



Projet Petit cerveau deviendra grand : rapport d'évaluation du pilote (janvier-mars 2023)

Description du projet

Le pilote du projet *Petit cerveau deviendra grand* a eu lieu de février à mars 2023. Son objectif est d'explorer le potentiel d'une approche ludique comme moyen d'amorcer des discussions sur le développement socioémotionnel des enfants avec les familles. Le personnel éducateur s'engage à faciliter des séances du jeu de table *The Brain Architecture Game*¹ avec des familles fréquentant leurs services. L'accompagnement du personnel éducateur par le personnel facilitateur prévoit une session d'initiation au jeu en présentiel, suivie de quatre communautés d'apprentissage professionnel (CAP) virtuelles d'une heure. Les CAP sont une occasion pour le personnel éducateur de partager les succès, de discuter des enjeux et d'échanger sur les défis relevés. Des ressources sont également fournies par le personnel facilitateur dans le cadre des CAP. Le financement de Société Santé en Français a permis l'accompagnement de neuf éducatrices travaillant dans des Centres pour la famille et l'enfant On y va situés à Ottawa, à Toronto et dans la région de Halton (Ontario). Au total, les éducatrices de Toronto et de la région de Halton ont offert huit séances de jeu. On compte 26 personnes participantes à une séance de jeu dont 11 parents fréquentant le centre et 15 membres du personnel éducateur.

But du rapport

Le rapport présente les résultats de l'évaluation du pilote du projet portant sur (1) le potentiel d'une approche ludique comme moyen pour amorcer des discussions avec les familles sur le développement sain des enfants, (2) les bonnes pratiques favorisant des séances de jeu réussies avec les familles et (3) la pertinence de l'accompagnement offert par le personnel facilitateur au personnel éducatif. Les données proviennent de huit sondages remplis par les éducatrices suivant une séance de jeu, de 10 sondages remplis par les parents suivant une séance de jeu, d'un groupe focalisé de cinq éducatrices (mars 2023) et d'une discussion avec les deux membres de l'équipe de facilitation (avril 2023).

Principaux constats - les familles

L'approche ludique est un bon moyen d'amorcer des discussions avec les parents sur le développement du cerveau des enfants.

- Selon le personnel éducateur, le jeu provoque la réflexion, mène à des conversations intéressantes et soutient l'apprentissage des parents. Jouer au jeu entraîne des prises de conscience chez le personnel éducateur et le personnel facilitateur.

¹ *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.

- Grâce au jeu, 60 % des parents en connaissent davantage sur le développement socioémotionnel d'un enfant et 80% ont appris des façons d'encourager le développement sain de leurs enfants.
- 90% des parents souhaitent obtenir des ressources à ce sujet.

Bien présenter la séance de jeu aux parents pour optimiser la réflexion.

- Les parents doivent d'emblée comprendre que le jeu vise à déclencher une réflexion de l'impact des expériences positives et négatives sur le développement du cerveau d'un enfant.
- Prévoir des questions à poser aux parents à la suite d'une séance de jeu pour aller chercher leurs réactions, leurs questions et leurs besoins en appui.

Le personnel éducateur a l'intention de continuer d'utiliser le jeu pour amorcer des conversations avec les parents.

- Des séances de jeu sont planifiées à Ottawa en mai et en juin. Le personnel éducateur situé à Toronto et dans la région de Halton a l'intention de continuer d'offrir des séances de jeu aux familles.
- L'AFÉSEO planifie une rencontre de suivi à l'été 2023 afin de documenter la poursuite des séances de jeu au sein des services à l'enfance participant au pilote.

Principaux constats - bonnes pratiques liées à l'offre de séances de jeu

Le personnel éducateur et le personnel facilitateur conseillent des joutes de pratique pour se familiariser avec les règles du jeu.

- Une à deux joutes de pratique avec des collègues sont conseillées, en plus de la séance d'initiation au jeu offerte par le personnel facilitateur.
- Ces sessions de pratique permettent au personnel éducateur de mieux comprendre et ensuite, de pouvoir expliquer le jeu aux parents.
- La session de pratique peut être un jeu de rôles où certains collègues jouent le rôle des parents et d'autres, le rôle d'animer. Le jeu de rôles permet de voir les questionnements et les réactions potentielles des parents face au jeu.

Le personnel éducateur recommande d'avoir une séance de jeu avec les collègues ne participant pas au projet pour assurer une compréhension commune des bénéfices du jeu pour les familles.

- Cette stratégie permet de réduire l'inconfort et les questionnements des collègues et de la direction. Elle les conscientise au potentiel du jeu comme moyen d'aborder des sujets délicats avec les familles.

Identifier les ressources à partager avec les parents en lien avec les situations (p.ex. le divorce des parents) abordées durant le jeu renforce la capacité du personnel éducateur d'appuyer les parents.

- Le personnel éducateur est en mesure de répondre aux émotions des familles durant et suivant la séance de jeu, surtout pour les parents vivant des défis similaires à ceux abordés dans le jeu.

Pour maximiser les bénéfices retirés par les parents, le personnel éducateur et le personnel facilitateur suggèrent de :

- Annoncer les séances de jeu dans le calendrier des activités du centre éducatif.
- Prévoir de 60 à 90 minutes pour une séance de jeu et d'une période de discussion.
- Avoir une liste de questions de suivi pour continuer les conversations après le jeu.
- Tenir la séance de jeu dans une salle séparée des enfants, de sorte à ce que les parents puissent se concentrer sur le jeu.
- Prévoir deux membres du personnel, l'un animant le jeu et l'autre s'occupant des enfants.
- Demander informellement à l'avance aux parents s'ils ont l'intention de venir à la séance de jeu au lieu d'avoir des inscriptions.
- Être à l'écoute des parents pour mieux répondre à leurs questions et les accompagner.

Principaux constats - pertinence de l'accompagnement par le personnel facilitateur

Le personnel éducateur suggère l'ajout d'une courte introduction sur le cerveau et de son fonctionnement à la première rencontre.

- Une courte introduction permet de contextualiser les objectifs du projet et la raison d'être du jeu de table.
- Le contenu théorique pourrait appuyer les échanges du personnel éducateur avec les familles.

Le personnel éducateur est à l'aise de parler de sujets délicats avec les familles.

- Les ressources proposées et les discussions durant les CAP sont appréciées des personnes participantes.
- Quatre CAP suffisent pour appuyer le personnel éducateur en début de projet.
- Le personnel éducateur ne ressent pas le besoin d'un accompagnement de plus longue durée ou d'une séance de modelage par le personnel facilitateur pour présenter le jeu aux parents.

Le plan de formation doit prendre en compte le temps de préparation requis pour offrir des séances de jeu aux familles.

- Prévoir de 4 à 6 semaines pour que le personnel éducateur comprenne bien le projet, s'approprie le jeu et se prépare à offrir les séances de jeu aux familles.

La publicité ciblant le personnel éducateur doit mettre l'accent sur l'approche ludique comme moyen d'amorcer des discussions sur le développement sain des enfants avec les familles.

- Le personnel éducateur s'attendait à une formation formelle sur le développement du cerveau et non à un jeu de table destiné à démontrer les liens entre les expériences vécues en petite enfance et le développement du cerveau.
- Le personnel éducateur souhaite recevoir une formation théorique sur le développement du cerveau.