

L'apprentissage par le jeu dans les classes inclusives : Premiers résultats d'une revue de la portée

Dre. Jess WHITLEY et Alice NEILEY, Faculté d'Éducation

Patrick LABELLE, bibliothécaire en Éducation, Université d'Ottawa

CONTEXTE

Le Réseau canadien des écoles ludiques (RCÉL) est né en partie de la nécessité de réengager les élèves canadiens dans leur apprentissage et leur bien-être après la crise du COVID-19 (Whitley, Beauchamp et Brown, 2021). Il a également été alimenté par notre conviction que l'apprentissage par le jeu est crucial dans les années scolaires intermédiaires - malgré ou à cause des exigences croissantes des programmes d'études, d'une plus grande attention portée à l'indépendance des élèves et d'un récit sur le sérieux et la rigueur des études souvent incompatibles avec le jeu (Parker, Stjerne Thomsen, & Berry, 2022). Dans la présente étude, notre intérêt pour l'apprentissage par le jeu est spécifiquement lié à l'éducation inclusive. Nous entendons par là des classes où les élèves en situation de handicap et sans handicaps sont éduqués ensemble, en travaillant avec le même programme, dans des classes générales ou ordinaires.

DÉFINITIONS DU JEU

Dans notre définition du jeu, nous nous inspirons des cinq caractéristiques de l'apprentissage par le jeu identifiées par la Fondation LEGO (Zosh et al., 2017), mais nous reconnaissons et embrassons un éventail de pratiques dans les modalités *enviro* (en plein air), *techno* (numérique), *bricolo* (espace de fabrication) - et tout ce qui est *socio* (langue, culture, communauté).

Selon la Fondation LEGO, l'apprentissage se fait par le jeu :

- est vécu comme une joie ;
- aide les élèves à trouver un sens à ce qu'ils font ou apprennent ;
- entraîne la pensée et la réflexion;
- comprends des processus de réflexion tels que le bricolage, l'expérimentation et la vérification d'hypothèses ;
- favorise les interactions et les relations sociales.

MÉTHODOLOGIE

Nous avons consulté un total de 9 bases de données avec un contenu lié à l'éducation. Nous nous sommes concentrées sur quatre principaux critères d'éligibilité (fig. 1). Nous avons limité notre recherche aux 10 années les plus récentes (2012-2022), en nous concentrant exclusivement sur les articles empiriques publiés dans des revues à comité de lecture. Nous avons autorisé les articles provenant de n'importe quel pays, en anglais ou en français. Les études quantitatives, qualitatives et les méthodes mixtes ont été incluses.

QUESTIONS DE RECHERCHE

- Quelles sont les caractéristiques des études menées sur l'apprentissage par le jeu dans les classes inclusives ?
- Quels types d'apprentissages par le jeu sont le plus souvent décrits dans ces études ?
- Quels impacts, le cas échéant, sont observés sur les résultats scolaires ou socio-émotionnels des élèves ?

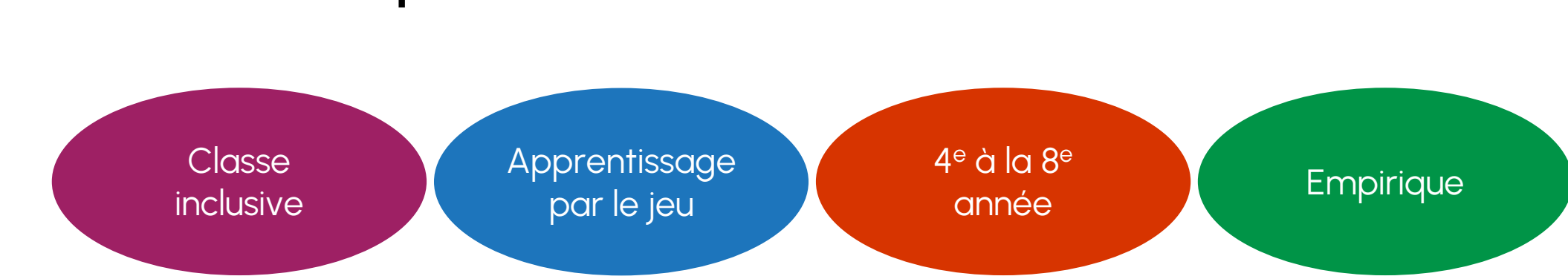


Figure 1. Principaux critères d'éligibilité

Tous les titres et résumés ont été importés dans le logiciel d'examen systématique Covidence. Deux évaluatrices ont examiné tous les articles à chaque étape de l'examen (fig. 2), passant d'une sélection indépendante à une discussion et à un affinement, puis à une nouvelle sélection. Toute incohérence a été résolue par des discussions entre les deux évaluatrices. Lorsque nous sommes passées du résumé à l'examen du texte intégral, nous avons testé notre liste d'exclusion sur un échantillon de 15 articles sélectionnés au hasard, en nous réunissant pour discuter de toute divergence et pour nous assurer que nous comprenions tous les types d'articles ciblés. La fiabilité interévaluatrices à chaque phase était de 85%. Au final, nous avons retenu 29 articles répondant à nos critères.

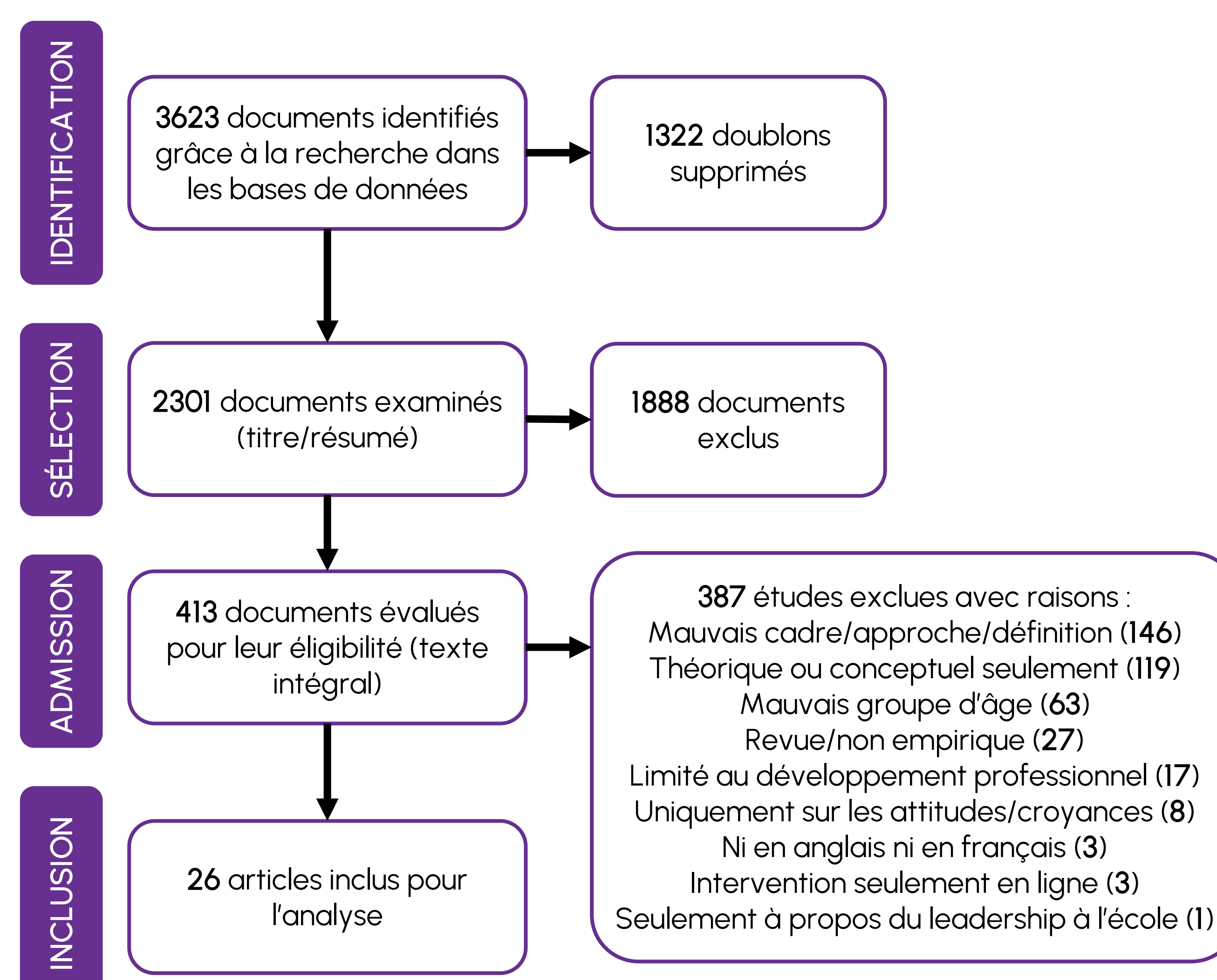


Figure 2. Diagramme PRISMA de la revue de la portée

RÉSULTATS PRÉLIMINAIRES

Près de la moitié des études ont été menées aux États-Unis, et 12 autres pays ont fourni des articles. Il s'agit notamment du Canada (n=2), de l'Angleterre (n=3) et de l'Irlande (n=2). Il est clair que l'apprentissage par le jeu présente un intérêt au niveau international.

En nous concentrant sur les niveaux de la 4^e à 8^e année, nous avons éliminé nombreux articles, compte tenu de l'accent généralement mis sur les premières années de l'apprentissage par le jeu. Dans notre échantillon final, les classes plus jeunes étaient un peu plus fréquentes : 4^e (n=7), 5^e (n=7), 6^e (n=6), 7^e (n=6), 8^e (n=4) années.

Les articles présentent un large éventail de définitions et de conceptualisations de l'apprentissage par le jeu. Les modalités de jeu les plus courantes (fig. 3) que nous avons trouvées étaient *bricolo* et *socio*. La conception, la création et la fabrication par les élèves dans le domaine des sciences ainsi que dans d'autres matières est une approche courante observée.

Étant donné que nous nous concentrons sur les classes inclusives, nous avons trouvé de nombreuses études explorant l'UDL (CAST, 2018); et bien qu'elles contiennent des éléments ludiques, elles ne répondent généralement pas à nos critères de jeu. Elles étaient limitées en termes de joie, de construction de sens et d'interaction sociale.

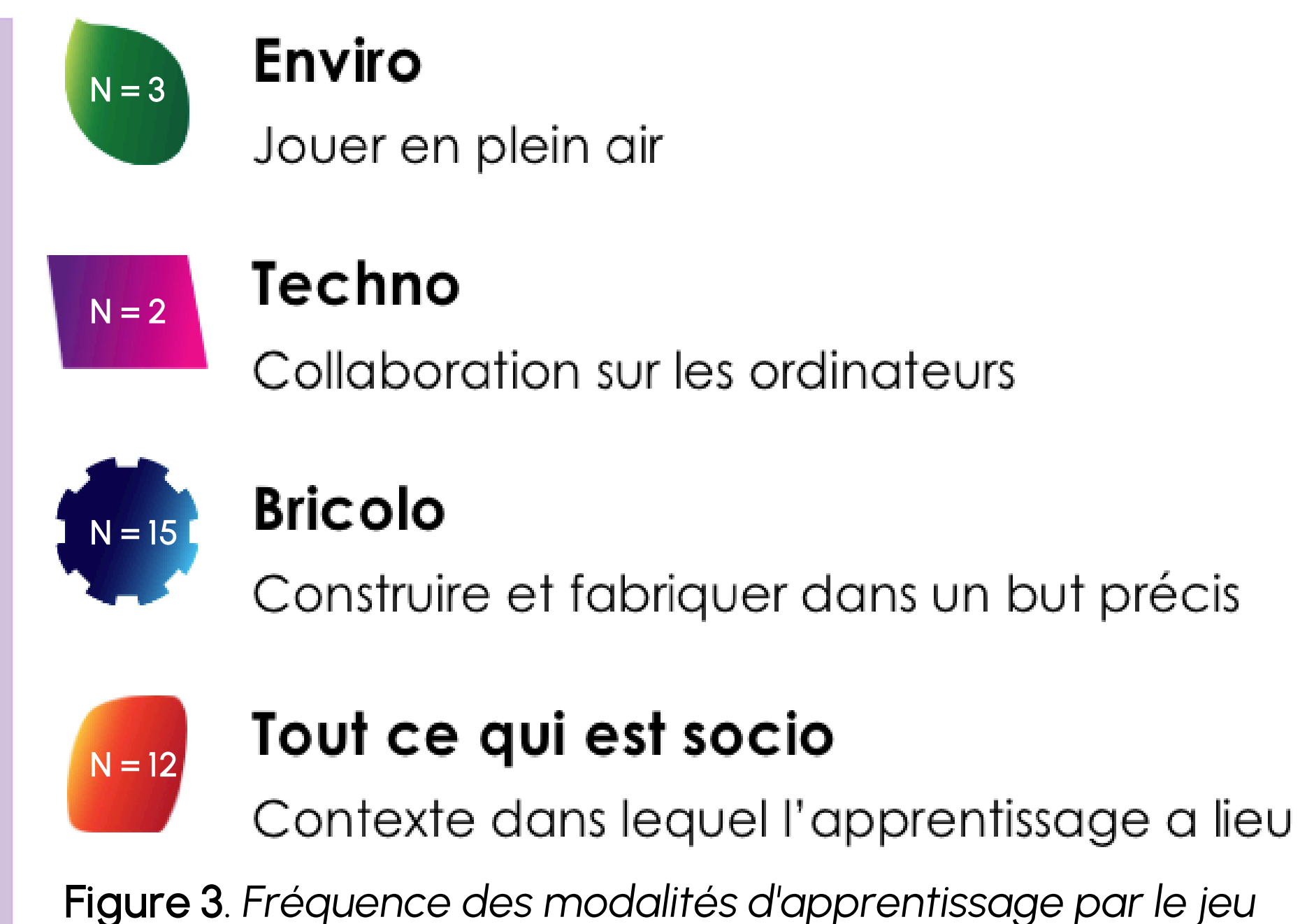


Figure 3. Fréquence des modalités d'apprentissage par le jeu

Notre examen détaillé des 29 articles est encore en cours. Cependant, nous avons identifié des thèmes préliminaires émergeant des résultats des études (fig. 4). La collaboration est le thème le plus courant, faisant généralement référence à l'interaction entre pairs, suivie de l'autonomie où les élèves se voient confier la direction et la responsabilité de leur apprentissage par le biais du jeu.

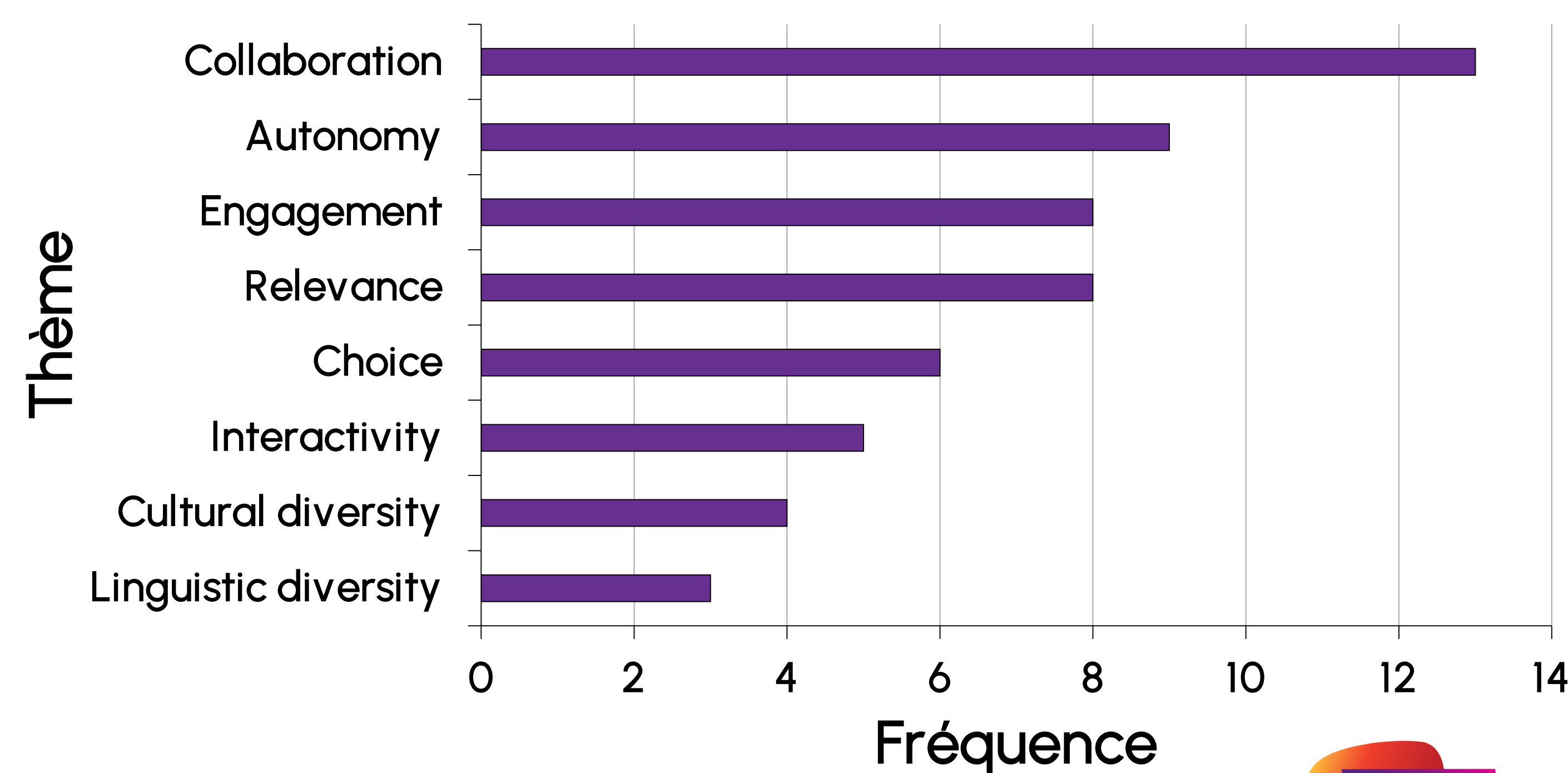


Figure 4. Thèmes préliminaires émergeant des résultats de l'étude

PROCHAINES ÉTAPES

Réaliser une analyse complète des 26 articles en les considérant dans le cadre de la théorie et de la recherche relatives à l'apprentissage du jeu et à l'éducation inclusive.



RÉSEAU CANADIEN DES ÉCOLES LUDIQUES / CANADIAN PLAYFUL SCHOOLS NETWORK



TÉLÉCHARGEZ L'AFFICHE! (FRANÇAIS ET ANGLAIS)