1 OBJET DU MANUEL

Le projet Playing-2-gether vise à améliorer la sensibilité des enseignants, tant pour les enseignants en formation initiale que pour les enseignants en poste, en mettant l'accent sur leurs interactions pendant le jeu avec les enfants d'âge préscolaire en classe. Le projet Playing-2-gether part de l'idée que les relations qualitatives entre l'enseignant et l'enfant sont une base pour l'inclusion de tous les enfants, et en particulier des enfants ayant un comportement difficile ou des enfants qui passent inaperçus dans le préscolaire.

S'appuyant sur un cadre fondé sur des données probantes, le projet est axé sur la création et la diffusion d'un site Web (www.p2g.ukf.sk) qui offre aux enseignants des outils pour les sensibiliser tout en jouant avec les enfants d'âge préscolaire dans leur classe, à la fois comme stratégie de prévention et d'intervention. Le but principal de ce manuel d'accompagnement est de soutenir l'utilisation efficace de ce site Web pour la professionnalisation et la mise en œuvre des compétences de Playing-2-gether.

Ce manuel tente d'aider les enseignants à développer leurs connaissances et leurs compétences autour de deux questions fondamentales :

- Comment interagir avec les enfants de manière sensible ?
- Comment apprendre à interagir avec les enfants de manière sensible ?

Pour cela, il rassemble un ensemble de stratégies qui soutiennent les processus de formation, de réflexion et de coaching. De plus, nous espérons améliorer l'efficacité du site web Playing-2-gether en développant et en diffusant un manuel de coaching facilement accessible pour les formateurs.

1.2. QUI S'ADRESSE CE MANUEL

Ce manuel d'encadrement est destiné aux enseignants du préscolaire qui souhaitent explorer les possibilités de développement professionnel dans des domaines liés à la sensibilité des enseignants comme base d'inclusion dans la classe, qui sont des éléments de base fondamentaux pour fournir une éducation de la petite enfance de haute qualité. Il se concentre sur les milieux éducatifs avec des enfants d'âge préscolaire entre 2,5 et 6 ans.

Il peut être utilisé, parallèlement aux outils présentés sur le site, dans le cadre de la formation initiale et continue des enseignants du préscolaire, soit à des fins de supervision (retour d'information entre experts et élèves), soit à des fins d'intervision (retour d'information entre pairs). Il s'adresse aux enseignants qui sont motivés à mettre en œuvre le programme Playing-2-gether dans leur classe, soit à titre de prévention, soit à titre de stratégie d'intervention.

1.3 COMMENT UTILISER CE MANUEL

Comme mentionné, nous recommandons que le manuel soit utilisé avec les autres ressources de Playing-2-gether sur le site Web (www.p2g.ukf.sk), de manière synergique.

Cela signifie, par exemple, que le fait de regarder les fragments vidéo des compétences de Playing-2-gether qui sont intégrées dans le site Web, ou le contact avec les histoires professionnelles qui sont présentées sur le site, permettra une approche plus claire et plus organique de l'apprentissage de Playing-2-gether. Nous pensons que cette approche facilitera non seulement la pratique du videofeedback, mais qu'elle augmentera également la durabilité de ce projet.

2. JOUER AU PLAYING-2-GETHER EN CLASSE

2.1 L'IMPORTANCE DE RELATIONS DE QUALITÉ ENTRE LES ENSEIGNANTS ET LES ENFANTS

Des recherches récentes ont montré l'importance de la sensibilité des enseignants pour le développement scolaire, comportemental et socio-émotionnel actuel et futur des jeunes enfants (p. ex., Hamre, Hatfield, Pianta, & Jamil, 2014 ; Spilt, Hughes, Wu, & Kwok, 2012). De plus, on a constaté que la sensibilité des enseignants a des effets compensatoires sur le développement des enfants à risque (p. ex., Sabol et Pianta, 2012). En Belgique, un cours en ligne Playing-2-gether a déjà montré ses effets positifs sur la sensibilité des enseignants belges en formation initiale (Vancraeyveldt et al., 2015).

Dans le cours Playing-2-gether, l'accent est mis sur le renforcement de la relation entre l'enseignant et l'enfant d'âge préscolaire en jouant avec lui. Il s'appuie sur la théorie de l'attachement. Si vous voulez en savoir plus sur la théorie de l'attachement, consultez la section " Pourquoi " du site Web où vous trouverez quelques questions et réponses essentielles sur ce sujet, rédigées par l'experte flamande Hilde Colpin. Playing-2-gether s'éloigne également de l'idée que l'établissement de relations enseignant-enfant de haute qualité est une base très importante pour créer un contexte préscolaire inclusif pour les enfants et les adultes. Dans la section " Pourquoi ? " de notre site Web, vous trouverez également des questions et des réponses de Manuela Sanches-Ferreira, experte portugaise en éducation inclusive, qui peuvent vous aider à comprendre la pertinence de ce sujet.

Comme indiqué dans la section " Comment " du site Web, Playing-2-gether peut être mis en œuvre aussi bien comme stratégie préventive que comme intervention. Dans les deux cas, deux aspects sont très importants : **la sensibilité de l'enseignant et le fait de suivre l'exemple de l'enfant** :

(i) La **sensibilité de l'enseignant** signifie que les enseignants remarquent les signaux des enfants d'âge préscolaire et y répondent de manière appropriée. Les enseignants qui cultivent la sensibilité peuvent créer plus facilement des relations qualitatives avec les

enfants. Le développement de la sensibilité de l'enseignant est l'un des principaux objectifs de Playing-2-gether, car de cette façon, vous montrez clairement que vous acceptez les enfants d'âge préscolaire tels qu'ils sont. Être sensible signifie que vous essayez de découvrir les sentiments et les besoins de l'enfant et que vous en tenez compte par la suite. Vous essayez de vous mettre à leur place. Être sensible est une chose que vous pouvez exprimer de différentes manières. Quelques exemples :

- vous montrez votre appréciation de l'enfant ("Je suis vraiment heureux que tu veuilles jouer avec moi") ;
- vous mettez en mots les sentiments et les besoins de l'enfant (" Tu aimes jouer avec un puzzle ") ;
- vous écoutez l'enfant et lui donnez libre cours quand il veut s'exprimer ou vous dire quelque chose ;
- vous tenez compte de la situation de l'enfant ;

En tant qu'enseignant, vous devez jongler avec la sensibilité aux besoins de chaque enfant et la sensibilité aux besoins du groupe de la classe. En tant qu'enseignant, vous devez jongler avec la sensibilité aux besoins de chaque enfant et avec la sensibilité aux besoins du groupe de classe. Dans Jouer à deux, nous nous concentrons sur la sensibilité de l'enseignant aux besoins de chaque enfant. Les compétences qui peuvent vous aider à être sensible sont " l'observation ", " l'étiquetage des sentiments de l'enfant " et " la prise en compte des besoins relationnels de l'enfant ". Vous pouvez en savoir plus sur ces compétences dans la section suivante du manuel et dans la section " Compétences P2G " du site Web.

(ii) En **suivant l'exemple de l'enfant**, nous voulons dire que l'enfant peut décider du jeu qui sera joué pendant la session Playing-2-gether. En suivant l'enfant, vous montrez que vous êtes ouvert aux choix de l'enfant et que vous les soutenez. Les compétences d'interaction du jeu à deux éthers qui sont particulièrement utiles pour suivre l'enfant sont " observer ", " refléter ", " décrire verbalement " et " ne pas faire ". Vous pouvez en savoir plus sur ces différentes compétences dans la section suivante du manuel et dans la section " Compétences P2G " du site Web.

2.2 L'ORGANISATION DU JEU DU PLAYING-2-GETHER EN CLASSE

Jouer au Playing-2-gether en classe consiste en une série de séances de jeu au cours desquelles vous jouez avec un ou plusieurs enfants de votre groupe pendant environ 7 à 15 minutes, environ deux ou trois fois par semaine. Avant de commencer à utiliser les techniques du jeu à deux, vous devez prendre des décisions prudentes concernant ces séances de jeu. Tout d'abord, si vous voulez vous concentrer sur l'établissement d'une relation qualitative enseignant-enfant avec un enfant avec lequel vous avez des difficultés (intervention), il est important que vous planifiiez régulièrement des séances de jeu avec cet enfant. Il est préférable de programmer Playing-2-gether **dans l'horaire scolaire hebdomadaire ou quotidien, de préférence pendant les moments de jeu libre**. Vous pouvez choisir de travailler avec cet enfant seul ou en petits groupes d'enfants. Dans cette dernière situation, vous vous concentrerez principalement sur votre lien avec cet enfant.

Au début de la session Playing-2-gether, l'enfant peut choisir où et quoi jouer. Si un enfant a de la difficulté à faire un choix, vous pouvez l'aider en lui présentant une gamme plus limitée d'options de jeu qu'il aime normalement. Vous pouvez également choisir d'organiser une **Playing-2-gether boîte de jeu**, dans laquelle vous mettez des matériaux intéressants pour jouer. L'enfant peut choisir les jouets avec lesquels il préfère jouer.

Une fois que l'enfant a choisi les matériaux ou le coin où il veut jouer, il suffit d'attendre un moment et d'observer comment l'enfant commence à jouer. Lorsque vous pensez avoir compris ce qui est important pour l'enfant dans le jeu, vous pouvez commencer à suivre son exemple et à appliquer d'autres compétences du jeu à l'éther. Il est très important que vous soyez clair et fiable quant au moment où vous allez jouer au jeu avec l'enfant. Il est également très important que l'enfant sache combien de temps vous allez jouer ensemble et quand vous allez partir. Utilisez une heure de verre ou l'horloge pour montrer à l'enfant quand la séance sera terminée.

Lorsque vous voulez utiliser le jeu à l'éther comme moyen de prévention, c'est-à-dire que vous avez une bonne relation avec les enfants et que vous travaillez avec les enfants qui

sont nouveaux dans votre groupe, vous travaillez selon les mêmes principes qu'avec l'intervention, mais vous n'avez pas besoin d'être aussi explicite sur le moment où vous guidez le jeu. Lorsque les enfants jouent, vous observez d'abord et ensuite vous établissez un lien avec un ou plusieurs enfants en vous joignant au jeu. Vous n'avez pas besoin de poser des questions lorsque vous entrez dans le coin ou lorsque vous vous asseyez à côté des enfants, bien que vous puissiez demander " Puis-je me joindre à vous ?

Vous pouvez trouver plus d'informations sur l'organisation de Playing-2-gether dans la classe sur le site web (section "Comment ?") et plus tard dans ce manuel, dans la section dédiée aux FAQ.

2.3 COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE PLAYING-2-GETHER

Dans cette section, une brève description des compétences de Jouer à 2 éther est donnée à côté d'un ensemble de questions et de recommandations qui sont pertinentes lors de l'utilisation de ces compétences en classe. À des fins d'illustration et de clarification, un lien vers des fragments vidéo des enseignants de notre projet est présenté pour chacune des compétences.

Attention : il est important que les compétences de Playing-2-gether soient mises en œuvre de **manière naturelle**. Ne vous forcez pas. Une relation qualitative spontanée et détendue entre l'enseignant et l'enfant est plus importante que la stricte exécution des compétences. Dans la partie 3 de ce manuel, vous trouverez de plus amples informations sur la mise en œuvre des compétences Playing-2-gether.

2.3.1 OBSERVER

Observer, c'est **surveiller de près le comportement de l'enfant et l'écouter méticuleusement**. Avant de commencer à utiliser les autres compétences du jeu à deux, vous devez prendre le temps d'observer l'enfant. Vous pouvez garder les questions suivantes à l'esprit lorsque vous observez l'enfant :

- combien de temps faut-il avant que l'enfant ne commence à jouer ?
- quelle activité l'enfant choisit-il ?
- pourquoi pensez-vous que l'enfant a choisi cette activité en particulier ?
- comment l'enfant agit-il pendant les premières minutes de l'activité ?
- l'enfant agit-il différemment de ce que vous voyez normalement en classe ?
- essayez de remarquer quelque chose concernant l'enfant que vous n'aviez pas remarqué auparavant
- comment vous sentez-vous ? Comment vous sentez-vous envers l'enfant ?

Il n'est pas nécessaire de prendre des notes ou de passer en revue chaque point. Il est plus important que vous appreniez à mieux comprendre l'enfant. De cette façon, vous pouvez mieux suivre le jeu de l'enfant.

2.3.2 IMITER

Regardez attentivement l'enfant et imitez son comportement. Cela peut renforcer le jeu de l'enfant.

Exemple : si l'enfant commence à habiller une poupée, vous pouvez prendre une autre poupée pour l'habiller.

Veillez à ne pas vous perdre dans votre propre jeu, mais à prêter suffisamment attention à l'enfant qui joue.

Veillez à ce que votre imitation ait l'air naturelle. Une relation qualitative **spontanée et détendue** entre l'enseignant et l'enfant est plus importante que l'imitation stricte.

Exemple : Supposons que l'enfant choisisse de dessiner. Vous n'avez pas besoin de dessiner la même chose que l'enfant. Le fait que vous dessiniez ensemble est en soi propice à la relation enseignant-enfant.

2.3.3 DÉCRIRE VERBALEMENT

Décrivez le comportement de l'enfant à haute voix : que **fait** exactement l'enfant ?

Exemple : l'enfant joue avec des blocs de construction et prend tous les blocs de construction bleus.

Vous dites : "Tu prends tous les blocs de construction bleus."

Vous pouvez également décrire ce que vous remarquez concernant **la façon** dont l'enfant fait quelque chose.

Exemple : l'enfant est en train de résoudre un puzzle. Vous dites : "Je vois que tu termines le puzzle ligne par ligne."

De cette façon, vous montrez que vous surveillez de près le jeu de l'enfant et vous le stimulez à continuer à jouer.

Imaginez-vous comme un commentateur sportif à la radio qui fait un reportage sur un match de soccer d'une voix neutre. Ne faites cela que lorsque c'est fonctionnel. N'en faites pas trop. Gardez des silences entre les deux pour permettre à l'enfant de dire quelque chose.

Il est également intéressant de décrire le comportement lorsqu'il y a des émotions de surprise, d'enthousiasme, de frustration ou si vous ne comprenez pas.

Vous pouvez aussi écouter **ce que l'enfant dit et le répéter à voix haute** en utilisant à peu près les mêmes mots (=paraphraser).

Exemple : Lorsque l'enfant dit : "Regarde, j'ai dessiné ma maman", vous pouvez dire : "Ah, en effet, tu as dessiné ta mère".

Ne décrivez pas tout ce que l'enfant fait. Cela peut sembler contre nature et pourrait perturber le jeu de l'enfant.

2.3.4 ÉTIQUETAGE DES SENTIMENTS

Étiqueter les émotions et les sentiments de l'enfant pendant que vous jouez ensemble. Faites attention à **ce que dit l'enfant**, mais aussi à **son expression faciale et à sa posture** (signaux verbaux et non verbaux). Les expériences et les sentiments, tant positifs que négatifs, sont importants.

Exemple : l'enfant dit avec enthousiasme : " J'ai un nouveau vélo ". Ensuite, vous pouvez dire : "Je remarque que tu es content de ton nouveau vélo".

Exemple : l'enfant vous dit tristement que son chien est malade. Vous pouvez dire : "On dirait que ça te contrarie."

Il est également intéressant de décrire le comportement lorsqu'il y a des émotions de surprise, d'enthousiasme, de frustration, ou si vous ne comprenez pas.

L'étiquetage des expériences et des sentiments de l'enfant ou des enfants est quelque chose que vous devriez faire/pratiquer pendant toute la journée à l'école maternelle. Vous pouvez aussi exprimer vos propres sentiments d'enthousiasme, de surprise ou de déception si vous ne réussissez pas à faire quelque chose dans la pièce".

2.3.5 BESOINS RELATIONNELS

Lors de Playing-2-gether, vous devez tenir compte au maximum des **besoins relationnels** de l'enfant. Avec les besoins relationnels, nous nous référons aux **besoins** spécifiques de l'enfant dans la relation enseignant-enfant.

Exemple : Un enfant qui veut régulièrement se faire des câlins, se tenir la main, s'asseoir sur vos genoux, ... peut avoir un **besoin d'affection** de votre part.

Exemple : Un enfant qui dit constamment qu'il ne peut pas faire certaines choses, qui abandonne rapidement ou se met en colère si les choses ne marchent pas, ... peut avoir **besoin d'aide ou d'encouragement**.

Exemple : un enfant qui vient souvent vous voir pour vous raconter ce qui s'est passé à la maison, dans la cour de récréation, pendant les vacances, peut avoir **besoin de quelqu'un qui l'écoute ou d'attention**.

Les principales questions que vous devez vous poser pour déterminer les besoins relationnels de l'enfant sont

- de quoi cet enfant a-t-il besoin dans sa relation avec moi en tant qu'enseignant ?
- que puis-je lui offrir ?
- pourquoi est-ce que je pense que l'enfant a ce besoin spécifique ?

Pour répondre à ces questions, vous pouvez vous fier à vos propres observations en classe, aux observations d'autres enseignants ou aux renseignements de base que vous avez sur l'enfant.

Presque tous les enfants ont besoin d'un sentiment d'acceptation, de sécurité, de fermeté, ... Cependant, Playing-2-gether veut surtout que vous réfléchissiez attentivement aux **besoins relationnels les plus importants de l'enfant à ce moment**.

Vous trouverez **ici** d'autres exemples de besoins relationnels et des informations sur la manière d'en tenir compte.

La prise en compte des besoins relationnels de l'enfant ou des enfants est une chose que vous devez faire/pratiquer pendant toute la journée à l'école maternelle.

2.3.6 COMBINAISON DE COMPÉTENCES

C'est le plus naturel de **combiner les différentes compétences de Playing-2-gether** dans la pratique réelle. Cependant, certains enseignants (en formation) préfèrent pratiquer les différentes compétences séparément. La combinaison des deux stratégies peut être importante pour intégrer ces compétences d'interaction complexes dans la pratique quotidienne.

2.3.7 POUR EVITER

Playing-2-gether est destiné à permettre à l'enfant de faire l'expérience que tout ce qu'il entreprend ou fait est correct. Par conséquent, il y a un certain nombre de compétences **que vous ne devez pas essayer d'éviter** pendant le Playing-2-gether. Par exemple, essayez d'éviter de poser des questions, car en posant des questions, vous prenez en charge le jeu et donc vous dirigez le jeu

Pendant le Playing-2-gether

- Essayez d'éviter de poser des questions à l'enfant car cela pourrait perturber son jeu. Vous pouvez poser des questions, mais il est préférable de poser des questions ouvertes et d'essayer de poser le moins de questions possible.
- Ne donnez pas d'ordres ou de commandes
- Ne critiquez pas le comportement de l'enfant
- N'apprenez pas à l'enfant une compétence
- Ne punissez pas le comportement de l'enfant

Ces compétences sont des " directions ", alors que pendant le Playing-2-gether l'objectif est de " suivre l'enfant ".

3. COMMENT APPRENDRE À INTERAGIR AVEC LES ENFANTS

L'utilisation des compétences de Playing-2-gether implique un processus de formation dans lequel l'expérimentation/la mise en œuvre en classe, le retour d'information vidéo et la réflexion sont primordiaux. Dans cette section, des lignes directrices sont présentées afin de clarifier certaines étapes pertinentes qui vous aideront, vous, votre collègue, votre étudiant ou votre stagiaire, à apprendre comment mettre en œuvre ce cadre dans votre pratique. Dans le reste de cette section, nous parlerons du "stagiaire", en référence à l'enseignant en formation initiale ou continue qui veut apprendre.

3.1 LIGNES DIRECTRICES POUR LA FORMATION

La formation à Playing-2-gether doit de préférence être dispensée en petits groupes ou en binômes en raison des possibilités plus larges de dialogue et de partage, que vous soyez en formation d'experts-étudiants ou entre pairs, que les stagiaires soient des enseignants en formation initiale ou continue.

Si les stagiaires veulent apprendre à jouer à l'éther comme une intervention, un dialogue ou un entretien autour de la relation avec l'enfant avec lequel ils n'ont pas une relation de bonne qualité ou avec lequel ils ne se sentent pas bien connectés est une bonne première étape. Décrire et analyser des situations ou des épisodes difficiles qui se sont produits en classe, en se concentrant sur les expériences émotionnelles de l'enfant et de l'enseignant, et sur les pratiques de l'enseignant, pourrait être un point de départ utile. Nous recommandons l'entrevue sur la relation enseignant-enfant (Pianta, 1999) comme un bon outil pour amorcer une réflexion sur la qualité de la relation enseignant-enfant. Inspirés par cette entrevue, nous laissons quelques exemples qui pourraient susciter des analyses et une réflexion : " Décrivez votre relation avec cet enfant en trois mots et élaborez à l'aide d'exemples concrets " ; " Décrivez une situation dans laquelle vous vous

êtes sentie en lien avec l'enfant " ; " Décrivez une situation dans laquelle vous n'avez pas eu un bon contact avec l'enfant " ; " Quelles sont les situations de la journée scolaire qui sont difficiles pour l'enfant " ? Sur le site de Playing-2-gether (section " Histoires "), vous trouverez des fragments d'entretiens initiaux avec des enseignants participant à notre projet, qui parlent de leurs perceptions et expériences initiales avec certains enfants.

L'entraînement du Playing-2-gether se déroule en mettant l'accent sur les compétences du Playing-2-gether. Avant de mettre en œuvre ces compétences en classe, il est important que les stagiaires effectuent une **préparation** qui doit englober :

- i) Acquérir des connaissances sur les fondements théoriques du Playing-2-gether (voir les vidéos d'experts dans la section " Pourquoi ? " du site Web, ainsi que dans la section " Publications ") ;
- ii) Analyser chaque compétence de Playing-2-gether, à travers sa description et les fragments vidéo qui sont intégrés dans la section " Compétences P2G " du site Web. La discussion sur le rôle de l'adulte et les réactions de l'enfant doivent être soigneusement prises en compte.

Une fois que les stagiaires savent en quoi consiste la compétence " Playing-2-gether ", ils choisissent une ou deux compétences pour commencer. Comme indiqué précédemment, le retour d'information vidéo est un élément essentiel du processus de formation. Il est donc nécessaire de demander l'accord des parents pour la collecte des séquences vidéo. Il s'agit d'une procédure éthique qui doit être préservée. Lorsque les parents donnent leur consentement, les stagiaires prévoient deux ou trois séances de Playing-2-gether dans le calendrier hebdomadaire pour jouer avec l'enfant. Ces séances doivent être préparées avec soin. Dans la section " Comment " du site Web, plusieurs directives sont présentées sur l'organisation de Playing-2-Gether dans la classe, ainsi que dans la section FAQ de ce manuel.

Lorsque tout est prêt pour l'entraînement, le stagiaire commence un processus d'entraînement qui dure environ 6 à 10 semaines, dans lequel il y a une alternance de " séances d'entraînement " et de " séances de coaching ". Pendant les périodes d'entraînement, les stagiaires réalisent des séances de jeu à deux avec l'enfant, au cours desquelles ils essaient d'être sensibles et de suivre l'enfant dans le jeu. Pendant environ deux ou trois semaines, les stagiaires expérimentent les compétences qu'ils ont choisies pour cette période et remarquent ce qui se passe. Une ou deux de ces séances sont enregistrées sur vidéo. Afin d'obtenir une bonne qualité et un bon son, il est important de prêter attention à certains détails techniques, comme la position de la caméra et la protection contre le bruit (trop) fort.

Après les semaines de pratique, une séance de coaching est prévue. A partir de fragments vidéo sélectionnés, la session de coaching consiste en une observation, une analyse et une réflexion minutieuses. Après chaque séance de coaching, les stagiaires s'entraînent davantage avec les mêmes compétences ou des compétences différentes et la même procédure se répète. En général, trois ou quatre séances de coaching peuvent constituer un bon processus d'entraînement. Il est important de compléter la formation par une dernière partie dans laquelle les stagiaires réfléchissent sur les changements dans la relation qu'ils ont avec l'enfant. Il est important de souligner que le processus de formation n'est pas linéaire et doit s'adapter aux besoins et aux circonstances du stagiaire. Par exemple, une tendance initiale a été identifiée pour que les stagiaires se concentrent sur l'application des compétences de la manière " correcte ". Cependant, il est primordial de se concentrer de plus en plus sur l'enfant et sur la relation, en tenant compte des indices verbaux et non verbaux.

3.2 PROTOCOLE D'UTILISATION DE LA MÉTHODE DE VIDÉO-RETROACTION COMME OUTIL D'ENCADREMENT

Comme il est apparu clairement dans la section précédente, le vidéo-reportage est un outil d'accompagnement très pertinent tout au long du processus de formation. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez un protocole de videofeedback pour Playing-2-gether qui a été développé en 2014 par Maai Huyse et Caroline Vancraeyveldt à l'UC Leuven-Limburg en Belgique, pour la formation initiale des enseignants du préscolaire (plus d'informations à ce sujet sont disponibles sur le site web, section Formation des enseignants - Formation initiale). Il est important de noter que ce protocole est conçu pour être utilisé par un coach (par exemple, un formateur d'enseignants) pour un processus de coaching dans un groupe de 8 étudiants en formation initiale. Cependant, il peut être adapté à d'autres circonstances de formation, par exemple lorsque des collègues travaillent ensemble comme pairs sur la professionnalisation dans le cadre de Playing-2-gether. Dans ce cas, l'un des pairs joue le rôle de stagiaire et l'autre celui de coach. Par la suite, ils échangent leurs rôles. Même si l'équipe de Playing-2-gether n'a pas expérimenté ce type de formation plus horizontale dans ce projet particulier, nous reconnaissons son potentiel et ses possibilités d'apprentissage collaboratif.

Chaque élève montre un fragment vidéo de sa mise en œuvre de Playing-2-gether. Ce fragment vidéo est discuté en groupe sous la supervision du formateur/coach de l'enseignant. Après cette discussion, un autre étudiant partage un fragment vidéo qui est à nouveau discuté en groupe.

Il est important que les élèves se sentent en sécurité pour discuter des fragments vidéo. Au début de la session de coaching, le formateur doit mettre les étudiants à l'aise. Le formateur insiste sur le fait que les informations partagées lors de la session sont confidentielles. Les étudiants peuvent également choisir les fragments qu'ils partagent avec le formateur et avec les autres étudiants. Par exemple, les étudiants peuvent choisir de montrer les fragments vidéo dont ils sont fiers ou dont ils ne sont pas fiers.

1) Le **stagiaire situe brièvement le fragment vidéo** qu'il a choisi de partager (2")

L'entraîneur demande :

- *"Pouvez-vous situer le fragment ? Pouvez-vous expliquer pourquoi vous avez choisi ce fragment en particulier ?"*
- *"Que voulez-vous dire au groupe avant qu'ils ne voient le fragment ?"*

2) Les autres stagiaires sont invités à noter ce qu'ils remarquent en regardant le fragment. Il peut s'agir de Playing-2-gether, mais il peut aussi s'agir d'autres choses qui ressortent.

3) Observer le fragment (5")

4) **Premières impressions** du fragment (10") : *"Qu'avez-vous remarqué en regardant ce fragment ?"*

Les stagiaires apportent quelque chose à la discussion et d'autres personnes peuvent se joindre à eux. À ce stade, le coaching commence principalement par ce que disent les stagiaires, et le coach s'appuie sur ce que disent les stagiaires. Si la conversation ne démarre pas immédiatement ou si la réaction est superficielle, vous pouvez utiliser les questions ci-dessous :

- Si c'est un fragment fier, vous pouvez le demander au stagiaire :
 - "Qu'est-ce qui vous rend fier de ce fragment ?"
 - "De quoi êtes-vous fier exactement ?"
 - "Êtes-vous satisfait de tout, ou y a-t-il des éléments que vous aimeriez faire différemment ?"

- Retournez au groupe : *"Qu'en pense le groupe ?" ; "Êtes-vous d'accord avec les éléments que le stagiaire mentionne ?"*
- Si c'est un fragment moins fier, vous pouvez demander au stagiaire :
 - *"Qu'est-ce qui aurait pu aller mieux ?"*
 - *"Qu'est-ce que tu voulais faire ?"*
 - *"Qu'est-ce qui a rendu ça difficile ?"* (éléments extérieurs à vous-même, éléments liés à vous)
 - *"Pensez-vous qu'il y a eu des choses qui se sont bien passées ?"*
- Retournez au groupe : *"Qu'en pense le groupe ?" ; "Êtes-vous d'accord avec les éléments que le stagiaire mentionne ?"*

Ensuite, une autre question ouverte peut être posée, et vous pouvez passer à **l'analyse approfondie**.

5) **Analyse approfondie** du fragment (10")

- Plus de détails : questions pour les **stagiaires/groupe** :
 - *"Où dans le fragment voyez-vous les compétences de Playing-2-gether ?" + les étiqueter*
 - *"Que se passe-t-il avec l'enfant quand le stagiaire utilise ces compétences ?"*
 - *"Que pensez-vous que l'enfant ressent ou expérimente à ce stade ?"*
 - *"Comment le stagiaire réagit-il à cela ?"*
 - *"Est-ce la même chose que ce que le stagiaire X mentionne ? Qu'est-ce qui vous fait voir les choses différemment ?"*
- Retournez au **groupe** : *"Les autres stagiaires ont-ils vécu quelque chose de similaire ? Ont-ils vécu quelque chose de différent ? Des conseils ?"*
- La relation enseignant-enfant
 - Pour le **stagiaire** : *"Comment avez-vous vécu la relation avec l'enfant/les enfants pendant votre stage ? Est-ce que cela a changé pendant ou après les activités de Playing-2-gether ?"*

- Pour le stagiaire : "*Avez-vous réussi à répondre avec sensibilité à l'enfant ou aux enfants en dehors des séances, à tenir compte de leurs besoins relationnels, ... ? Comment avez-vous vécu cela ? Une valeur ajoutée ?*"
- Retournez au **groupe** : "*Comment ça s'est passé pour vous ?*"
- Pendant la discussion, vous pouvez garder les questions suivantes à l'esprit :

Que voulait le stagiaire ?	Que voulait le ou les enfants ?
Qu'est-ce que le stagiaire a fait ?	Qu'est-ce que l'enfant/les enfants ont fait ?
Qu'est-ce que le stagiaire a pensé ?	Qu'est-ce que l'enfant ou les enfants ont pensé ?
Qu'est-ce que le stagiaire a ressenti ?	Qu'est-ce que l'enfant ou les enfants ont ressenti ?

6) Qu'avez-vous appris d'autre ? (en dehors de Playing-2-gether) (5")

- Pour le **stagiaire** : *"Vous avez regardé le fragment plusieurs fois maintenant. En dehors de l'utilisation de Playing-2-gether, avez-vous appris d'autres choses ?"*
 - sur vous-même en tant que futur enseignant
 - sur la façon dont vous vous occupez des enfants
 - à propos des enfants
 - sur la relation enseignant-enfant
 - ...
- Pour le **groupe** : *"Y a-t-il des éléments qui vous distinguent, en dehors de l'utilisation de Playing-2-gether ?"*

7) Arrondissement (3") :

- Tout le monde répond à la question suivante :
"Quelle est la chose la plus importante que je retiendrai de cette discussion ?"

3.3 QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES (FAQ)

1) Jouez-vous avec un seul enfant d'âge préscolaire ou plus ?

Cela dépend de votre concentration.

- ✓ Si vous voulez essayer l'**habileté de Playing-2-gether**, vous pouvez vous concentrer sur n'importe quel enfant. Par exemple, vous jouez sur le tapis de la route et imitez le comportement d'un seul enfant. Si vous remarquez que cet enfant n'aime pas cela, vous pouvez imiter le comportement d'un autre enfant au cours de l'activité.
 - ❖ D'autres enfants peuvent aussi jouer dans le coin où vous vous entraînez à jouer à l'éther-2. Ils peuvent aussi se joindre à vous. Vous pouvez changer votre concentration sur les autres enfants si vous le souhaitez.
 - ❖ Vous n'avez pas toujours besoin de faire Jouer à 2 avec les mêmes enfants. Vous pouvez pratiquer n'importe quelle habileté avec d'autres enfants.

- ✓ Si vous voulez vous concentrer sur l'établissement d'une relation qualitative enseignant-enfant avec un enfant avec lequel vous avez des difficultés, il est important que vous programmiez régulièrement Playing-2-gether avec cet enfant. Vous pouvez choisir de travailler avec cet enfant seul ou en petits groupes d'enfants. Vous vous concentrerez alors principalement sur votre lien avec cet enfant.

2) Quel est le meilleur moment pour Playing-2-gether ?

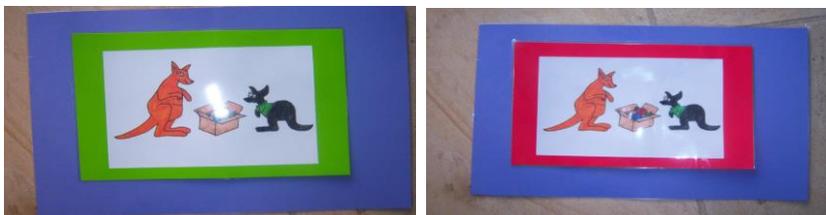
La meilleure chose à faire est **de programmer Playing-2-gether dans l'horaire scolaire hebdomadaire ou quotidien, de préférence pendant les moments de jeu libre**. Vous testerez consciemment une ou plusieurs compétences de Jeu-Relationnel

dans un coin spécifique de la classe. Lisez la question 4 pour plus d'informations sur les coins ou les activités qui conviennent à Playing-2-gether.

Les compétences du Relationship-Game telles que **l'observation, l'étiquetage des sentiments et la prise en compte des besoins relationnels peuvent se produire tout au long de la journée**. Ne vous limitez pas aux moments prévus pour le jeu Playing-2-gether.

3) Où dans la classe doit-on jouer au Playing-2-gether ?

- ✓ Si vous appliquez Playing-2-gether lorsque vous êtes seul dans la classe, vous créez un **endroit bien défini et central dans la classe**. De cette façon, vous pouvez superviser les autres enfants afin que l'intervention reste possible et vous pouvez toujours vous concentrer sur un ou plusieurs enfants. Si les enfants considèrent que l'enseignant est suffisamment présent, il y a moins de chances que les enfants se comportent de manière gênante.
- ✓ Demandez aux enfants de s'entraider avant de déranger l'enseignant. Vous pouvez également utiliser des **pictogrammes** pour appuyer ces accords. Par exemple, vous pouvez marquer le coin de l'éther Playing-2 ou utiliser des pictogrammes pour indiquer si le coin de l'éther Playing-2 est "ouvert" ou "fermé".



4) Quels sont les coins ou activités qui conviennent au Playing-2-gether ?

Playing-2-gether manuel de coaching

- ✓ Certaines activités en classe, comme les contes ou les cours de gymnastique, conviennent moins bien au jeu Playing-2-gether, car ce jeu est axé sur l'interaction individuelle.
- ✓ Assurez-vous de bien tenir compte **des intérêts et des besoins de l'enfant (ou des enfants) !** Veillez à ce que l'interaction soit possible. Evitez les activités trop difficiles et aussi trop passives ou individuelles comme résoudre des puzzles, regarder des livres d'images, ..., à moins que l'enfant ne le demande explicitement.
- ✓ Vous pouvez faire une **boîte Playing-2-gether**, avec un contenu changeant. Le ou les enfants peuvent choisir les jouets qui se trouvent dans cette boîte.



4. RÉFÉRENCES ET AUTRES SOURCES D'INFORMATION

- Cowan, R. J., & Sheridan, S. M. (2009). Evidence-based approaches to working with children with disruptive behavior. In T. B. Gutkin & C. R. Reynolds (Eds.), *The handbook of school psychology* (pp. 569–590). New York: Wiley.
- Hamre, B., Hatfield, B., Pianta, R., & Jamil, F. (2014). Evidence for general and domain-specific elements of teacher-child interactions: Associations with preschool children's development. *Child Development, 85*(3), 1257-1274. doi:10.1111/cdev.12184
- Huyse, M., Vancraeyveldt, C., Bertrands, E., Vastmans, K., Peeters, E., Borghgraef, F., Colpin, H., Verschueren, K. (2016). Samen-Spel in de klas. *Kleuters & ik, Themanummer: De leerkracht maakt het verschil, 32*(4), 6-10.
- Pianta, R. C. (1999). Assessing child-teacher relationships. In R. C. Pianta, *Enhancing relationships between children and teachers* (pp. 85–104). Washington, DC: American Psychological Association.
- Pianta, R. C., & Hamre, B. (2001). Students, teachers, and relationship support [STARS]: User's guide. Lutz: Psychological Assessment Resources.
- Pianta, R. C., Hamre, B. K., & Stuhlman, M. (2003). Relationships between teachers and children. In W. M. Reynolds, G. E. Miller, & I. B. Weiner (Eds.), *Handbook of psychology. Vol. 7: Educational psychology* (pp. 199–234). New York: Wiley.
- Sabol, T. J., & Pianta, R. (2012). Recent trends in research on teacher-child relationships. *Attachment & Human Development, 14*(3), 213-231. doi: [10.1080/14616734.2012.672262](https://doi.org/10.1080/14616734.2012.672262)
- Spilled, J. L., Hughes, J. N., Wu, J. Y., & Kwok, O. M. (2012). Dynamics of teacher-student relationships: stability and change across elementary school and the influence on children's academic success. *Child Development, 83*(4):1180-95. doi:10.1111/j.1467-8624.2012.01761
- Vancraeyveldt, C., Van Craeyvelt, S., Verschueren, K., & Colpin, H. (2010). Leerkrachthandleiding Samen-Spel in de kleuterklas. Ongepubliceerd manuscript, Schoolpsychologie en Ontwikkelingspsychologie van Kind en Adolescent, KU Leuven, België.

- Van Craeyveldt, C., Verschueren, K., Van Craeyveldt, S., Wouters, S., & Colpin, H. (2013). Teacher-reported effects of the Playing-2-gether intervention on child externalising problem behavior. *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*. Advance online publication. doi: 10.1080/01443410.2013.860218 (IF: 0.91).
- Van Craeyveldt, C., Verschueren, K., Wouters, S., Van Craeyveldt, S., Van den Noortgate, W., & Colpin, H. (2015). Improving teacher-child relationships and teacher-rated behavioral adjustment amongst externalizing preschoolers: Effects of a two-component intervention. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43, 243-257. doi: 10.1007/s10802-014-9892-7 (IF: 3.17).

