

Classcraft, un jeu dont l'élève est le héros pour se motiver en classe

PUBLIÉ LE VENDREDI 27 JANVIER 2017 À 17 H 13 | Mis à jour le 27 janvier 2017 à 19 h 38

Le reportage de Vincent Maisonneuve

Le jeu peut-il devenir un outil qui favorise la participation en classe, la discipline et la réussite scolaire? C'est le pari de Classcraft, un jeu devenu succès mondial créé par une petite entreprise de Sherbrooke. Ce jeu d'aventure est intégré au quotidien des élèves. Il pousse les jeunes à s'entraider, à se responsabiliser et surtout à se motiver en classe.

Un texte de **Vincent Maisonneuve**

L'heure du dîner est terminée. Les élèves de la classe de sixième de l'école L'Arpège, à Sainte-Julie, entrent en classe. C'est le moment de corriger le devoir de la veille. Tous les élèves lèvent la main et insistent pour donner leurs réponses.

« Il y en a huit qui veulent lire en même temps, souligne avec enthousiasme l'enseignante, Nathalie D'Amours. Même les élèves qui ont des difficultés d'apprentissage, qui sont généralement stressés de ne pas avoir la bonne réponse, ils lèvent la main pour avoir des points! On va chercher des élèves qui normalement ne participent jamais. »

Si les élèves sont aussi impliqués, c'est que chaque bonne réponse donne des points Classcraft, un jeu d'aventure dans lequel chacun a son propre avatar. « Moi, je suis une guerrière, dit Camille Quintal. Quand quelqu'un de mon équipe perd des points, je peux le protéger ».

Thomas Hurtubise est le guérisseur. « Je guéris les gens qui perdent de la vie ». Cédric Babineau et Sacha Lefebvre-Labonté ont décidé d'être des mages. « Je suis au niveau 9, dit Sacha. J'ai accès à beaucoup d'équipement ».



Les élèves de 6e année de l'école L'Arpège, à Sainte-Julie Photo : Radio-Canada

Sasha, Camille, Cédric et Thomas font partie de la même équipe, un des quatre clans Classcraft de la classe. À les entendre, le jeu rend le quotidien à l'école beaucoup plus intéressant. « Ça me motive beaucoup, dit Sacha, tu veux répondre à plus de questions ».

Faire ses devoirs, participer en classe et surtout s'entraider entre camarades donnent des points d'expérience. Avec 3000 points, l'avatar monte de niveau. Quand un élève débloque un niveau, son personnage découvre de nouveaux pouvoirs.

Quand on monte de niveau, on peut s'acheter de l'équipement. Tout le monde a son style, personne n'est pareil.

Camille

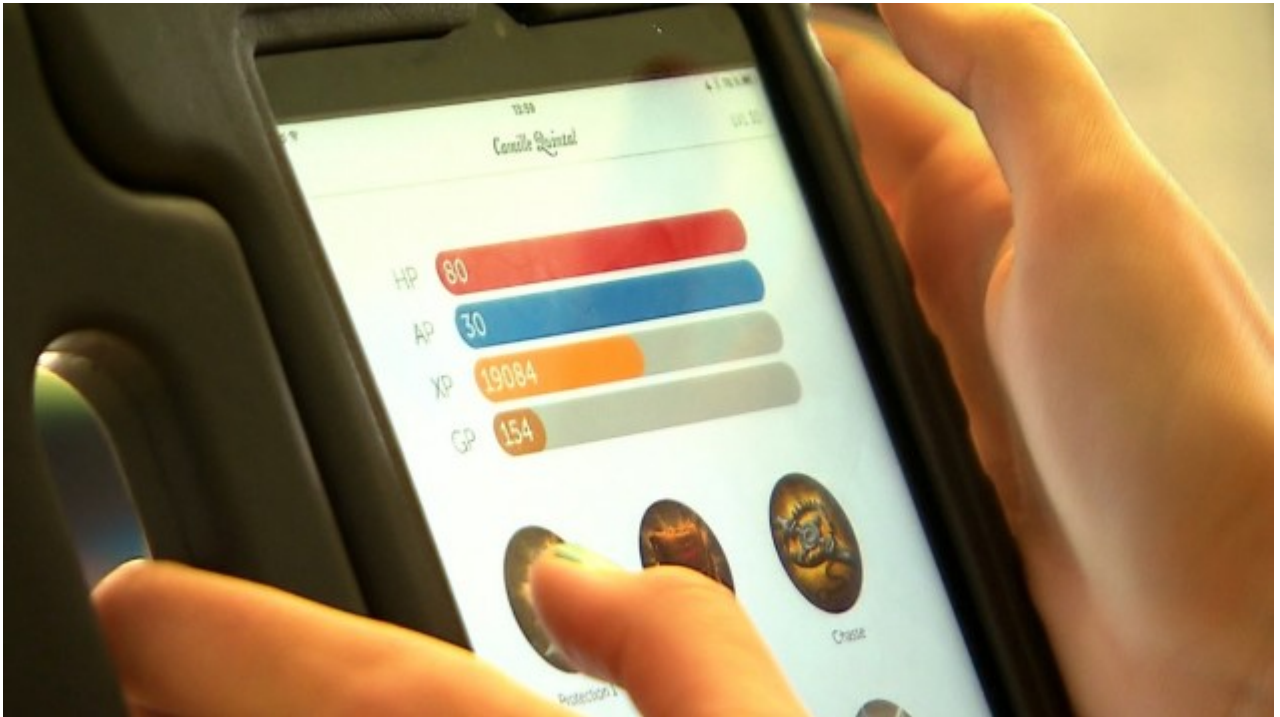
Et plus l'avatar est puissant, plus l'élève a droit à des petits privilèges. « Tu peux échanger ta chaise contre celle du prof pendant une période, explique Camille. C'est plus confortable que la chaise qu'on a. Tu peux aussi aller travailler au bureau d'une amie ou au bureau du prof ».

Perdre des points en ne remettant pas un devoir

À Classcraft, il faut aussi faire attention à ne pas perdre des points de vie. Parler dans les rangs ou ne pas remettre un devoir à temps peut faire perdre des points. Cet après-midi, Camille a oublié du matériel scolaire à la maison. « Quand tu oublies du matériel, tu perds des points, dit-elle. Si tu meurs [perdre tous ses points de vie], tu peux avoir à réciter un poème devant la classe, ou remettre un devoir une journée plus tôt ».

Camille souligne que « ce n'est pas des conséquences vraiment *fun* à faire ». Heureusement pour Camille, Thomas, le guérisseur, a accepté de piger dans ses pouvoirs pour redonner des points de vie à Camille. À Classcraft, les coéquipiers ont tout intérêt à

s'entraider. Si un membre du clan perd trop souvent ses points de vie, c'est toute l'équipe qui risque une conséquence.



Le jeu Classcraft Photo : Radio-Canada

Pour avancer dans le jeu, le clan doit rester solidaire. « Si tu meurs ou que tu n'aides pas un de tes amis, ça pénalise toute l'équipe, explique Sacha. Ça te motive à répondre aux questions, ça te motive à étudier et faire tes devoirs pour ne pas laisser tomber tes coéquipiers ».

L'enseignante Nathalie D'Amours souligne à quel point ses élèves se sont pris en main cette année, en grande partie grâce au jeu. « C'est sûr que c'est pour avoir des points, dit-elle, mais il y a quand même l'action de se prendre en main ». Les devoirs sont faits, souligne plusieurs fois l'enseignante. « Des devoirs non faits, il y en a eu quelques-uns au début de l'année et puis c'est rentré dans l'ordre. Je n'ai plus besoin de me battre », poursuit-elle.

Shawn Young, le PDG de Classcraft, a créé le jeu quand il était lui-même enseignant. « J'ai joué avec mes élèves pendant trois ans avant que ça devienne un produit. Pour moi, l'objectif était que les jeunes soient contents d'être en classe, que ça ait un sens pour eux ». Le jeu rejoint aujourd'hui plus de 2 millions d'élèves dans 75 pays.