

# Ludicisation et gestion de classe : modification du rôle de l'enseignant

Guillaume Bonvin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Université de Fribourg, CERF, Rue P.-A. de Faucigny 2, CH-1700 Fribourg, Suisse  
guillaume.bonvin@unifr.ch

**Résumé.** Notre recherche interroge le rôle des enseignants sur l'intégration de Classcraft, un jeu de gestion de classe. Il s'agit de décrire l'activité des enseignants durant les phases de jeu et de comprendre comment leurs décisions exercent une influence sur le comportement des élèves. Nous collaborons avec des enseignants pour la mise en place du jeu dans une classe de secondaire à Fribourg. Les travaux que nous menons s'appuient sur une méthodologie mixte qui permet d'éclairer l'analyse des traces d'interaction collectées avec des observations effectuées en classe et des entretiens avec les enseignants impliqués.

**Mots-clés.** Gestion de classe, Ludicisation, Théorie de l'Activité, Classcraft, Jeu numérique.

## 1 Entre 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 ainsi que leur principale source de difficultés. On dit généralement d'une gestion de classe efficace qu'elle favorise un climat sécurisant et propice aux apprentissages. Nous retiendrons la définition suivante de Nault et Fijalkow qui la définissent comme « l'ensemble des actes réfléchis, séquentiels et simultanés qu'effectuent les enseignants pour établir et maintenir un bon climat de travail et un environnement favorables à l'apprentissage » (1999, p. 452). Selon Nancy Gaudreau (2017), la gestion de classe se subdivise en cinq composantes, 1) la gestion des ressources (humaines, temporelles, ou matérielles) ; 2) l'établissement d'attentes claires (donner un cadre, des règles et des consignes) ; 3) le développement de relations positives 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 (Sanchez, Young & Jouneau-Sion, 2016). La ludicisation ne se limite pas à la gamification telle que définie par Deterding et al., c'est-à-dire à « l'usage d'élément de game design dans un contexte non ludique » (2014, p. 1). Il s'agit d'amener un véritable changement de perspective qui conduit à prendre d'abord en compte le joueur. L'élève est immergé dans une expérience de jeu qui ne modifie pas la tâche d'apprentissage en soi, mais son contexte, en attribuant un sens nouveau à la situation vécue. Ainsi, une évaluation formative peut devenir une quête et la classe une *bataille* à laquelle il faut survivre. La ludicisation est le processus qui permet au joueur de donner un sens nouveau aux actions qu'il réalise dans la classe (Bonvin & Sanchez, 2017a).

Le jeu numérique Classcraft permet la ludicisation de la gestion de classe, tout en promouvant la collaboration et la participation en classe. Les enseignants créent des équipes et assignent un avatar à chacun des élèves, ainsi que des points et des pouvoirs comme récompenses pour le comportement désiré. Afin d'acquérir des pouvoirs, le joueur doit démontrer un comportement que l'école attend de lui, comme participer en classe ou aider ses camarades. Les étudiants sont des guerriers, des mages ou des guérisseurs et peuvent acheter et utiliser des pouvoirs qui ont un impact sur la vie réelle de la classe. 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. Classcraft est une plate-forme de type *Play-Management System* (Sanchez et al., 2016) qui permet l'orchestration du jeu par l'enseignant : création d'équipes, assignation d'avatars, affichage des règles ou récompenses des élèves. De leur côté, les élèves peuvent accéder à la plate-forme pour consulter leurs points et personnaliser leur avatar. Le jeu est entièrement paramétrable (choix des règles, pouvoirs et sentences) par les enseignants et donc adaptable à tous les contextes d'enseignement.

## 2 Cadrage théorique

Une analyse d'une classe ludicisée avec Classcraft avec comme cadre la Théorie de l'Activité (Leontiev, 1978) montre que le jeu permet un changement de la signification des actions effectuées par les joueurs (Bonvin et Sanchez, 2017b) et non une modification de l'action elle-même (tableau 1).

**Tableau 1.** Classe ordinaire vs. classe ludicisée du point de vue du joueur

Niveaux d'analyse selon la Théorie de l'Activité	Classe ordinaire (sans Classcraft)	Classe ludicisée (avec Classcraft)
Opération (Quoi - Comment ?)	Suivre les règles de la classe (ex. arriver à l'heure en classe)	
Action (Pourquoi ?)	Guidé par les règles de la classe (ex. l'enseignant s'attend à ce que les élèves arrivent à l'heure)	Guidé par les règles du jeu (ex. arriver en retard signifie perdre 10 points de vie)
Activité (Quel but à l'activité ?)	Être un "bon" étudiant (c'est-à-dire gagner l'estime du professeur)	Être un bon joueur (c'est-à-dire gagner le niveau)

Le passage d'une situation ordinaire à une situation ludique ne se fait pas au niveau de l'opération. Cependant, la ludicisation opérée avec Classcraft change le sens (pourquoi) et le/s but/s de l'activité des élèves (Bonvin & Sanchez, 2017b). Le jeu émerge de l'intention du joueur et du sens que celui-ci donne aux actions exécutées. L'utilisation d'un tel dispositif questionne la place et le rôle de l'enseignant dans la classe. L'enseignant devient un maître du jeu qui influence, par ses décisions, le comportement des élèves sur la plate-forme de jeu et en classe (Bouvier, & al., 2013).

En reprenant le tableau 1 en appliquant la Théorie de l'Activité (Leontiev, 1978), mais cette fois-ci du point de vue de l'enseignant, on peut démontrer un changement de rôle induit par le dispositif de ludicisation (tableau 2).

**Tableau 2.** Classe ordinaire vs. classe ludicisée du point de vue de l'enseignant

Niveaux d'analyse selon la 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 <b>applique le règlement</b> , sanctionne les élèves.	<b>Le jeu</b> permet à l'enseignant d'appliquer les règles du jeu, de sanctionner et de récompenser les élèves. <b>L'enseignant fait jouer.</b>
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 (changement significatif en comparaison avec le tableau 1 au niveau opératoire). De ce fait, il n'est plus le garant de la loi, mais devient l'initiateur du jeu. En tant que maître du jeu, il aide les joueurs à respecter le règlement pour pouvoir avancer dans leur quête. De ce fait, 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. Par contre le but ne change pas : l'enseignant veut créer un climat propice à l'apprentissage dans sa classe. L'enseignant en ludicisant sa classe ne change pas la finalité, mais le sens donné pour y arriver. Il fait jouer au lieu d'appliquer le règlement (Bonvin & Sanchez, 2017a).

### 3 Problématique, méthodologie et premiers résultats

Afin de comprendre ce changement de rôle et l'importance de l'enseignant dans la ludicisation de la classe, nous collaborons avec un groupe d'enseignants fribourgeois (Suisse) pour la mise en place du jeu dans une classe de secondaire 1 (cycle d'orientation). La classe est composée de 22 élèves de 14 ans en moyenne, 11 filles et 11 garçons. Trois enseignants se prêtent au jeu de la gestion de leur classe avec Classcraft durant cette expérimentation débutée en novembre 2017 et qui se poursuivra jusqu'à fin avril 2018.

L'étude initiée s'inscrit dans une démarche de recherche collaborative orientée par la conception (Sanchez & Monod-Ansaldi, 2015) dans le sens où celle-ci se déroule dans des conditions écologiques (en classe) où praticiens et chercheur collaborent à la mise en place du dispositif (mise en place de Classcraft) 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 qui permettront une meilleure compréhension de l'expérience. 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 (heures avec et sans le jeu) et des entretiens avec les enseignants impliqués. On entend par *playing analytics* (Cordier, Lefevre, Champin & Mille, 2014) la récolte, le traitement, la visualisation et l'analyse des différentes traces numériques des joueurs sur une plateforme numérique. Une première étude (Bonvin & Sanchez, 2017a) basée sur les données des *playing analytics* de différentes classes utilisant Classcraft en Suisse montre une réelle diversité dans la pratique du jeu de la part des joueurs (différences entre genre, rôle et/ou équipe), mais aussi de la part des enseignants utilisant le jeu (diversité dans la mise en place des règles et de l'utilisation du jeu en classe).

Nous nous intéressons particulièrement à l'instrumentalisation opérée par l'enseignant, en tant que co-concepteurs du jeu (Rabardel, 1995). Les choix de l'enseignant sont interrogés avant, pendant et après l'expérimentation. Les observations débutées pour notre recherche offrent des éléments de compréhension intéressants sur le rôle central de l'enseignant. De ses décisions au niveau des règles du jeu vont dépendre l'intérêt des joueurs. Cela s'est vérifié lors de la présentation du jeu aux élèves. Ceux-ci se sont montrés très réactifs, posant de nombreuses questions sur le déroulement du jeu. La triangulation des données collectées par le biais des deux méthodologies devrait nous permettre une meilleure compréhension du nouveau rôle de l'enseignant et de l'influence de ce dernier sur la participation des élèves.

### Références

- Bonvin, G., & Sanchez, E. (2017a). *Assessing Social Engagement in a Digital Role-Playing Game: Changes over Time and Gender Differences*. Proceedings of the WCCE: Springer (in press)
- Bonvin, G., Sanchez, E. (2017b). *Social Engagement in a Digital Role-Playing Game dedicated to Classroom Management*. Games and Learning Alliance conference. Lisbon, Portugal (5-7 December 2017)
- Bouvier, P., Lavoué, E., Sehaba, K., & George, S. (2013). *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.
- Cordier, A., Lefevre, M., Champin, P., & Mille, A. (2014). Connaissances et raisonnement sur les traces d'interaction. *Revue d'Intelligence Artificielle*, Vol. 28(2-3). (2014) 375-396
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2014). Du game design au gamefulness: définir la gamification. *Sciences du jeu*, 2, s.p.
- Gaudreau, N. (2017). *Gérer efficacement sa classe. Les cinq ingrédients essentiels*. Les Presses de l'Université du Québec.
- Leontiev, A. (1978). *Activity, Consciousness, and Personality*. Prentice-Hall
- Nault, T., & Fijalkow, J. (1999). Introduction à la gestion de la classe : D'hier à demain, *Revue des sciences de l'éducation*, 25(3), 451-466
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies, une approche cognitive des instruments contemporains*. Armand Colin, Paris.
- Sanchez, E., & Monod-Ansaldi, R. (2015). Recherche collaborative orientée par la conception. Un paradigme méthodologique pour prendre en compte la complexité des situations d'enseignement-apprentissage. *Education & Didactique*, 9(2), 73-94.
- Sanchez, E., Piau-Toffolon, C., Oubahssi, L., Serna, A., Marfisi-Schottman, I., Loup, G., & George, S. (2016). *Toward a Play Management System for Game-Based Learning*. Lecture Notes in Computer Science series, Vol. 9891. 484-489.
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 20(5).