



Réseau InterAgir du Nord-est

Rapport des résultats

Sessions de jeux : Tire-toi une bûche et Dans mes bottines

Chantale (Parent) Vaillancourt
19 décembre 2023



Recherche et développement



Table des matières

1.	Introduction.....	2
1.1.	Mise en contexte	2
1.2.	But du rapport	2
1.3.	Description de l'échantillon	2
2.	Principaux constats.....	3
3.	Conclusion	6

1. Introduction

1.1. Mise en contexte

Le réseau InterAgir du Nord-Est a fait une demande pour une offre de formation de 2 séances de jeu pour les services à l'enfance dans la région de Kapuskasing, North Bay, Timmins, Timiskaming et Sturgeon Falls.

En matinée, le jeu *Tire-toi une bûche* avait pour but de rassembler les personnes participantes autour d'une table pour aborder des sujets sensibles tels que la santé mentale en petite enfance et ses enjeux sur le quotidien. L'expression "tire-toi une bûche" est utilisée au Canada français pour inviter une personne à prendre une chaise et à se joindre au groupe pour discuter, rire et échanger avec les autres.

En après-midi, *Dans mes bottines* est un jeu permettant d'aborder différentes perspectives qui vous permettent de vous placer dans la peau des personnages pour tenter de déterminer comment ils réagiraient dans certaines situations. Sans jugement et dans le respect, les personnes participantes sont invitées à voir comment nous pensons et comment pensent les personnes qui nous entourent.

Les résultats présentés dans ce rapport font suite à la demande d'une expérience d'apprentissage en personne au printemps 2023.

Un total de 35 personnes participantes dans la région du Nord-Est ontarien était à la formation. Chaque séance de jeu a duré environ 1 heure et était suivie d'une communauté d'apprentissage professionnelle (CAP) qui a permis de réfléchir, d'échanger, de discuter et de voir les perspectives des personnes participant aux séances de jeu.

1.2. But du rapport

Le rapport présente les résultats de l'évaluation de l'activité d'apprentissage *Tire-toi une bûche* et *Dans mes bottines*. L'évaluation vise à documenter les effets de cette activité sur les personnes y participant et leurs suggestions pour augmenter son efficacité. Les données furent amassées par le biais d'un sondage suivant l'activité d'apprentissage en personne (octobre 2023).

1.3 Description de l'échantillon

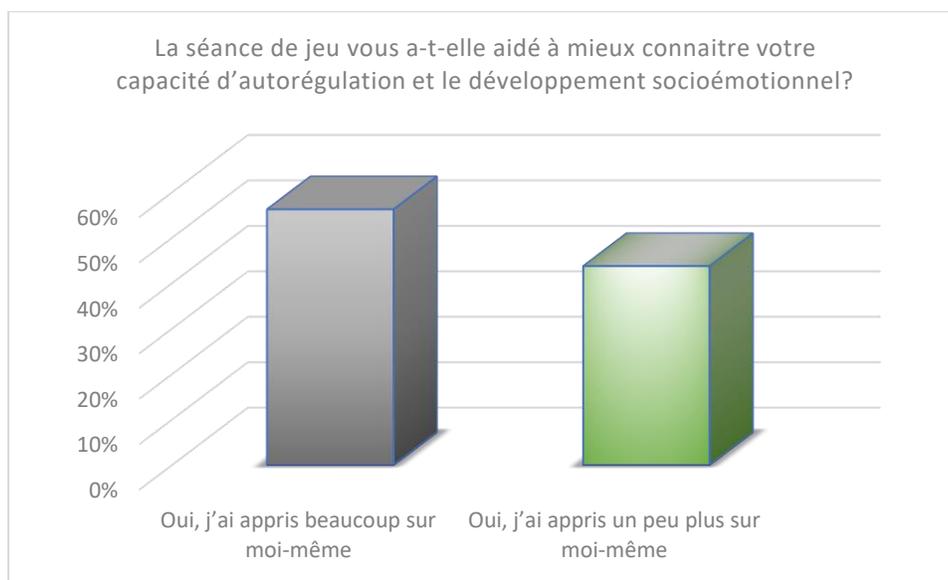
91% des réponses complètes ont été récoltées sous forme de sondage rempli à la fin de chacune des 5 séances de jeu :

- Sturgeon Falls : Le 11 octobre 2023 – 6 personnes ont répondu au sondage
- Timiskaming : Le 13 octobre 2023 – 5 personnes ont répondu au sondage
- North Bay : Le 20 octobre 2023 – 8 personnes ont répondu au sondage
- Timmins : Le 24 octobre 2023 – 7 personnes ont répondu au sondage
- Kapuskasing : Le 25 octobre 2023 – 6 personnes ont répondu au sondage

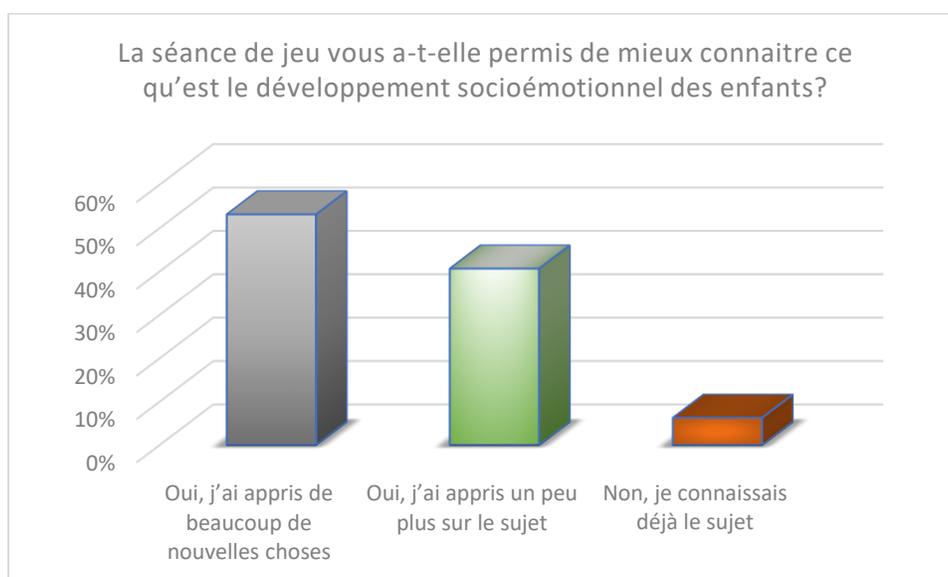
2. Principaux constats

100% des personnes participantes recommandent cette formation. 97% attestent que ces deux séances de jeu **alimenteront leurs discussions à leur retour au travail**.

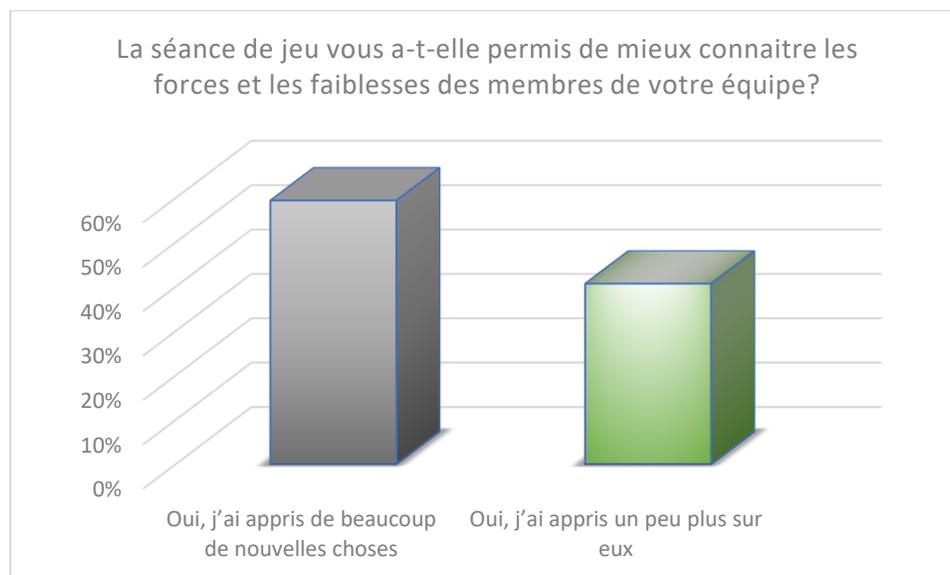
100% des personnes participantes confirment avoir **appris à mieux connaître leur capacité d'autorégulation et le développement socioémotionnel** durant les séances de jeux. 56% ont appris beaucoup et 44% en ont appris un peu plus sur elles-mêmes ou eux-mêmes.



100% des personnes ayant répondu au sondage confirment avoir appris des **nouveautés sur le développement socioémotionnel des enfants**. 53% ont appris beaucoup de nouvelles choses et 41% en ont appris un peu plus sur le sujet.



Les personnes participantes confirment à 100% **que les jeux ont permis de mieux connaître les forces et les faiblesses des membres de l'équipe**. 59% en ont appris beaucoup et 41% ont appris un peu plus sur leurs collègues de travail.



Nous avons demandé aux personnes participantes **comment les séances de jeux influenceront leurs pratiques auprès des enfants**. Voici quelques-unes de leurs réponses.

- Acquisition d'une perspective plus ouverte et de communication accrue avec les enfants.
- Élimination des préjugés et développement de plus d'ouverture d'esprit.
- Amélioration de la patience et de la communication.
- Application des enseignements tirés de la séance de jeu dans les pratiques avec les enfants.
- Sensibilisation à la diversité des expériences individuelles des enfants.
- Reconnaissance de la variété des perspectives et des façons de voir les choses.
- Apprentissage à s'amuser, à rire et à avoir du plaisir dans un contexte éducatif.
- Prise de conscience des préjugés personnels et ouverture à l'apprentissage.
- Travail d'équipe pour gérer diverses situations.
- Développement d'un esprit ouvert et empathique auprès des enfants.
- Compréhension de la diversité des apprentissages des enfants.
- Réflexion plus approfondie sur les différentes perspectives et stratégies d'apprentissage.
- Sensibilisation aux émotions partagées entre les enfants et les adultes.
- Désir de mieux connaître les enfants individuellement.
- Appréciation de différentes perspectives pour favoriser l'empathie et l'ouverture d'esprit.
- Plaisir et amusement partagés entre les enfants et les éducateurs.
- Volonté d'apprendre et d'appliquer différentes stratégies adaptées à chaque enfant.

Nous avons demandé quelle avait été **l'influence des séances de jeu** sur leur dynamique d'équipe. Voici quelques réponses reçues :

- Amélioration de la communication et du respect au sein de l'équipe.
- Ouverture à mieux se connaître entre collègues.
- Engagement et participation accrue au sein de l'équipe.
- Développement des relations interpersonnelles et renforcement de la cohésion d'équipe.
- Promotion d'un meilleur travail d'équipe et de relations positives.
- Facilitation de jeux d'apprentissage en groupe durant les réunions d'équipe.
- Encouragement à réfléchir ensemble et à partager des idées.
- Réduction des préjugés et compréhension des idées et pensées des membres de l'équipe.
- Apprentissage sur la diversité des pensées et des approches au sein de l'équipe.
- Création de rapprochements et développement de la proximité entre les membres de l'équipe.
- Favorisation de la collaboration et de l'aide mutuelle.
- Création d'un espace pour mieux connaître et comprendre les coéquipiers.
- Augmentation des connexions et des interactions positives entre les membres de l'équipe.
- Encouragement de conversations ouvertes et constructives.
- Reconnaissance de la diversité au sein de l'équipe et de l'importance du travail d'équipe malgré les différences.

Voici des suggestions proposées par les personnes participantes afin **d'améliorer leur expérience** de leur journée de développement professionnel sur les sessions de jeux.

- Allouer plus de temps pour les jeux afin de permettre une expérience plus immersive et divertissante.
- Fournir davantage d'informations sur les jeux proposés pour une meilleure compréhension.
- Offrir plus d'occasions de changement d'équipe ou de rotation pour diversifier les interactions.
- Assurer une explication claire au début du jeu pour éviter toute confusion initiale.
- Favoriser une approche visuelle et collaborative pour permettre une meilleure résolution de problèmes.
- Fournir plus de temps pour les réflexions ou les discussions pendant la séance.
- Proposer des jeux en petits groupes pour une expérience plus intime et interactive.
- Maintenir un environnement calme pour favoriser l'ouverture des personnes participantes.
- Reconnaître la perfection de l'expérience sans nécessité d'améliorations.
- Souligner la satisfaction générale et l'excellence de la formation sans besoin d'ajustements.
- Encourager davantage le plaisir et de participation ludique.

3. Conclusion

L'AFÉSEO souhaite remercier le réseau Interagir Nord-Est. Il nous a fait plaisir de faciliter cette expérience avec votre équipe. Merci aux personnes participantes pour leurs rétroactions constructives. Nous tiendrons compte de vos commentaires lors de prochaines formations.