

## INNOVATION DAYS – Fiche retour d'expérience

Nom et fonction de la personne qui remplit la grille : **Dow LUEXAXOUAYANG, assistante de programme de terrain**

<b>1. Nom de l'innovation</b>	<b>Apprendre par le jeu</b>
-------------------------------	-----------------------------

### 2. Contexte et enjeux

Il s'agit de petites communautés rurales et reculées peu peuplées, souvent peuplées de groupes ethniques minoritaires non laotiens qui ne parlent pas la langue nationale. Les élèves obtiennent des résultats d'apprentissage nettement inférieurs à la moyenne en langue lao, en mathématiques et dans d'autres matières. L'enseignement/apprentissage en classe se limite aux matières scolaires traditionnelles enseignées en langue lao. Il est nécessaire de soutenir l'apprentissage des bases de la langue lao et plus largement un développement physique, social et émotionnel et de la créativité.

Actuellement, la plupart des écoles se basent sur le programme scolaire pour dispenser les cours. Celui-ci autorise l'ajout de 20% de contenus/programme local, mais tous les enseignants ne sont pas en mesure de profiter de cette marge de manœuvre. Beaucoup d'entre eux n'ont que peu ou pas de connaissances et de temps à consacrer à l'enseignement des sujets non académiques. Ces sujets ne sont pas enseignés dans les centres de formation des enseignants. En conséquence, de nombreux enfants ont peu de confiance en eux, de connaissances et de compétences pour s'intégrer dans la société en dehors de leur village. La stratégie d'éducation nationale du Laos met en évidence les piliers importants que sont la résilience, l'éducation et le développement des enfants.

Notre bibliothèque mobile s'appuie sur le concept d'"**apprentissage par le jeu**", qui favorise le développement des compétences de base en matière de lecture, d'écriture et de calcul dans le cadre d'une approche intégrée, tout en développant les compétences sociales, émotionnelles, physiques et créatives des enfants. Notre approche est d'abord introduite par le biais des activités de la bibliothèque mobile, et nous souhaitons progressivement aider les enseignants à développer des activités extrascolaires pour promouvoir l'apprentissage par le jeu à la fois pendant et en dehors des heures de classe.

Nous voulons créer un espace pour que les enfants soient actifs et impliqués dans leur apprentissage. Les enfants apprennent mieux par des expériences directes. L'apprentissage actif et ludique a pour but de motiver, de stimuler et de soutenir les enfants dans le développement de leurs compétences, du langage, de leurs capacités de communication et de leur concentration. Il donne également aux enfants l'occasion de développer des attitudes positives, d'avoir mieux conscience des compétences acquises et de leur utilisation, et de consolider leurs acquis.

### 3. Type d'innovation (cochez la case correspondante)

<b>Innovation de type technologique ou pratique</b> (outil, pratique, technique, etc.)	
<b>Innovation de type institutionnel, organisationnel ou méthodologique</b> (processus, les modèles organisationnels, partenariats entre acteurs, gestion de projet, etc.)	✓
<b>Innovations de type politique</b> (nouvelle mesure politique ou réglementaire, etc.)	

### 4. Description de l'innovation

Cette action vise à offrir aux enfants et aux jeunes une expérience d'éducation et de développement plus holistique que celle qu'ils reçoivent généralement dans les activités d'enseignement/apprentissage traditionnelles en classe. Par le biais du jeu, elle se concentre sur le développement physique, social et émotionnel et de la créativité. L'approche de l'apprentissage par le jeu favorise le développement holistique des enfants et des jeunes, en allant au-delà des limites des matières "académiques" traditionnellement enseignées en classe. La lecture de contes populaires, les jeux de rôle, les jeux et les concours de questions-réponses sont axés sur un développement physique, social et émotionnel plus large et sur la créativité. Par exemple : Après la lecture, on demande aux enfants d'identifier les principaux acteurs et de répéter ce que ces acteurs faisaient ou disaient ; jeu consistant à faire passer un ballon entre les jambes pour amener les enfants à travailler en équipe ; quiz en mathématiques ; jeu

consistant à nourrir un bébé oiseau (jeu d'agilité en faisant passer un élastique avec une paille), remplir une bouteille d'eau, pliage et créations en papier, dessin, chant, etc. - voir photos en annexe

D'après les observations de l'équipe, les livres dans les écoles ne fonctionnent pas, ils restent sur les étagères à prendre la poussière, et les livres de la bibliothèque sont rarement lus et utilisés. Les enseignants n'ont probablement pas le temps d'emmener les enfants lire et les enfants ne peuvent pas lire tout seuls. L'équipe a donc cherché des moyens de fabriquer et d'apporter les livres à l'extérieur et d'organiser des jeux pour que les enfants apprennent à lire, lisent davantage. Cela donne de nouvelles opportunités d'apprendre, en plus de celles en classe et avec l'enseignant.

En lisant des livres, en jouant à des jeux et en faisant semblant, les enfants développent leur mémoire, leur créativité, apprennent le travail d'équipe et la coopération, et développent leurs compétences sociales et de communication. En écoutant des histoires, en discutant, et parfois en faisant semblant et en jouant des histoires, les enfants développent leur imagination, leur capacité à jouer ensemble et à coopérer, et leur intérêt pour la lecture et l'apprentissage de nouvelles choses. Ils inventent des jeux et apprennent à établir et à suivre des règles ensemble pour atteindre des objectifs d'équipe.

Les activités sont généralement menées au sein de l'école par des bénévoles issus du village et par le personnel d'AEA. Le calendrier est discuté et arrangé avec le directeur de l'école et le bénévole du village - normalement après les heures de classe (activités extra-scolaires). Parfois, le bénévole mène les activités pendant les heures de cours lorsque l'enseignant est absent. Aujourd'hui, il y a au total 28 bénévoles dans les 29 villages ciblés par le projet. Il s'agit généralement de membres de la communauté locale (diplômés de l'enseignement secondaire), qui savent lire et écrire en lao et communiquer dans la langue de l'ethnie locale. Certains volontaires ont suivi des programmes de formation d'enseignants dans des instituts de formation d'enseignants. Tous les volontaires ont reçu une formation de base sur la manière de mener des activités avec des enfants de différents groupes d'âge et ont été équipés d'un ensemble de matériel, comprenant des livres de lecture, des tapis, du papier, des couleurs, de la colle, des crayons, des balles, des paniers, etc. À chaque session, les volontaires proposent aux enfants des livres d'histoires, lisent à haute voix aux jeunes enfants, organisent des jeux d'apprentissage, chantent des chansons, dessinent, racontent des histoires, et les interrogent souvent sur ce qu'ils ont appris.

## 5. Résultats/changements obtenus

Les **enseignants** observent une amélioration du vocabulaire, ainsi qu'un intérêt et des performances accrues dans les activités liées au programme scolaire. Ils ont également observé un intérêt accru pour la scolarité, un meilleur engagement dans l'apprentissage et des performances améliorées. De nombreux enseignants ont également développé une vision plus holistique de l'éducation scolaire et de l'enseignement/apprentissage, et utilisent des jeux d'apprentissage dans leurs cours.

Les **enfants** se développent sur le plan physique, social et émotionnel et voient leur créativité et leurs compétences linguistiques améliorées. Ils s'engagent avec joie et enthousiasme dans ces activités, et cette joie et cet enthousiasme sont ensuite transférés à des activités scolaires plus traditionnelles, ce qui entraîne de meilleurs résultats d'apprentissage dans les matières scolaires traditionnelles. Un volontaire a écrit : "Je pense que ce projet donne aux élèves le goût d'apprendre, les aide à mieux lire et à inclure du nouveau vocabulaire dans leurs phrases."

Les **parents** observent un plus grand intérêt de leurs enfants pour l'école et une amélioration des résultats dans les matières scolaires.

Les **autorités scolaires locales** observent des taux de fréquentation scolaire plus élevés, des taux d'abandon plus faibles et des taux de transition plus élevés du primaire au secondaire.

**Nous, AEA**, observons que les enfants viennent souvent à l'école, sont motivés pour apprendre, et s'expriment mieux. Les activités améliorent les compétences des enfants en matière de lecture, de réponse aux questions, en outre, les compétences de communication, les compétences de travail en équipe, une plus grande confiance en soi et de bonnes manières. Les enfants sont capables d'écrire des textes, de décrire leurs propres dessins et d'imaginer des choses en lisant des livres et en racontant des histoires. Certains enfants découvrent leurs talents au-delà de l'enseignement traditionnel prodigué par les enseignants.

## 6. Éléments à capitaliser

**Forces :**

- Le développement de l'enfant est considéré au-delà du programme scolaire grâce à une approche globale du développement de l'enfant.
- Des bénévoles issus du village aident à mener des activités plus souvent et à mieux communiquer avec les enfants.
- L'équipe se renseigne sur YouTube pour trouver de nouvelles activités à faire avec les enfants. Quelques exemples de liens : [10 GREAT DRAWING IDEAS WHEN YOU ARE BORING - YouTube](#) ; [Origami Kleid falten mit Papier - Basteln mit Kindern - Basteln Ideen: Origami Kleidung - Muttertag - YouTube](#)

**Faiblesses :**

- Dans certaines communautés, il est difficile de recruter des bénévoles locaux possédant les compétences linguistiques nécessaires (lao et langue locale parlée par les enfants à la maison).
- Les directives relatives à l'apprentissage par le jeu doivent être améliorées et adaptées aux différentes classes d'âge.
- L'équipe est assez jeune et n'a pas de formation pour mener des activités.

**Leçons apprises :**

- L'action s'appuie sur des bénévoles villageois pour mener les activités, qui sont très peu formés. Par conséquent, des formations doivent être organisées de temps en temps.
- Certains bénévoles ont quitté leur emploi régulier ou ont déménagé dans une autre région et il faut beaucoup de temps pour recruter des remplaçants.
- Les bénévoles des villages ne peuvent pas continuer après la fin du projet. Par conséquent, nous devons nous engager avec les enseignants des écoles pour qu'ils dégagent du temps et appliquent l'apprentissage par le jeu avec les enfants.
- L'équipe doit explorer davantage d'activités d'apprentissage et être plus créative, notamment en ce qui concerne les sciences fondamentales.
- Le contrôle de la qualité doit être renforcé.

**Note :** vous pouvez lire cet article pour plus d'informations (en anglais) : <https://southeastasiaglobe.com/laos-education-covid/>

**7. Qui contacter pour plus d'informations**

Dow LUEXAXOUAYANG, assistante de programme de terrain, [dow.LUEXAXOUAYANG@aide-et-action.org](mailto:dow.LUEXAXOUAYANG@aide-et-action.org)

Vithanya Noonan, directrice pays Laos, [vithanya.noonan@aide-et-action.org](mailto:vithanya.noonan@aide-et-action.org)

**Annexe : grille de critères pour qualifier une innovation :**

Critères : une innovation doit être :		Oui/ Non	Observations/analyse des écarts	Éléments à capitaliser
<b>Nouvelle dans le contexte où elle a lieu</b>	L'expérience est nouvelle (le caractère de « nouveauté » peut se référer au contexte géographique, à l'échelle, au domaine d'intervention, au type de pratique, etc.)	Oui	<p>Le concept d'apprentissage par le jeu est nouveau dans les communautés où l'"éducation" est généralement comprise comme des activités de classe basées sur les matières scolaires traditionnelles en langue lao.</p> <p>Les enfants sont gênés. Les enfants hésitent à s'exprimer car ils n'ont jamais rencontré d'autres étrangers que les gens du village et les enseignants à l'école. Cette activité renforce le courage des enfants, ce qui leur permet d'apprendre à jouer et à apprendre de leurs amis et à se montrer devant l'équipe et les autres.</p>	<p>Une participation heureuse et enthousiaste des enfants et des jeunes, ainsi que l'intérêt et l'approbation des autorités scolaires, des enseignants, des parents et de la communauté.</p> <p>Directives (projet), expériences de l'équipe, engagement des volontaires du village et autres sources (YouTube) pour apprendre de nouvelles idées.</p>
<b>Utile par rapport au but recherché ou pour résoudre un problème spécifique</b>	Les acteurs du territoire sont impliqués dans l'identification du besoin ou de la problématique, dans la construction de la réponse innovante (qui suit les principes de la conception centrée sur l'humain), et dans sa mise en œuvre	Oui	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le bureau de l'éducation et des sports du district, le village, l'école, la communauté, les bénévoles et les enfants ont participé et approuvé les activités.</li> <li>• Les volontaires que nous recrutons sont des personnes locales qui peuvent communiquer dans les langues ethniques, ce qui permet aux enfants qui ne comprennent pas la langue lao de communiquer dans la langue locale. Ainsi, les</li> </ul>	<p>Besoin d'un volontaire villageois ayant les connaissances de base, parlant couramment la langue lao et une personne aimant les enfants et pouvant jouer avec eux.</p> <p>L'arrangement du calendrier des réunions doit être discuté et convenu.</p>

			personnes vivant dans la même région peuvent donner aux enfants plus de courage pour s'exprimer.	
	L'expérience apporte de nouvelles réponses et de la valeur ajoutée face à un besoin ou à une problématique	Oui	Pour toutes les parties prenantes, il permet de mieux comprendre le développement global des enfants et le rôle du jeu dans ce développement. Les enfants révèlent leurs talents et développent leurs compétences sociales par eux-mêmes.	Taux de fréquentation scolaire, résultats de l'apprentissage des élèves et augmentation des compétences de vie grâce à l'apprentissage par le jeu pour les enfants.
	L'expérience présente un impact positif, direct ou indirect, sur le développement du territoire	Oui	Un impact indirect à moyen et long terme sera observé sur l'emploi et le développement social et économique.  Encouragez les nouveaux diplômés et les enseignants volontaires à s'impliquer. Les relations entre l'enseignant et les enfants sont meilleures. Les enfants acquièrent des connaissances en dehors de leurs salles de classe et s'amuse en apprenant, les enfants aiment venir à l'école. Ainsi, les enfants ont plus de temps pour apprendre (Jouer à des jeux avec des amis).	Les nouveaux employés qui ont participé à ce projet seront mieux à même de comprendre et de suivre des instructions verbales et écrites, de coopérer dans le cadre d'un travail d'équipe et feront preuve d'une plus grande créativité.  Les enfants vivent des expériences authentiques grâce aux activités d'apprentissage par le jeu.
	L'expérience est porteuse de perspectives d'autonomisation et de changement social pour les acteurs du territoire	Oui	Il y a de nouvelles activités pour l'enseignant et les enfants pour apprendre et pour être technique pour l'enseignant. Cela peut créer de bonnes relations entre l'équipe, les enseignants, les enfants et les communautés.  À long terme, les enfants peuvent contribuer à l'impact sur le développement social et économique.	À examiner/enquêter
<b>Durable</b>	L'expérience permet d'apporter une solution durable à la problématique, et améliore la	Oui	Les participants à ce projet auront tendance à être plus imaginatifs et	Les communautés participant à ce projet seront plus

	<p>résilience des communautés</p>		<p>créatifs et à bien collaborer dans le cadre d'un travail d'équipe, en fixant des objectifs, des stratégies et des approches contre les changements négatifs. En particulier, la lecture est le meilleur moyen pour les enfants de continuer à apprendre par eux-mêmes, et les volontaires du village peuvent aider les enfants à apprendre et les guider dans leurs activités.</p>	<p>susceptibles de collaborer et de trouver des terrains d'entente pour trouver des solutions aux changements qui menacent la communauté.</p>
	<p>L'expérience a un coût modéré</p>	<p>Oui</p>	<p>Faible investissement en capital, pour quelques équipements d'aires de jeux, quelques jouets et quelques livres à lire aux enfants. Faible coût de la main-d'œuvre avec de nombreux bénévoles. Les matériaux peuvent être réutilisés de nombreuses fois, comme la balle, le stylo, le crayon et les livres d'histoires. Et une incitation pour les volontaires du village : 32 dollars par mois (au moins 8 fois par mois, c'est comme un travail à temps partiel).</p>	<p>Budget par catégorie de dépenses</p> <p>Les directives peuvent être développées et adaptées au nouveau contexte avec des coûts minimes.</p>
	<p>L'expérience peut facilement changer d'échelle et/ou inspirer de nouveaux projets sur d'autres territoires</p>	<p>Oui</p>	<p>Facilité de mise à l'échelle et/ou d'inspiration de nouveaux projets en raison des faibles coûts de capital et de main-d'œuvre. Les volontaires jouent le rôle de facilitateurs entre l'équipe et le village ou l'école. Les enseignants et les parents d'élèves affirment que depuis que ces activités ont été mises en place, les enfants sont plus enthousiastes à l'idée d'apprendre et de venir à l'école. Les enfants se sont développés de plus en plus en termes de lecture de la langue lao, de calcul, de</p>	<p>Comme ci-dessus</p>

			questions et de discussions avec leurs amis, leur famille et leurs enseignants. Le DESB et les autorités du village sont également d'accord avec les activités.	
--	--	--	---	--



**Annexe : Photos des activités**

**Faire passer un élastique sans les mains**



**Lire une histoire pour les jeunes enfants issus des minorités ethniques**



**Création d'œuvres d'art en argile**



**Danse traditionnelle**



**Dessin**



**Mettre les mots dans l'ordre**

