



Société Santé en français

# Rapport des résultats

Petit cerveau deviendra grand

Auteure : Louise Legault, Ph.D., É.Q.  
Experte-conseil

31 mars 2024



Recherche et développement



## Table des matières

1.	Introduction .....	2
1.1.	Description du projet .....	2
1.2.	But du rapport.....	2
2.	Principaux constats .....	3
2.1.	Les familles.....	3
2.2.	Bonnes pratiques liées à l'offre de séances de jeu .....	4
2.3.	Formule d'accompagnement du personnel éducateur .....	5
3.	Conclusion.....	6

## 1. Introduction

### 1.1. Description du projet

L'objectif du projet *Petit cerveau deviendra grand* est d'explorer le potentiel d'un jeu de table comme moyen pour le personnel éducateur d'amorcer avec les familles des discussions sur le développement socioémotionnel des enfants. Le jeu de table *The Brain Architecture Game*<sup>1</sup> fut utilisé dans le cadre du projet. Deux formules furent pilotées: (1) une séance du jeu des familles animée par le personnel éducateur ; (2) une séance du jeu des familles animée par l'équipe de facilitation. La première formule prévoit une session d'initiation au jeu, en présentiel, avec le personnel éducateur par l'équipe de facilitation et trois communautés d'apprentissage professionnel virtuel (CAP : 1 heure). Les CAP sont une occasion pour le personnel éducateur de partager les succès, de discuter des enjeux et d'échanger sur les défis rencontrés dans la planification et la tenue de sessions de jeu avec les familles. Des ressources sont également fournies par le personnel facilitateur dans le cadre des CAP. La deuxième formule prévoit l'animation, par l'équipe de facilitation, d'une session de jeu avec les familles et le personnel éducateur suivie d'une CAP. Notons que le personnel éducateur n'était pas toujours présent à la séance de jeu avec les familles.

Le financement fourni par Société santé en français a permis à l'équipe de facilitation d'accompagner le personnel éducateur (formule 1) travaillant dans des services de garde situés dans le Centre (p.ex. Oakville), le Nord (p.ex. Hearst) et l'Est (p.ex. North Glengarry) de la province. Les familles touchées (99 femmes, 15 hommes et 1 non identifié) fréquentent les centres de la famille et de l'enfant ON y va, les centres éducatifs, les centres de services communautaires et les centres de garde en milieu familial. Le financement a également permis à l'équipe de facilitation d'animer des séances de jeu avec des parents (et, parfois, des membres du personnel éducateur) (formule 2) et de tenir une CAP avec les personnes (personnel et familles) participantes à la séance de jeu.

### 1.2. But du rapport

Le rapport présente les résultats de l'évaluation du projet pour la période du 1<sup>er</sup> avril 2023 au 31 mars 2024. Les thèmes évalués concernent: (1) le potentiel d'une approche ludique de parler avec les familles du développement socioémotionnel des enfants, (2) les bonnes pratiques favorisant la réussite des séances de jeu avec les familles et (3) l'accompagnement du personnel éducateur par le personnel facilitateur. Les données proviennent de 141 sondages remplis par les parents à la suite d'une séance de jeu et de deux groupes focalisés des sept membres de l'équipe de facilitation (février et mars 2024). *Le lecteur est prié de noter que le nombre de parents rejoints est plus grand que le nombre de sondages remplis; les parents ayant le choix de remplir ou non un sondage.*

---

<sup>1</sup> *The Brain Architecture Game* est un jeu de table éprouvé visant à accroître la compréhension du rôle des expériences vécues en enfance sur le développement du cerveau.

## 2. Principaux constats

### 2.1. Les familles

#### **La réaction des parents face au jeu est positive.**

- 84% des parents souhaitent jouer à un nouveau jeu portant sur le développement socioémotionnel des enfants.
- 66% des parents souhaitent qu'on les tienne au courant d'autres séances de jeu à l'avenir.

#### **L'objectif du projet d'utiliser une approche ludique pour amorcer des discussions avec les familles sur le développement socioémotionnel des enfants est partiellement atteint.**

- La relation éducatrice-parent n'est pas nécessairement présente lors du jeu, ce qui rend difficiles des conversations sur des sujets plus délicats dont le développement socioémotionnel. Lorsque cette relation est présente, le potentiel du jeu d'amorcer des discussions est accru.
- Les éducatrices n'osent pas remettre en question ou questionner les parents.

#### **L'approche ludique est un bon moyen de conscientiser les familles sur le développement du cerveau des enfants.**

- Les familles ont des prises de conscience des effets du vécu des enfants sur leur développement. Ces prises de conscience se font naturellement, sans intervention de l'extérieur.
- Certaines familles constatent l'importance d'accéder à des services sociaux, spécialement dans le cas des enfants à besoins particuliers.
- D'autres familles constatent que, malgré les revers, l'enfant peut s'en sortir à condition d'avoir des facteurs protecteurs en place (vivre un divorce en bénéficiant de soutien).
- 89 % des parents en connaissent davantage sur le développement socioémotionnel d'un enfant et 96 % ressortent avec de nouvelles façons d'encourager le développement sain de leurs enfants.
- 82% des parents souhaitent obtenir des ressources à ce sujet.
- Les parents jugent le jeu éducatif. Ils constatent que le jeu encourage la réflexion et les conversations sur les facteurs (p.ex. les personnes concernées, le milieu de vie, la communauté) affectant le développement des enfants. L'aspect visuel du jeu est mentionné par plusieurs parents comme un atout pour mieux comprendre l'impact de différents facteurs sur l'enfant.

#### **La valorisation du travail du personnel éducateur par les familles est un effet inattendu du projet.**

- Les familles profitent de la joute pour communiquer leur appréciation du travail du personnel éducateur.
- Plusieurs constatent la valeur du travail fait par le personnel éducateur pour favoriser le développement de leurs enfants

#### **L'équipe de facilitation et les familles conseillent de continuer d'offrir d'autres séances de jeu semblable à *Petit cerveau deviendra grand* à d'autres familles.**

- Les familles souhaitent avoir accès à d'autres activités du même genre par le service de garde.

## 2.2. Bonnes pratiques liées à l'offre de séances de jeu

### **Les stratégies gagnantes du recrutement des familles sont de :**

- Publiciser clairement que la séance s'adresse seulement aux adultes, qu'il est préférable de laisser les enfants à la maison.
- Rencontrer la gestion avant la séance pour présenter les objectifs et l'importance de bien communiquer aux familles que la séance cible exclusivement les adultes.
- Encourager le personnel éducateur à souligner les apprentissages découlant du jeu avec les familles, notamment, l'impact des déterminants sociaux sur la santé mentale, en vue de générer l'intérêt des familles à participer à une séance de jeu.
- Inciter le personnel éducateur à commencer à jouer le jeu devant les familles afin de les aider à comprendre les règles du jeu et à voir le potentiel du jeu à accroître leurs connaissances sur le développement sain des enfants.

### **L'existence de relations établies entre le personnel éducateur et les familles augmente les effets positifs du jeu sur les familles.**

- Une relation de confiance doit être présente pour que le parent soit à l'aise de parler de sujets délicats avec le personnel éducateur.
- Le personnel doit être ouvert d'esprit, accueillant, et *prendre le temps d'établir* un lien de confiance avec les parents pour qu'ils soient, à leur tour, à l'aise d'interagir avec le personnel.
- Les membres du personnel ayant déjà de bons liens avec les familles sont plus à l'aise d'animer le jeu et d'interagir avec les parents.
- De bonnes relations entre le personnel éducateur et les familles encouragent une plus grande participation des familles aux activités offertes par le centre éducatif.

### **Les effets positifs du jeu sur les familles peuvent être accrus quand un membre du personnel ou de l'équipe de facilitation est en mesure de pousser la réflexion *durant* le jeu.**

- C'est durant le jeu que les discussions ont lieu et qu'il est possible d'approfondir la réflexion des familles.
- Il est difficile d'entretenir une discussion avec les parents à la suite de la séance de jeu. L'attention des familles est mobilisée par leurs enfants et les tâches qui les attendent à la maison (p.ex. souper, devoirs).

### **Les séances avec les familles présentent un défi en contexte où certaines personnes ne parlent pas français.**

- La stratégie adoptée est d'assurer la présence d'une personne autre communiquant en anglais pour traduire le contenu aux personnes anglophones.
- Le grand nombre de parents anglophones est la cause d'un refus d'un centre éducatif à tenir une séance de jeu pour leurs familles.

### **Il faut repenser la pertinence à avoir un groupe focalisé des familles.**

- Les familles sont moins ouvertes à discuter à la suite d'une joute. C'est le moment où les enfants reviennent dans la salle et mobilisent l'attention des parents.
- La rétroaction des parents demeure essentielle si l'on veut s'assurer que les activités offertes répondent à leurs besoins.
- L'utilisation d'un court sondage à remplir sur place semble une bonne pratique pour obtenir une rétroaction ponctuelle des parents.

### 2.3. Formule d'accompagnement du personnel éducateur

#### **La réaction du personnel face au jeu est positive à la fin de la première séance.**

- La séance de jeu fait réfléchir les membres du personnel éducateur sur leur rôle auprès des parents.

#### **La première séance où l'on présente le jeu est suffisante pour certains sites.**

- La séance introduisant le jeu est suffisante pour le personnel. « *Nous sommes des experts. Nous sommes capables de présenter le jeu aux familles* » (Personnel éducateur)

#### **Pour d'autres sites, le personnel éducateur a besoin d'un accompagnement plus important.**

- Certains membres du personnel sont habitués à interagir avec les familles. Pour ces derniers, un accompagnement de plus courte durée est suffisant.
- D'autres sont intimidés et pourraient bénéficier d'un accompagnement prenant la forme d'une coanimation d'une joute avec une personne d'expérience ou de suivre un atelier sur la facilitation.

#### **Le personnel de facilitation offre plusieurs conseils afin de mieux outiller le personnel éducateur à animer une joute avec les familles.**

- On conseille d'offrir la formation « La balle est dans ton camp » au personnel éducateur en préparation aux séances de jeu *Petit cerveau deviendra grand*. Cette formation porte sur le développement socioémotionnel de l'enfant. Elle est conçue pour faire réfléchir et accompagner les familles.
- Dans la même veine, on conseille de fournir des ressources à lire au personnel éducateur avant le jeu afin qu'il soit en mesure de répondre ou de discuter avec les parents sur le développement de l'enfant.
- Le personnel est encouragé à jouer le jeu une à deux fois pour bien comprendre les étapes et les règlements avant d'animer une joute avec les familles.

#### **La formule du groupe focalisé du personnel éducateur pourrait être améliorée.**

- La rétroaction du personnel éducateur est essentielle pour documenter les réussites et les améliorations à apporter pour accroître l'efficacité du jeu PCDG.
- Il importe de mettre en place les conditions nécessaires pour obtenir des rétroactions authentiques du personnel éducateur. Certains membres du personnel éducateur sont mal à l'aise de dire certaines choses en présence de la gestionnaire ou du superviseur.
- On doit aussi éviter de tenir une CAP combinant le personnel éducateur et les familles afin que les conversations soient authentiques et ouvertes. Le personnel éducateur tend à questionner et s'ouvrir moins en présence de parents.
- Tenir un groupe focalisé en soirée n'est pas idéal. À la fin de la journée, la participation du personnel éducateur est diminuée à cause de la fatigue.

### 3. Conclusion

Pour rejoindre et outiller les familles à soutenir le développement sain des enfants, il faut faire appel à une approche novatrice. En misant sur l'alliance personnel éducateur-parent, nous avons trouvé un moyen efficace d'augmenter les connaissances des parents sur les facteurs affectant le développement des enfants et d'accroître leur savoir-faire pour favoriser le développement socioémotionnel de leurs enfants. L'expérience souligne l'importance de bien outiller le personnel éducateur dans son rôle d'accompagnateur des familles. La tenue d'activités conjointes personnel-parent fournit un espace pour le partage de perspectives, permet d'engager les parents à contribuer significativement au développement sain de leurs enfants et renforce leur sentiment d'appartenance à la communauté francophone.

L'AFÉSEO souhaite remercier les personnes d'avoir participé à ce projet et d'avoir pris le temps de partager des rétroactions constructives.