

CLASSCRAFT : LES JEUX POUR REDÉFINIR L'EXPÉRIENCE SCOLAIRE

*Mercredi 12 avril 10h00 – 11h30 : «Classcraft : Les jeux pour redéfinir l'expérience scolaire »
présenté par Shawn Young*

Mon coup de cœur pour cette édition 2017 de l'Aquops, c'est assurément Classcraft ! Comme je ne suis pas enseignante j'ai découvert cette plateforme avec émerveillement, et donc vous m'excuserez si je ne peux pas en faire la critique mais bien l'éloge !

PROBLÉMATIQUE SCOLAIRE

Pour commencer, Shawn Young nous explique qu'il existe déjà des outils de gestion de classe (Google Classroom par exemple) mais que cela n'apporte rien de nouveau d'un point de vue pédagogique. Aujourd'hui, il y a un décalage entre ce que vivent les élèves à l'école et ce qu'ils vivent en dehors des classes. Ils utilisent des outils beaucoup plus interactifs et passionnants à l'extérieur de l'école, ce qui s'en ressent sur leur motivation dans leur apprentissage. On constate un ennui chronique à l'école, surtout dans le secondaire et après.

Le jeu est la meilleure façon d'apprendre car les jeux donnent un sens aux expériences.

Ce ne sont pas QUE des jeux vidéos, c'est un mouvement social !

Utilisez cet engouement pour votre classe !

Shawn Young – Fondateur de Classcraft

QUELQUES STATISTIQUES

Le marché des jeux vidéos est beaucoup plus ouvert aux différents types de « gamers », ce qui a permis de toucher un plus grand nombre de personnes, même les personnes âgées !

- 60% des québécois jouent à des jeux vidéos
- 48% sont des femmes (près de la moitié !)
- 10 000 heures = durée moyenne qu'un jeune aura passé à jouer dans sa vie de 0 à 18 ans

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Les joueurs, en plus de s'amuser, développent sans s'en rendre compte certains types de compétences :

- travail d'équipe (surtout pour les jeux multijoueurs type World of Warcraft)
- persévérer (les meilleurs jeux vont toujours permettre au joueur de réessayer jusqu'à la réussite)

Pourquoi ne pas utiliser ce principe pour remotiver vos élèves et leur donner le goût d'apprendre ?

LA SOLUTION : CLASSCRAFT !

Classcraft propose donc d'intégrer les mécaniques du jeu à une classe pour créer non pas un jeu didactique, mais un jeu pédagogique. Cette expérience va permettre de créer un lien privilégié avec les élèves, et surtout de développer une **culture positive de l'école**.

Venir à l'école devient un jeu !

Des recherches montrent que les jeux agissent comme de puissants internalisateurs de la motivation (2006). On ne se contente plus de créer de la motivation extrinsèque (la carotte et le bâton) mais on vient chercher la motivation intrinsèque (théorie de l'auto-détermination) qui fait souvent appel à l'émotion et peut engager l'élève au long terme.

MÉCANISMES À EXPLOITER

Classcraft veut se servir de l'ensemble des concepts du jeu pour engager les élèves dans une classe :

- Concept d'autonomie (exemple : [Minecraft](#))

Créer ce que vous voulez, la seule limite est votre imagination.

- Concept de compétence (exemple : [Flappy Bird](#))

Ici il n'y a pas du tout d'autonomie et le jeu est vraiment dur mais cela génère le sentiment que si vous travaillez, vous pouvez gagner, ce que l'on retrouve rarement à l'école. Dans un jeu comme ça, l'enfant a la sensation qu'il peut être bon à quelque chose. Cela fait appel à la zone du développement proximal, il faut de la difficulté pour apporter du défi mais rien d'insurmontable.

- Concept de relations interpersonnelles (exemple : [WOW](#))

Ce type de jeu est plus qu'un divertissement, il véhicule des transmissions sociales.

- Concept de découverte (exemple : [Pokémon GO](#))

Explorer un « monde nouveau », aller à la découverte de coins inconnus.

- Éléments de surprise (exemple : [Skyrim](#))

Fait appel au même concept que les machines à sous, on a de l'adrénaline car on ne sait pas sur quoi on va tomber.

- Concept de rétroaction (exemple : [Diablo III](#))

Il se passe beaucoup de choses et les rétroactions sont quasi-instantanées. Par comparaison avec l'école, le cycle de rétroaction est beaucoup trop long.

- Concept de narration (exemple : [The Walking Dead](#))

On arriverait à garder l'intérêt des élèves en racontant des histoires.

FUNCTIONNEMENT DE CLASSCRAFT

Côté enseignant

Classcraft donne des outils pour intégrer des éléments de jeux pour la classe. En utilisant cette plateforme, les enseignants peuvent créer des jeux en fonction de leurs objectifs pédagogiques et des besoins de leur classe. C'est une solution facile, clé en main, pour faire de la ludification.

Il y a 3 façons d'utiliser Classcraft :

- gestion de classe
- organiser le travail
- gamifier la partie contenu

En moyenne, les enseignants passent quelques minutes par jour à utiliser et paramétrer le jeu, tandis qu'ils récupèrent 12 min de gestion de classe pour rétablir l'attention des élèves par exemple.

Pour la version école, la plateforme permet de garder une cohérence entre les profs. Et d'année en année, les élèves conservent leur profils précédents sur un « hall of fame » même si il doivent recommencer à zéro en début d'année pour placer tout le monde à égalité.

Côté élève

Les élèves reçoivent des points bleus pour des comportements sollicités et des points rouges pour ceux qu'on veut bannir.

L'élève choisit parmi 3 types de personnage : mage – guérisseur – protecteur.

La compétition n'est pas avantagée dans le jeu, dans l'optique de ne laisser personne « en arrière » et donc de démotiver certains élèves en difficulté.

Tu peux pas gagner tout seul à Classcraft.

Le meilleur moyen d'augmenter son niveau, c'est d'aider ses coéquipiers. Lorsqu'un élève « tombe au combat », cela pénalise toute son équipe et cela entraîne de vraies conséquences, comme l'obligation de remettre un travail une journée plus tôt.

Aussi l'élève peut avoir des familiers, des petits animaux qui vont renforcer l'engagement dans la plateforme, et l'inciter à aller voir le contenu de cours plus souvent.

Côté parent

Il est possible de se connecter avec le parent à travers la plateforme. Ils peuvent par exemple donner un nombre limité de « pièces d'or » par jour, ce qui va inciter les élèves à leur faire créer un profil. Le parent devient ainsi parti prenante de l'apprentissage de son enfant, ce qui lui renvoie un message positif et va accentuer sa motivation.

Aussi, le professeur et les parents ont accès aux statistiques de l'enfant, puisqu'un rapport des comportements est capitalisé ce qui permet de discuter de certains points à améliorer avec l'enfant mais aussi les parents.

CONCLUSION

Classcraft permet de changer la façon d'enseigner afin d'encourager la collaboration, d'augmenter la motivation des participants et de favoriser un meilleur comportement en classe. N'attendez plus pour l'intégrer à votre classe. L'essayer, c'est l'adopter !

Sarah Saioud

JournalisTIC-Chroniqueuse Web AQUOPS2017

Étudiante en Cognitique à l'[ENSC \(Bordeaux, France\)](#) en échange à l'Université Laval

Ressources

[Présentation de la conférence par l'Aquops](#)

[Site web de Classcraft](#)

[Article de 2015](#)



ÉQUIPE JOURNALISTIC

L'équipe JournalisTIC est composée d'étudiants en enseignement qui livrent leurs impressions sur leur participation au colloque de l'AQUOPS.