



Un guide introductif à *Classcraft*
pour les enseignant·e·s de Suisse romande

par
Elvis Coimbra-Gomes

Version 1
(juin 2022)



INTRODUCTION¹

*Classcraft*² est un jeu de rôle en ligne qui consiste à soutenir la gestion de classe à travers un système ludique de points inspiré par des principes béhavioristes de conditionnement opérant (e.g., Eugenio et Ocampo, 2019). En d'autres termes, l'enseignant·e attribue ou soustrait des types de points aux élèves selon leur bon ou mauvais comportement. De nombreuses études ont démontré les effets positifs du jeu sur **la motivation des élèves** (Dubas et Hegi, 2018 ; Blackburn-Ponteli, 2019 ; Freire et Carvalho, 2019; Banken, 2020 ; Ferriz-Valero et al., 2020 ; Zhang et al., 2021), **les performances scolaires** (Zhang et al., 2021), **l'ambiance de classe** (Sanchez et al., 2015), et **la collaboration entre pairs** (Bonvin et Sanchez, 2017 ; Montosa-Lirola, 2018 ; Banken, 2020 ; Lionel, 2021).

Ainsi, *Classcraft* est un jeu de rôle qui permet de « ludiciser » la gestion de classe (Sanchez et al., 2015). Projeté sur un écran en arrière-plan pendant les cours, le jeu permet de transformer une situation ordinaire d'enseignement en situation ludique à travers l'immersion des élèves dans un monde fantastique. Chaque élève possède un avatar personnalisable qui incarne un rôle spécifique au sein d'une équipe (guérisseur, mage, gardien). En même temps, selon les règles prédéfinies par l'enseignant·e, ce·cette dernier·ère attribue des points d'expérience (XP) aux élèves qui se comportent bien (ce que les béhavioristes considèrent comme un « renforcement positif »). En gagnant des XP, les élèves peuvent sauter de niveaux et gagner des pouvoirs (privilèges) en classe, qui peuvent être activés à travers un certain nombre de cristaux. Cependant, pour chaque mauvais comportement, l'enseignant·e enlève des cœurs à l'élève (« punition négative »). Quand l'élève perd tous ses cœurs, il·elle reçoit une sanction. Dans ce cas, toutes et tous les membres de l'équipe perdent un cœur, ce qui les encourage à collaborer pour sauver leur camarade avec des pouvoirs spécifiques (tels que protéger le·la camarade de la perte de cœur, lui attribuer des cœurs manquants, ou prendre les dégâts sur soi). Le jeu se termine soit avec la décision de la maitresse ou du maitre du jeu (c'est-à-dire l'enseignant·e), ou quand un·e élève atteint le niveau 40. Le ou la gagnant·e obtiendra un prix décidé avec les élèves lors de l'introduction du jeu.

J'ai exploré *Classcraft* pour la première fois lors de mon stage d'enseignement à Montreux-Est entre février et juin 2022. J'enseignais l'anglais à une classe de 9VG qui était difficile à gérer. Les élèves bavardaient beaucoup et je prenais toujours 5 minutes au début de chaque cours pour les mettre au travail. Sachant qu'il y avait un intérêt général pour les jeux vidéo, les mondes fantastiques et les mangas, j'espérais qu'en introduisant *Classcraft* je pourrais améliorer la gestion de classe. Effectivement, les effets étaient surprenants. Avec l'introduction de *Classcraft*, je prenais moins d'une minute pour mettre les élèves au travail, et ils·elles essayaient continuellement de parler en anglais afin de gagner des XP. Néanmoins, je continuais à avoir des difficultés à réguler les bavardages.

C'est vers la fin du jeu que j'ai compris une leçon importante concernant le jeu : ***Classcraft n'est pas une solution miracle aux problèmes de gestion de classe !*** Malgré les études prometteuses, beaucoup d'études soulignent l'importance de la façon dont l'enseignant·e s'approprie, introduit et anime le jeu pour changer fructueusement les comportements des élèves (Sanchez et al., 2015 ; Bonvin et Sanchez, 2017 ; Bonvin, 2018 ;

¹ Je tiens à remercier Maël Loeffler pour la relecture du guide.

² Vous pouvez soit jouer à la version gratuite, ou payer 120\$ pour accéder à toutes les fonctionnalités : <https://www.classcraft.com/pricing/>

Blackburn-Panteli, 2019). Dans les études où *Classcraft* n'a pas eu les effets souhaités, les chercheuses et chercheurs ont souligné l'importance de renforcer les comportements désirés de **façon cohérente et constante, d'adapter les règles au contexte de la classe tout au long du jeu**, et de **négoier un but qui encourage les élèves à s'impliquer dans le jeu** (e.g., Gagnat et Roesch, 2021 ; Allous-Roh, 2020 ; Blackburn-Panteli, 2019). Ainsi, avant d'introduire le jeu aux élèves, je vous conseille vivement de vous assurer que :

- vous êtes systématique dans votre façon de gérer la classe et de comptabiliser des points de comportement (absences, visites au toilettes, devoirs non-faits, etc.);
- vous gérez les sentiments d'injustice que les élèves peuvent ressentir, en explicitant les raisons de leur sanction ;
- vous êtes confortable avec l'idée de renforcer des comportements positifs (des études ont montré que les enseignant·e·s peinent à le faire, car ils-elles ne voient pas le but de récompenser les actions désirées).

Dans le cas contraire, le jeu pourrait amplifier les incohérences dans votre gestion de classe, comme je l'ai constaté à travers mon expérience.

Enfin, même si mes élèves étaient très enthousiastes par le jeu, ils-elles avaient tendance à oublier les fonctionnalités que le jeu leur offrait, probablement à cause du temps limité que j'avais avec eux par semaine (3 périodes). J'estime donc que l'efficacité du jeu ne se base pas que sur la façon systématique dont l'enseignant·e l'emploie, mais aussi de **la fréquence de son utilisation hebdomadaire**. Il me semble que les élèves seraient plus captivés si vous l'utilisez plus que 3 périodes par semaine (soit en l'utilisant dans vos deux/trois disciplines, ou avec la collaboration d'un·e collègue enseignant·e).

OBJECTIF DU GUIDE

Même si l'équipe de créateurs font de leur mieux pour expliquer les fonctionnalités de *Classcraft* (www.classcraft.com), les explications fournies ne permettent pas d'anticiper comment introduire le jeu de façon efficace et économe au niveau du temps. Lorsque vous vous enregistrez sur *Classcraft*, la plateforme propose 4 chapitres de tutoriels qui servent à introduire le jeu aux enseignant·e·s et aux élèves. Néanmoins, les tutoriels n'offrent pas une vision globale de *Classcraft*. Cela peut non seulement générer une mécompréhension chez les enseignant·e·s, mais les vidéos dans les tutoriels peuvent aussi donner l'impression aux élèves qu'ils-elles pourront jouer à un « vrai » jeu vidéo semblable à *World of Warcraft*. Comme vous pouvez l'imaginer, cela pourrait affaiblir la motivation des élèves même avant d'entrer dans le jeu !

Quand je me suis lancé dans l'aventure *Classcraft*, j'ai pris 3 semaines à bien cerner les mécanismes du jeu. Le guide présent sert à éviter cette perte de temps lors de la mise en place du jeu, en fournissant aux enseignant·e·s de Suisse romande des marches à suivre. Comme tout·e novice en face d'un nouvel outil informatique, ce n'est qu'avec la pratique que nous acquerrons une compréhension approfondie de l'outil. Ainsi, les marches à suivre présentes ne sont pas exhaustives et sont rédigées de telle façon à installer le jeu en peu de temps, tout en laissant la liberté d'explorer la plateforme (par ex., je n'explique pas comment vous pouvez utiliser les outils divers, en espérant que vous les saisirez rapidement par essai-erreur). De plus, si les instructions ne répondent pas à toutes vos questions, vous pourrez consulter la page de soutien sur <https://help.classcraft.com/hc/fr-ca> .

CONTENU

Dans le guide présent, vous trouverez les dossiers et les fichiers suivants qui vous guideront à mettre en place le jeu et à préparer votre séquence d'enseignement :

- Un **fichier PowerPoint « 2) Classcraft pour enseignant·e·s »** destiné aux parents ou enseignant·e·s contenant un résumé des fonctionnalités du jeu. Cela vous permettra d'avoir un aperçu général de *Classcraft*.
- Deux dossiers nommés « **Partie 1** » et « **Partie 2** » contenant des fichiers numérotés qui vous guideront dans la mise en place du jeu. Plus spécifiquement, vous y trouverez les documents suivants :
 - **Dossier « PARTIE 1 »**
 - Fichier Word « **0) Marche à suivre – Partie 1** » contenant toutes les indications à suivre pour installer la première partie du jeu à l'aide des fichiers présents ; vous trouverez à la fin du tableau des conseils supplémentaires.
 - Fichier Word « **1) Lettre pour les parents** »
 - Fichier Word « **2) Instructions pour créer un personnage** »
 - Fichier PDF « **3) Contrat de jeu** »
 - Fichier PowerPoint « **4) Classcraft - Explications pour les élèves - Partie 1** »
 - Fichier Word « **5) Questions concernant les règles du jeu** »
 - Fichier Excel « **6) Règles du jeu - Partie 1** »
 - **Dossier « PARTIE 2 »**
 - Fichier Word « **0) Marche à suivre - Partie 2** » contenant toutes les indications à suivre pour installer le reste du jeu à l'aide des fichiers présents ; vous trouverez à la fin du tableau des conseils supplémentaires.
 - Fichier Word « **1) Pacte d'équipe** »
 - Fichier Excel « **2) Rôles des personnages** »
 - Fichier Excel « **3) Règles du jeu - Partie 2** »
 - Fichier Excel « **4) Promesses & événement aléatoire** »
 - Fichier PowerPoint « **5) Classcraft - Explications pour les élèves – Partie 2** »

Tout au long de la marche à suivre, vous trouverez des conseils issus de mon expérience personnelle et des études menées en Suisse et ailleurs en lien avec le jeu. Finalement, *Classcraft* est continuellement mis à jour. De ce fait, il se peut que les explications fournies dans ce guide ne soient plus à jour au moment où vous le lirez. Si cela s'avérait par la suite, n'hésitez pas à me contacter avec vos ajustements, ou vos conseils personnels, à travers la plateforme BDRP !

RÉFÉRENCES

- Allous-Roh, N.C. (2020). *Ludicisation de la gestion de classe: Une étude de cas au secondaire I*. Mémoire de master. Université de Fribourg.
- Banken, M. (2020). World of Classcraft im Lateinunterricht: Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis. *Latein Und Griechisch in Nordrhein-Westfalen*, 1(2), 37–43. <https://doi.org/10.11576/lgnrw-5053>.
- Blackburn-Panteli, J.J. (2019). *Playing for Detention: The Ludicization of Classroom Management: A Case Study of its Application by Teachers to its Effects on Students' Rule Appropriation*. Mémoire de master. Fribourg, Université de Fribourg.
- Bonvin, G. (2018). Ludicisation et gestion de classe : modification du rôle de l'enseignant. Communication présentée à *Colloque de recherche Ludovia.ch*, Yverdon-les-Bains, Suisse. <http://hdl.handle.net/20.500.12162/3185>.
- Bonvin, G., & Sanchez, E. (2017). Social engagement in a digital role-playing game dedicated to classroom management. Paper presented at the *Games and Learning Alliance conference*, Lisbon, Portugal. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12162/3183>.
- Dubas, X., & Hegi, P. (2018). *Classcraft: l'El Dorado des enseignants pour une classe motivée et engagée?* Mémoire professionnel. Lausanne, Haute école pédagogique Vaud.
- Eugenio, F.C., & Ocampo, A.J.T. (2019). Assessing Classcraft as an effective gamification app based on behaviorism learning theory. *ICSCA '19. Association for Computing Machinery*. 325-329. <https://doi.org/10.1145/3316615.3316669>
- Ferriz-Valero A, Østerlie O, García-Martínez S, & García-Jaén M. (2020). Gamification in physical education: Evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>.
- Freire, D.S., & Carvalho, A.A. (2019). Classcraft: a aprendizagem que se transforma num desafio permanente. *Revista Intersaberes*, 14(31), 58–74.
- Gaignat, D., & Roesch, L. (2021). *Influence de Classcraft sur le comportement et la motivation des élèves*. Mémoire professionnel. Lausanne, Haute école pédagogique Vaud.
- Lionel, B. (2021). *Classcraft: Analyse et identification de l'utilisation des composantes de la gestion de classe selon Gaudreau dans une classe du cycle d'orientation du canton de Fribourg*. Mémoire de master. Fribourg, Université de Fribourg.
- Montosa-Lirola, A.D. (2018). *Gamification and Motivation in the EFL Classroom: A Survey-Based Study on the Use of Classcraft*. MA thesis. Palma, Universitat de les Illes Balears.
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2015). Classcraft: de la gamification à la ludicisation. In S. George, G. Molinari, C. Cherkaoui, D. Mammás, & L. Oubahssi (eds.), *7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain*. Agadir, Maroc. pp. 360–371.
- Zhang, Q., Yu, L., & Yu, Z. (2021). A content analysis and meta-analysis on the effects of classcraft on gamification learning experiences in terms of learning achievement and motivation. *Education Research International*, vol. 2021, Article ID 9429112, 21 pages. <https://doi.org/10.1155/2021/9429112>