https://ww2.ac-poitiers.fr/cardie/spip.php?article387 - Auteur : Valentina CASTILLO-MUNOZ

Classcraft: Apprendre en jouant et jouer en apprenant - Ludifier l'apprentissage

publié le 20/09/2018 - mis à jour le 05/10/2019

Comment ludifier l'apprentissage en espagnol avec un jeu de rôles au collège d'Eugène Delacroix à Saint-Amant de Boixe

Descriptif :

Présentation de la Classe Classcraft au collège de Saint Amant de Boixe (16) en cours d'Espagnol. Ludifier les apprentissages.

Sommaire :

- **A l'origine du projet**
- **La mise en œuvre du projet**
- **Les effets du projet : le bilan**
- **Avis des élèves**
- **Ressources et sitographie**

● A l'origine du projet

○ L'environnement du projet

Michaël LEONOWICZ, Principal du Collège Eugène DELACROIX (Saint –Amant de Boixe) présente son établissement :

Le collège Eugène Delacroix scolarise 409 élèves avec des effectifs en légère augmentation. Le taux de catégories sociales défavorisées varie entre 46 et 50% ce qui place l'établissement au-dessus du niveau académique avec 41% au niveau départemental.
Les résultats aux DNB et le suivi de cohortes sont au-dessus des moyennes académiques.

Présentation classe Classcraft - Saint Amant de Boixe (MPEG4 de 1.9 Mo)
Présentation classe Classcraft - Saint Amant de Boixe

Les projets mis en œuvre sont nombreux, et chaque année, tous les élèves sont concernés par un voyage ou un séjour. Avec 170 élèves licenciés, l'association sportive est dynamique et s'articule avec l'accompagnement éducatif qui est particulièrement développé. Cela permet la prise en charge des élèves pendant la pause méridienne, ce qui représente un atout important pour améliorer le climat scolaire. En

effet, 98% des élèves sont demi-pensionnaires.
L'équipe enseignante est soucieuse de la réussite des élèves et n'hésite pas à faire évoluer ses pratiques (îlots, pôle informatique dans plusieurs salles…).

C'est dans ce cadre que Ludovic Champion, enseignant d'espagnol, a mis en place un projet innovant sous la forme d'un jeu de rôles : Classcraff

○ La situation de départ

Ludovic Champion, enseignant d'espagnol au Collège Eugène Delacroix à Saint-Amant de Boixe, qui connait assez bien son public (c'est-à-dire… les apprenants, leurs familles, et le tissu socio-culturel environnant) a pu constater, comme bien souvent ailleurs aussi, que les élèves ont assez de mal à « faire », à « avoir envie de », à « être acteur » au sens propre, qu'il existe un décalage avec le monde qui entoure l'apprenant.

C'est en essayant de trouver une réponse à ce manque d'appétence de la part des élèves, que l'enseignant est tombé sur l'outil Classcraft et, et après une phase de documentation et de prise en main, il a mis tout de suite en place la version gratuite.

Avant de se lancer dans cette aventure, l'enseignant avait expérimenté pendant plusieurs années les ilots bonifiés (Marie Rivoire, Travailler en îlots bonifiés) pratique qui lui a permis de maîtriser le travail en équipe et les élèves ont pu ainsi transposer plus facilement le principe d'îlots bonifiés à Classcraft.

● La mise en œuvre du projet

○ Les objectifs du projet

- (Re)donner du sens aux apprentissages en les ancrant dans le quotidien "numérique" des élèves ;
- motiver les élèves et prendre du plaisir ;
- développer l'esprit d'équipe et les actions de coopération ;
- donner une chance à chacun de "réussir" à exploiter au maximum ses capacités ;
- faciliter l'investissement des élèves dans leur scolarité, les rendre « parties prenantes » et acteurs ;
- fluidifier la gestion de classe pour se consacrer aux apprentissages.

○ Qu'est-ce que Classcraft ?

Classcraft est une application web créée par Shawn Young en 2013 (Québécois d'origine, enseignant en sciences physiques) permettant de transformer la salle de classe de n'importe quel enseignant en jeu de rôle dans lequel leurs élèves incarnent différents personnages et s'impliquent dans leur apprentissage comme ils le feraient (ou le font, pour nombreux) à travers un jeu de rôle... de l'apprentissage à l'évaluation formative.
Un jeu de rôle qui se joue pendant les heures de présence de l'enseignant avec les élèves et assisté par une plateforme en ligne. L'interface est disponible en huit langues et une application gratuite est disponible sur smartphone.
Il existe trois types de personnages : des mages, des guerriers et des guérisseurs…que les élèves peuvent choisir. L'enseignant est le Maître du jeu.

Les règles du jeu et la mise en place

L'aspect collaboratif est très important étant donné que les élèves sont organisés en équipes. Au sein de son équipe, chaque élève - apprenant - choisit un « rôle » entre Guerrier, Mage et Guérisseur en fonction duquel il pourra, en gagnant des points d'expérience – XP - au fur et à mesure de ses « bonnes actions » d'apprenant, faire évoluer son personnage et apprendre des « sorts » permettant des privilèges individuels

ou collectifs. Il peut aussi gagner en récompense des GP (Gold Points), pièces d'or qu'il pourra dépenser comme une monnaie virtuelle, dans des équipements ou autres mascottes à envoyer en mission.

A l'inverse, à chaque manquement à la règle du jeu ou au règlement intérieur, le « joueur » perdra des « points de vie – HP ». Si un élève perd trop de ces points alors il « tombe au combat » - entraînant avec lui ses camarades vers une perte de « points de vie » - et subit une sanction, tirée au hasard, allant du poème, à réciter pour le prochain cours, à la retenue !

La conception de l'interface Classcraft prévoit aussi une interface de communication avec les parents, avec les élèves et entre élèves. L'avantage est que les parents, grâce à leur code d'accès privé, peuvent solliciter l'enseignant lorsqu'ils le souhaitent, sur des questions d'ordre pédagogique et/ou de fonctionnement. Ils peuvent consulter le travail mis en ligne et les récompenses qui lui sont assorties.
De plus, ils peuvent récompenser leur enfant par des GP lorsqu'ils estiment qu'il le mérite (quantité limitée).

○ Classes concernées

Les classes de 4ème et de 3ème, 145 élèves environ (2017-2018)
Les classes de 3ème commencent l'année avec Classcraft tandis que les 3 classes de 4ème démarrent l'expérimentation à partir du mois de janvier.
Déroulement d'une séance avec Classcraft
Dès l'arrivée des élèves-joueurs, la plateforme est vidéoprojetée : elle est présente pendant la séance pour rendre compte des interactions

Chaque cours débute par un « événement du jour », souvent ludique, permettant d'entrer de plain-pied dans l'univers Classcraft. Par exemple, « Aujourd'hui, les Guérisseurs n'ont aucun pouvoir » ou « Les points d'XP comptent double pendant toute l'heure »… Tous ces événements sont entièrement paramétrables par l'enseignant.

Ludovic Champion a décidé de coupler l'expérience à la pédagogie dite « en îlots bonifiés » étant donné que les élèves forment des équipes de 4 à 6 « joueurs ». Ensuite, il se peut qu'un élève ait oublié son matériel ou de faire un exercice, la sanction est connue et immédiate, elle s'affiche au tableau et impacte directement le personnage virtuel de l'élève en question et les membres de son équipe (solidarité, esprit d'équipe, responsabilisation par les pairs…). En fonction de l'événement du jour, il se peut que la manœuvre prenne plus de temps, ou soit plus alambiquée, tout en restant raisonnable (Exemple : si l'événement a annoncé que personne ne marquerait de points d'XP si un seul de l'équipe perd des points de vie.) L'apprenant peut solliciter l'enseignant ou intervenir directement depuis son « smartphone » pour utiliser un pouvoir et en voir les répercussions s'afficher au tableau !
Au cours d'une séance de cours différentes activités peuvent être proposées : activités classiques, par exemple des activités de compréhension écrite mais aussi des activités associant d'autres outils

numériques par exemple Plickers.

L'utilisation du « smartphone » est autorisée dans cet unique cadre et permet davantage d'interactivité, dans la mesure de la disponibilité du réseau. Toute autre utilisation est évidemment proscrite.

Chaque tâche ou micro-tâche propre à la discipline, permet à l'apprenant d'engranger des points, de façon très fluide pendant le cours (l'écran vidéo-projette en direct les conséquences de leurs actions) ou en fin d'heure. Chaque enseignant pourra adapter les gains/consignes.

Le logiciel permet de créer du travail « en ligne », que l'apprenant pourra réaliser en étude, en classe sur son temps disponible ou à la maison (la salle de cours est équipée de 3 ordinateurs pour réaliser le travail en autonomie). Le paramétrage est très intuitif, le dépôt de documents aisé, et l'interface propose une messagerie type « chat » afin de communiquer avec les apprenants, et entre apprenants (responsabilisation, autonomie…)

Avis d'un élève 1 (durée 01:16) (MPEG4 de 33.9 Mo)
Avis d'un élève 2 (durée 00:58) (MPEG4 de 26.4 Mo)

○ Le travail préparatoire

Avant que les élèves puissent pleinement profiter de l'outil, l'enseignant doit fournir, en amont, un long travail préparatoire :

- **Création des fiches élève/joueur : nom d'utilisateur, mot de passe ;**
- **Création des mots de passe « parents » / communication ;**
- **Explication des règles et principes pour les nouveaux utilisateurs ;**
- **Paramétrage des événements, des gains de XP et Gold Points, des pertes de HP**
- **Création des exercices et leçons « en ligne » (qui peut s'avérer très longue mais très intéressante une fois en place) ;**
- **Création et paramétrage des « Combats de Boss » (évaluations).**

Moyens mobilisés

- **Jeux sérieux : Classcraft. Achat de la licence annuelle : 86 euros (ligne Langues Vivantes)**
- **Salle de cours aménagée en îlots**
- **Vidéoprojecteur**
- **Internet**
- **Application mobile gratuite (androïde et IOS).**

● Les effets du projet : le bilan

- **Les résultats pour les élèves et l'enseignant**
- **Les élèves ont, dans leur très grande majorité, hâte d'arriver en cours d'espagnol (il y a même des élèves germanistes qui demandent à assister aux cours de M. Champion)**
- **Plus grande volonté.**
- **Investissement accru.**
- **Meilleur développement des compétences.**

Chaque apprenant trouve sa place, son rythme. Il prend conscience de la « dédramatisation » de l'échec dans les apprentissages et gagne en confiance. Son comportement dans la classe, dans l'équipe, a des répercussions directes sur son « personnage » et non plus sur lui-même.
L'apprenant a beaucoup de mal à progresser lorsqu'il se sent jugé par ses pairs et par l'enseignant et grâce à ce système, il s'opère une sorte de transposition du jugement sur un « personnage » fictif et non plus sur

l' « être ».
L'ambiance de classe est meilleure : les élèves arrivent en cours avec l'envie de découvrir l' « événement du jour », de vérifier leur progression, d'utiliser un « sort » nouvellement acquis, de passer du bon temps en apprenant…
L'apprenant aurait donc tendance à « faire » pour lui (pour son personnage, pour ses camarades…) et non plus parce que le professeur a demandé de le faire. Il devient, selon moi, davantage acteur de son apprentissage.

○ Les effets sur l'établissement, sur l'environnement

Grâce aux portes ouvertes, les parents d'élèves ont pu découvrir Classcraft et les retours de ceux-ci ont toujours été très positifs. Il semblerait que cela a été bénéfique pour l'image du collège : un collège rural très moderne !

○ Le mot du Principal

« Le projet ClassCraft s'inscrit dans le projet d'établissement sous deux aspects : Ambition et motivation des élèves, et « identité forte (langues vivantes) », sachant qu'un autre projet innovant est mis en œuvre en anglais (Jessica LABROUSSE : rencontres intergénérationnelles) ».
Michaël LEONOWICZ, Principal du Collège Eugène DELACROIX

● Avis des élèves

▶ Avis d'un élève 1 (MP3 de 2.2 Mo)
▶ Avis d'un élève 2 (MP3 de 2.7 Mo)
▶ Avis d'un élève 3 (MP3 de 259.9 ko)
▶ Avis d'un élève 4 (MP3 de 1 Mo)

● Ressources et sitographie

- **Fiche expérithèque : Classe CLASSCRAFT en Espagnol**
- **World of ClassCraft : un jeu de rôle pour la salle de classe - Estrie Plus**
- **Site Classcraft**
- **Ce que peuvent faire les parents dans Classcraft**
- **Article et Interview de Ludovic Champion dans le Café Pédagogique**

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.