

Classcraft pour faciliter la gestion de classe et motiver l'élève

Publié le 28 juin 2017 par **Marc-Antoine Boudreault**

Classcraft est un jeu de rôle multijoueur créé dans le but de faciliter la gestion de classe et d'améliorer la motivation des élèves. Le québécois **Shawn Young**, ambassadeur de la **Faculté de l'éducation de l'Université de Sherbrooke**, a conçu cette plateforme en ligne et participe également à **une étude** qui cherche à analyser les retombées de l'utilisation de ce jeu de rôle numérique en classe.



Shutterstock / Monkey Business Images

Fonctionnement de *Classcraft*

Dans le jeu, chaque élève incarne un personnage (guerrier, guérisseur ou mage) qui doit progresser dans les niveaux du jeu en récoltant de meilleurs équipements et de meilleurs pouvoirs. L'acquisition de pouvoirs, d'équipements et de points d'expériences est liée au comportement des élèves en classe. Ainsi, un élève qui participe en classe ou qui aide les autres peut obtenir une récompense dans le réel (travail en équipe, écouter de la musique, etc.) ou dans le jeu (or, points d'expériences, niveau, pouvoir, équipement, etc.), ce qui lui permet de faire progresser son personnage et son équipe. À l'inverse, des comportements répréhensibles dans la classe entraînent une perte de points de vie du personnage de l'élève qui peut se solder par des conséquences réelles (retenue, copie, travail individuel, etc.) Les élèves sont regroupés en équipe de 4 à 6 joueurs, ce qui les amène à coopérer tant dans le jeu que dans la classe.

L'enseignant agit quant à lui comme « maître de jeu ». Il modère et évalue les élèves en plus d'être celui qui distribue les points d'expériences et les récompenses. Il peut aussi configurer toutes les règles du jeu afin qu'elles répondent aux règlements de l'école dans laquelle il évolue.

[\[Dossier thématique : La gestion des comportements\]](#)

Méthodologie

Les résultats de l'étude sur la portée pédagogique de *Classcraft* viennent d'une enquête comportant 23 questions et soumise à 132 enseignants de partout sur la planète. Les expériences d'un enseignant de France et d'un enseignant du Québec sont aussi documentées pour voir « l'adaptation du jeu, les effets sur les élèves, la classe et l'école ».

Résultats de l'enquête

Pourcentage des répondants plutôt en accord ou complètement d'accord :

- Impact positif sur les élèves : 97 %
- Impact positif sur l'ambiance de classe : 99 %
- Impact positif sur les retards et l'absentéisme : 88 %
- Impact sur le niveau des élèves : 84 %

Résultats des expériences documentées

- Le jeu est efficace en termes de motivation, d'engagement et de participation orale;
- Les comportements sont améliorés, mais pas entièrement résolus;
- Le rôle de l'enseignant est crucial;
- Les élèves attentifs et disciplinés n'arrivent pas vraiment à apprendre aux autres à l'être eux aussi;
- L'enseignant qui enlevait beaucoup de points de vie (conséquences de comportements indésirables) a vu la solidarité, l'entraide et l'autorégulation des élèves plus améliorées que l'enseignante qui n'enlevait pas de points de vie.

Voir *Classcraft* comme une métaphore

« *Classcraft* peut donc être considéré comme une manière de métaphoriser le fonctionnement de la classe sous la forme d'un combat qui combine collaboration et compétition. »

Comportement, rétroaction et sentiment de compétence

Les résultats de l'enquête de Shawn Young et de ses collègues montrent que la transposition des règles de vie de la classe en règles pour gagner des points facilite la compréhension des comportements souhaitables. En plus de respecter les règles plus facilement, les élèves apprennent du jeu grâce à la rétroaction. Cette rétroaction, présentée sous forme de points d'expériences et de

pouvoirs, est immédiate et permet à l'élève de revoir, de réfléchir et de modifier son attitude, son comportement et ses stratégies en temps réel.

Bien que le système de récompense de *Classcraft* soit confronté à certaines critiques qui soulignent un retour à une surutilisation de principes béhavioristes, l'équipe de Young soutient que ce système n'est pas qu'un simple système de renforcement, mais bien une façon efficace pour apprendre aux élèves à s'autoréguler.

[\[Dossier thématique : la rétroaction\]](#)

Les chercheurs soutiennent également que les rétroactions positives et immédiates permettent d'augmenter le sentiment de compétence des élèves, alors que les rétroactions négatives, qui ne sont jamais « fatales » dans le jeu, amènent les élèves à modifier leurs comportements et à bonifier leur sentiment de compétence.

[\[Sentiment d'efficacité personnelle et réussite scolaire au collégial\]](#)

Le jeu constitue un contexte favorable au développement de l'autonomie dans le sens où il offre au joueur une liberté de choix et d'action ainsi que des informations, sous la forme de *feedbacks*, qui, parce qu'ils constituent des informations importantes sur sa manière de penser et d'agir, lui permettent d'exercer sa liberté. En ce sens, le jeu constitue un espace de réflexivité.

[\[Consultez l'article\]](#)

Référence :

Sanchez, E. Young, S. Jouneau-Sion, C. 2015. *Classcraft : de la gamification à la ludicisation*. George, S. Molinari, G. Cherkaoui, C. Mammias, D. Oubahssi. 7^e Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015), Juin 2015. Agadir, Maroc. 360-371p.3