



Sages comme des mages

publié le 20/06/2018

Descriptif :

Un exemple de ludification outillée par le numérique et visant le développement des compétences sociales. Les élèves endossent le rôle de mages, chevaliers, guerriers, et gagnent des points en équipe, à l'aide de Classcraft. Un témoignage filmé à l'école de Matha.

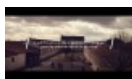
Julie Vigé, enseignante à l'école de Matha (17) en classe de CM1 CM2, pratique depuis plusieurs années la méthode des **ceintures de compétences**.

Elle utilise aussi cette année une plateforme de ludification pour aider les élèves à adopter un comportement approprié pour le travail scolaire et collaboratif.

Classcraft est un outil freemium¹ dans lequel les joueurs peuvent gagner des points et des avantages. La plateforme permet de constituer des équipes, d'attribuer un avatar à chacun des élèves ainsi que des points et des « pouvoirs » en fonction du respect des règles de vie dans la classe. Les élèves sont ainsi stimulés par le jeu de rôles pour être à l'heure, s'appliquer, s'écouter mutuellement, éviter de déranger les autres, etc. et développent ainsi petit à petit leurs **compétences sociales**.

L'enseignante devient meneuse de jeu, paramètre les règles, explique les objectifs : c'est ludique, certes, mais il s'agit bien d'apprentissages.

Les points sont attribués par équipes, ils gagnent à s'entraider et à se **réguler** collectivement. Le pari est que cela fasse découvrir et apprécier l'art délicat et précieux du **travail en équipe**.



Ludification des apprentissages par le numérique (MPEG4 de 53.7 Mo)
École de Matha (17) - Classe de Julie Vigé

(1) gratuit mais proposant des fonctionnalités additionnelles payantes

Liens complémentaires

- Le principe des ceintures de compétences présenté sur le site "charivari à l'école" [↗](#)
- Classcraft : jouer pour apprendre, site l'école branchée [↗](#)
- Classcraft : un jeu de rôle pour apprendre, site de physique chimie de l'académie de Lyon [↗](#)