

Rôle de l'enseignant-e dans la ludicisation de sa classe : exemple avec Classcraft

Guillaume Bonvin

► **To cite this version:**

Guillaume Bonvin. Rôle de l'enseignant-e dans la ludicisation de sa classe : exemple avec Classcraft. Septièmes Rencontres Jeunes Chercheurs en EIAH (RJC EIAH 2018), Apr 2018, Besançon, France. hal-01769580

HAL Id: hal-01769580

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01769580>

Submitted on 19 Apr 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Rôle de l'enseignant-e dans la ludicisation de sa classe : exemple avec Classcraft

Guillaume Bonvin

Université de Fribourg, CERF, Rue P.-A. de Faucigny 2, CH-1700 Fribourg, Suisse
guillaume.bonvin@unifr.ch

Résumé. Dans le cadre de notre recherche, nous souhaitons interroger le rôle des enseignants dans la mise en place d'une situation ludique de gestion de classe, particulièrement dans le cadre des changements induits sur l'engagement des élèves. Pour ce faire, nous collaborons avec un des enseignants pour la mise en place du jeu Classcraft dans une classe de secondaire 1 (Suisse). Nous mettons en place une méthodologie mixte qui permet d'éclairer l'analyse des traces d'interaction collectées avec des observations effectuées en classe, des entretiens avec les enseignants impliqués et des questionnaires pour les élèves.

Mots-clés : Gestion de classe, Ludicisation, Classcraft, Jeu numérique

1 Gestion de classe et ludicisation : Classcraft

La gestion de classe est une préoccupation majeure du milieu scolaire, en particulier chez les jeunes enseignant-e-s pour lequel-le-s elle est une source principale de difficultés. On dit généralement d'une gestion de classe « efficace » qu'elle favorise un climat sécurisant et propice aux apprentissages. Nous retiendrons pour ce travail la définition de gestion de classe proposée par Nault et Fijalkow [1] : « l'ensemble des actes réfléchis, séquentiels et simultanés qu'effectuent les enseignants pour établir et maintenir un bon climat de travail et un environnement favorable à l'apprentissage ». Selon Nancy Gaudreau [2], la gestion de classe se subdivise en cinq composantes, 1) la gestion des ressources (humaines, temporelles, ou encore la gestion du matériel) ; 2) l'établissement d'attentes claires (donner un cadre, des règles et des consignes) ; 3) le développement de relation positive entre les différents acteurs (relations élèves / enseignants / parents) ; 4) la captation et le maintien de l'attention des élèves (engagement et motivation) ; 5) l'intervention face à l'indiscipline (prévention et gestion des comportements perturbateurs). Or, une des manières de capter et de maintenir l'attention des élèves, d'agir sur leur engagement et leur motivation est de ludiciser la situation d'apprentissage [3]. La ludicisation dépasse la gamification, « l'usage d'éléments de game design dans un contexte non ludique » [4], en amenant un véritable changement de perspective. L'élève va être immergé dans une expérience de jeu qui ne modifie pas la tâche d'apprentissage en soi, mais son contexte en attribuant un nouveau sens à la situation : une évaluation formative devient une quête, la classe devient une bataille où il faut survivre. « La ludicisation peut être considérée

comme une reconfiguration de la situation de classe qui se traduit par la mise en place de nouvelles interactions » [3].

Le jeu de rôle numérique Classcraft est justement dédié à la gestion de classe et permet de convertir une classe ordinaire en une situation ludique [3]. Les enseignants créent des équipes et assignent un avatar aux élèves, ainsi que des points et des pouvoirs comme récompenses pour le comportement désiré. Afin d'acquérir des pouvoirs qui ont un impact sur la vie réelle de la classe, le joueur doit démontrer un comportement que l'école attend de lui, comme participer en classe ou aider ses camarades. Par exemple, un élève qui arrive avec cinq minutes de retard en classe peut utiliser le pouvoir "Cape d'invisibilité". Il ne sera donc pas sanctionné par l'enseignant. L'utilisation d'un tel dispositif questionne la place et le rôle de l'enseignant dans la classe. En tant que maître du jeu, ce dernier influence par ses décisions l'engagement des élèves sur la plate-forme de jeu et en classe [5].

2 Cadrage théorique

L'utilisation de la Théorie de l'Activité [6] nous semble une approche intéressante pour analyser le rôle de l'enseignant et montrer les différences entre une classe ordinaire et une classe ludicisée (tableau 1).

Tableau 1. Classe ordinaire vs. classe ludicisée : rôle de l'enseignant

Niveaux d'analyse (Théorie de l'Activité)	Classe ordinaire	Classe ludicisée
Opération (Quoi - Comment ?)	Propage et fait respecter par lui-même les règles de la classe aux élèves	Utilise le jeu pour exposer et faire respecter les règles de la classe aux élèves.
Action (Pourquoi ?)	L'enseignant applique le règlement , sanctionne les élèves.	Le jeu permet à l'enseignant d'appliquer les règles, de sanctionner et de récompenser. L'enseignant fait jouer.
Activité (Quel but à l'activité ?)	L'enseignant veut créer un climat propice à l'apprentissage en ayant des élèves qui respectent les règles.	

L'enseignant n'est plus porteur des règles de classe et n'applique plus lui-même le règlement. Il utilise la métaphore du jeu pour appliquer ce dernier. Il n'est plus le garant de la loi, mais devient l'initiateur du jeu. Dès lors que les élèves ne sont plus sanctionnés par l'enseignant, mais jouent contre le jeu, on peut supposer que l'enseignant change de posture et devient un « allié » des élèves pour avancer dans le jeu. Néanmoins le but ne change pas: l'enseignant veut créer dans sa classe un climat propice à l'apprentissage. En ludicisant sa classe, l'enseignant ne change pas la finalité, mais le sens donné pour y arriver. Il fait jouer au lieu d'appliquer le règlement [7].

3 Problématique et méthodologie

Afin de vérifier un changement de rôle et de démontrer l'importance supposée de l'enseignant dans la ludicisation de la classe, nous avons initié une démarche de recherche collaborative orientée par la conception [8] avec un groupe de trois enseignants fribourgeois (Suisse) pour la mise en place du jeu dans une classe de secondaire 1 (cycle d'orientation). Praticiens et chercheur collaborent donc à la mise en place du dispositif et procèdent à des ajustements tout au long de l'expérience (processus itératif sur les différents éléments paramétrables du jeu). Ce positionnement permet un certain contrôle sur les décisions prises en repérant les éléments essentiels. Cette étude longitudinale est basée sur une méthodologie mixte qui permet d'éclairer l'analyse des traces d'interaction collectées (playing analytics) avec des observations effectuées en classe, des entretiens avec les enseignants impliqués et des questionnaires pour les élèves. L'observation en classe doit permettre de décrire précisément les actions réalisées par les enseignants avec le jeu, de comprendre leur contexte et de les horodater pour pouvoir les synchroniser avec les données numériques. Cette première phase doit permettre le repérage d'événements intéressants sur lesquels nous pourrions revenir par des entretiens et des questionnaires afin d'apporter des précisions sur les intentions des enseignants comme des élèves dans la réalisation des différentes actions de jeu. En tant que co-concepteurs du jeu [9], les enseignants sont questionnés sur leurs choix avant, pendant et après l'expérimentation. La triangulation des données collectées par le biais des deux méthodologies devrait permettre une meilleure compréhension du rôle de l'enseignant et de l'influence de ce dernier sur la participation des élèves.

Références

1. Nault, T., Fijalkow, J.: « Introduction à la gestion de la classe : D'hier à demain », *Revue des sciences de l'éducation*, 25(3). (1999) 451-466
2. Gaudreau, N.: *Gérer efficacement sa classe. Les cinq ingrédients essentiels*. Québec: Les Presses de l'Université du Québec. (2017)
3. Sanchez, E., Young, S., Jouneau-Sion, C.: *Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management*. *Education and Information Technologies*, 20(5). (2016)
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L.: *Du game design au gamefulness: définir la gamification*. *Sciences du jeu*, 2, s.p.. (2014)
5. Bouvier, P., Lavoué, E., Sehaba, K., George, S.: *Identifying Learner's Engagement in Learning Games - A Qualitative Approach based on Learner's Traces of Interaction*. Paper presented at the 5th International Conference on Computer Supported Education. (2013)
6. Leontiev, A.: *Activity, Consciousness, and Personality*. Prentice-Hall. (1978)
7. Bonvin, G., Sanchez, E.: *Assessing Social Engagement in a Digital Role-Playing Game: Changes over Time and Gender Differences*. *Proceedings of the WCCE: Springer*. (2017)
8. Sanchez, E., Monod-Ansaldi, R.: *Recherche collaborative orientée par la conception. Un paradigme méthodologique pour prendre en compte la complexité des situations d'enseignement-apprentissage*. *Education & Didactique*, 9(2). (2015) 73-94
9. Rabardel, P.: *Les hommes et les technologies, une approche cognitive des instruments contemporains*. Armand Colin, Paris. (1995)