

Description du projet

Franziska Vogt, Lena Hollenstein & Karine Müller

La transformation numérique va continuer à changer le monde professionnel ainsi que la vie quotidienne. Il est important pour la société que les femmes comme les hommes gèrent la transformation numérique de manière professionnelle à l'avenir et que le choix de la profession ne soit pas limité par les stéréotypes de genre. Afin d'éveiller l'intérêt pour les professions dans le domaine des technologies de l'information, il faut des modèles de rôle précoces et un engagement ludique avec les activités et les professions dans le contexte de la numérisation (Turja, Endepohls-Ulpe, & Chatoney, 2009). Le jeu libre semble particulièrement adapté à cela (Hauser, 2013). Dans le jeu libre, les enfants ont la possibilité de s'engager de manière ludique dans la signification de la transformation numérique dans différents contextes et de se vivre comme des acteurs actifs de la transformation numérique. Dans le jeu "faire comme si", les enfants peuvent mettre en œuvre, adapter et étendre les actions dans le contexte de la transformation numérique appropriée à leur stade de développement (Arnott, et al. 2020). L'orientation vers le jeu libre joue un rôle important dans ce processus (Vogt, 2020). Cependant, le potentiel du jeu libre pour l'imagination créative de la transformation numérique a été peu exploré à ce jour.

Le projet de développement "Wir spielen die Zukunft - Gendersensible Freispielimpulse für den Kindergarten zur digitalen Transformation" (Nous jouons l'avenir - Impulsions de jeu libre sensibles au genre pour les maternelles sur la transformation numérique) visait d'une part à développer des impulsions de jeu libre qui éveillent l'intérêt pour les futures professions de la transformation numérique dès l'âge de la maternelle. Les enfants devraient avoir la possibilité de s'amuser avec la signification de la transformation numérique dans différents contextes et de faire l'expérience d'être des acteurs actifs de la transformation numérique pendant le jeu libre. D'autre part, les premières indications permettent de savoir dans quelle mesure les impulsions du jeu libre peuvent être utilisées pour déclencher un engagement ludique avec la transformation numérique.

Dans le cadre du projet de développement, huit impulsions de jeu libre ont été élaborées sur des thèmes de la transformation numérique (par exemple, les imprimantes 3D, les robots ou l'Internet des objets). Les impulsions de jeu libre développées ont été testées dans un total de 15 jardins d'enfants (février 2020 - juin 2020). La mise en œuvre dans les jardins d'enfants a été enregistrée sur vidéo sur un maximum de deux demi-journées. L'analyse des interactions multimodales (Goodwin, 2018, Montada, 2014) est utilisée pour analyser les séquences sélectionnées. L'accent est mis sur la question de recherche suivante : de quelle manière les enfants explorent-ils le concept de transformation numérique dans le jeu libre ?

Les résultats préliminaires montrent que les enfants étendent les fonctions numériques et développent de nouvelles possibilités technologiques en jouant, comme l'illustrent les deux exemples suivants :

- Un client du centre ICT veut louer un robot, le technicien ICT lui demande quelles sont les fonctions dont elle a besoin et lui suggère "par exemple...boxes", le client ajoute une fonction proposant la cuisson de gâteaux ; le technicien fait alors semblant de programmer le robot en conséquence.
- La propriétaire d'un magasin d'imprimantes 3D explique à ses clients qui commandent un jouet personnalisé qu'elles peuvent les localiser sur sa tablette à tout moment, car la boucle d'oreille de la cliente contient une puce électronique.

Courts métrages et publications du projet: <https://www.phsg.ch/fr/forschung-entwicklung/projekte/nous-jouons-le-futur>

Centre ICT: [https://www.youtube.com/watch?v= SdylVMrNe4](https://www.youtube.com/watch?v=SdylVMrNe4)

Robot: https://www.youtube.com/watch?v=n_5djUNkI50

Imprimante 3D: https://www.youtube.com/watch?v=llcgm2fn_Dg&t=1s

Literatur

Grassmann, S., Vogt, F., Bauer, A., Luthardt, J., Westphal, S., & Walter-Laager, C. (2021) Digitale Bildung in der Elementarpädagogik. Ein Modell für die praktische Arbeit mit den Kindern. Berlin, Graz: Internationales Zentrum für Professionalisierung in der Elementarpädagogik (PEP) Verfügbar unter: https://static.uni-graz.at/fileadmin/urbizentren/pep/OER/Modell_digitaler_Bildung_Grassmann_Vogt_Bauer_et_al_2021.pdf

Vogt, F. (2020). Spielbegleitung. In M. Kübler, G. Buhl & C. Rüdüsüli (Hrsg.), Spielen und Lernen verbinden - mit spielbasierten Lernumgebungen. Theorie - Empirie – Praxis (S. 51-63). Bern: hep

Arnott, L., Kewalramani, S., Gray, C., & Dardanou, M. (2020). Role-play and technologies in early childhood. In: Z. Kingdone (Ed.), A Vygotskian Analysis of Children's Play Behaviours: Beyond the Home Corner, (76-93). Milton Park: Routledge

Goodwin, C. (2018). Co-Operative Action. Cambridge: Cambridge University

Hauser, B. (2013). Spielen – frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. Kohlhammer.

Mondada, L. (2014). The local constitution of multimodal resources for social interaction. Journal of Pragmatics, 65, 137–156.

Turja, L., Endepohls-Ulpe, M., & Chatoney, M. (2009). A conceptual framework for developing the curriculum and delivery of technology education in early childhood. International Journal of Technology and Design Education, 19(4), 353–365.