

RECHERCHE COLLABORATIVE AVEC DES ENSEIGNANTS SUR LEUR RÔLE DANS LA MISE EN PLACE D'UN DISPOSITIF INNOVANT ET LUDIQUE DE GESTION DE CLASSE : CLASSCRAFT

GUILLAUME BONVIN, ASSISTANT-DOCTORANT

SOUS LA DIRECTION DU PROFESSEUR ERIC SANCHEZ, UNIVERSITÉ DE FRIBOURG

guillaume.bonvin@unifr.ch



CADRAGE CONCEPTUEL

GESTION DE CLASSE est « 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 » (Nault et Fijalkow, 1999, p. 452).

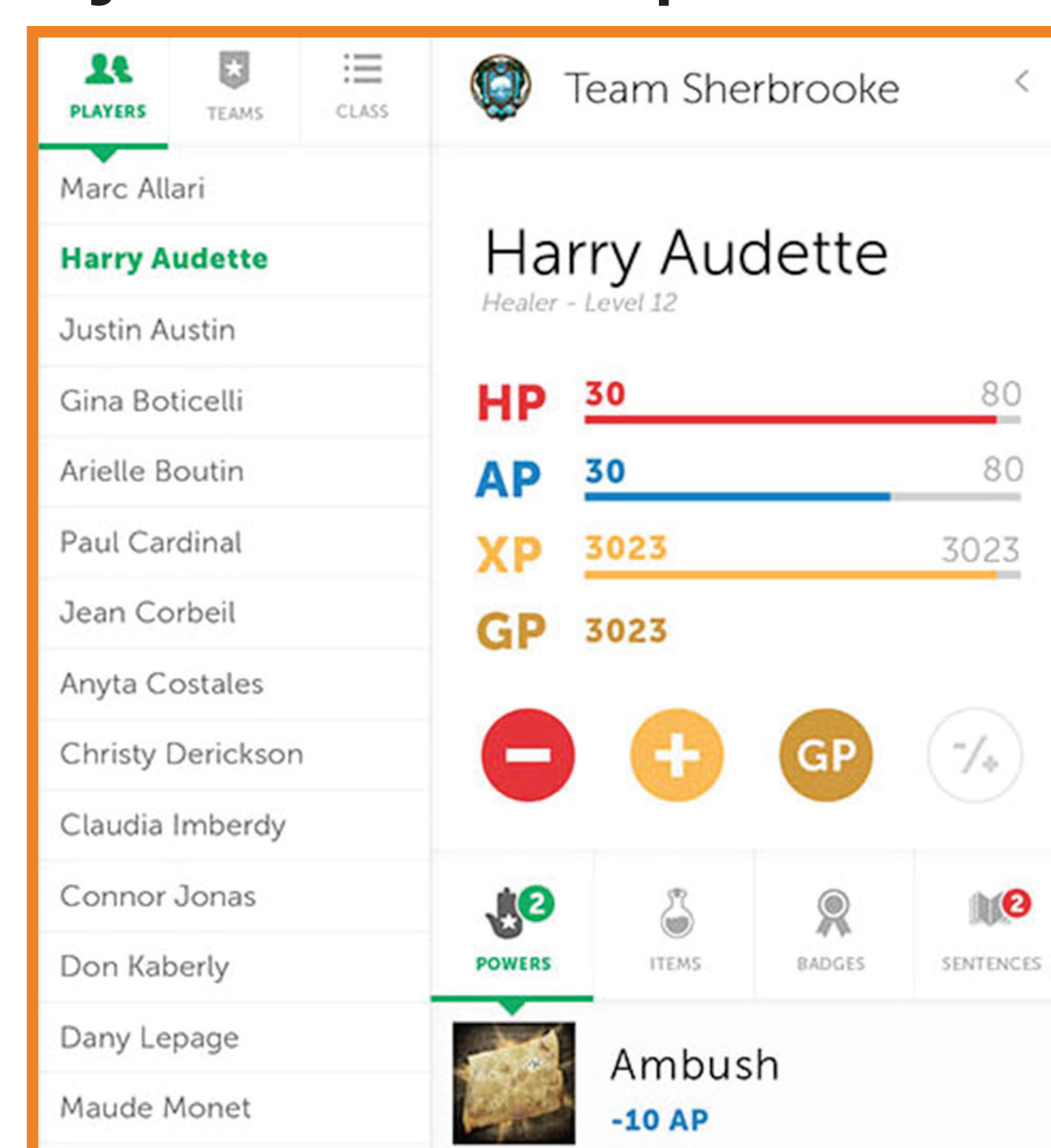


Tableau de bord d'un élève dans Classcraft.

CLASSCRAFT : Jeu de rôle numérique dédié à la gestion de classe et permettant de convertir une classe ordinaire en une situation ludique. Les enseignants créent des équipes et assignent un avatar aux élèves, ainsi que des points et des pouvoirs comme récompenses. Ce jeu vise à développer le travail d'équipe et augmenter l'engagement des élèves dans le travail scolaire.

LUDICISATION : Ludiciser la situation d'apprentissage est une manière de capter et de maintenir l'attention des élèves, d'agir sur leur engagement et leur motivation (Sanchez, Young & Jouneau-Sion, 2016).

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.

PROBLÉMATIQUE

Comprendre le changement de rôle de l'enseignant qui utilise un tel dispositif dans sa classe et l'influence de ses décisions sur l'engagement des élèves sur la plate-forme et en classe.

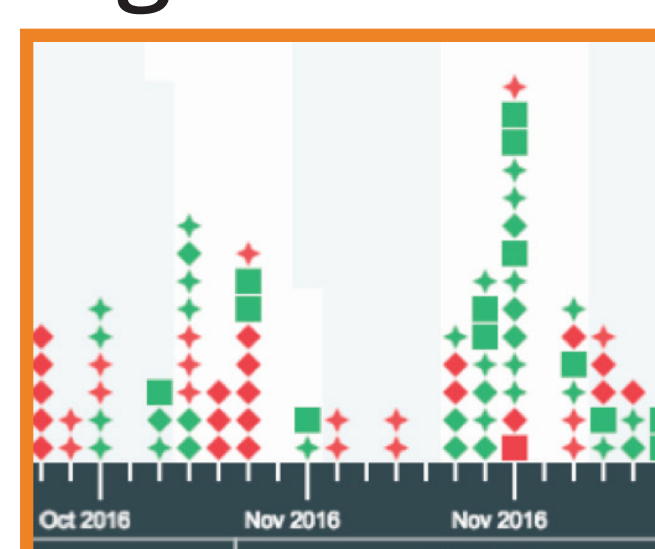
MÉTHODOLOGIE

Démarche de recherche collaborative orientée par la conception (Sanchez & Monod-Ansaldi, 2015) pour la mise en place de l'expérimentation avec des enseignants du Cycle d'orientation. Cette collaboration continue tout au long de l'expérience (ajustement itératif du dispositif) et également lors de l'analyse des traces d'interaction.

DÉC. 2018	1) PHASE PRÉPARATOIRE (initiation de la ROC) <ul style="list-style-type: none"> Observation de la classe sans le jeu Entretien avec l'enseignant sur ses attentes Création des paramètres du jeu et des activités à réaliser en classe.
DE JANV. À MI-MAI 2019	2) PHASE D'EXPÉRIMENTATION EN CLASSE <ul style="list-style-type: none"> Annonce et création des comptes avec les élèves Entretien avec l'enseignant après la présentation du jeu Entretiens avec 3 élèves après cette phase Ludicisation de la salle de classe avec Classcraft Observations fréquentes en classe (avec ou sans le jeu) Entretiens avec l'enseignant à intervalle régulier Entretiens avec 3 élèves au moins une fois durant l'expérience.
MI-MAI 2019	3) PHASE DE DÉBRIEFING <ul style="list-style-type: none"> Entretien avec les élèves et l'enseignant (débriefting) Analyse des données numériques Entretiens avec 3 élèves (guidés par les données) Entretien avec l'enseignant (guidé par les données).
MI-JUIN 2019	4) PHASE FINALE <ul style="list-style-type: none"> Observations en classe quelques semaines après le jeu (voir si le jeu a une influence à long terme sur les élèves, le climat de classe et l'enseignant).

Méthode d'analyse mixte : triangulation des données entre observations, entretiens auprès des enseignants et des élèves et une analyse de traces d'interaction de la plate-forme (Playing Analytics) avec l'outil en ligne d'analyse et de visualisation KTBS4LA (Casado et al., 2017).

Visualisation des actions du jeu sur la plate-forme KTBS4LA.



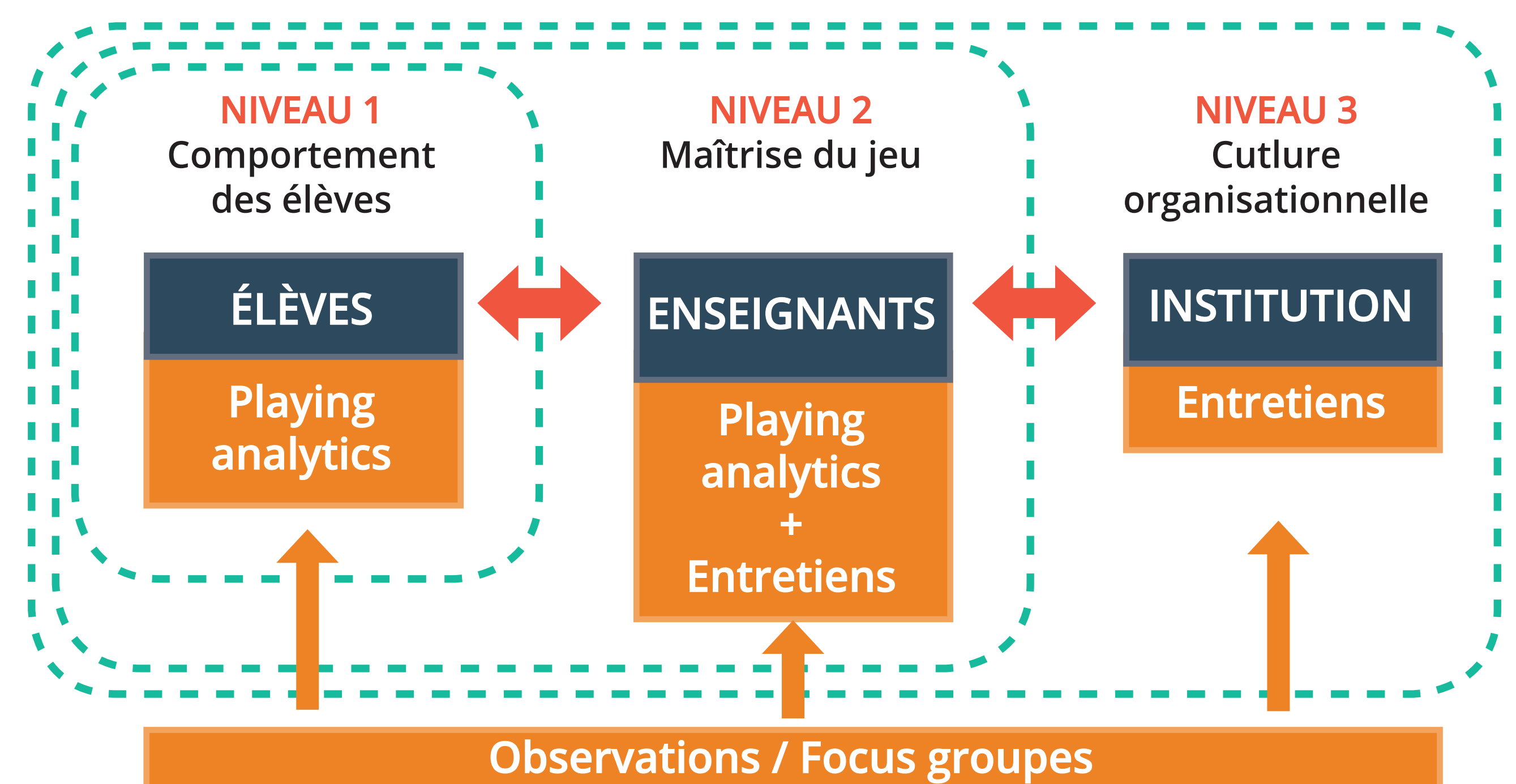
EXPÉRIMENTATIONS

- **2017 - 2018**: Premières expérimentations: dans des classes d'élèves de 15 ans (collaboration avec 5 enseignant-e-s à Fribourg et 1 enseignant au Brésil).
- **2018 - 2019**: Deuxième expérimentation dans une classe d'élèves de 15 ans à Fribourg (collaboration avec 1 enseignant).



MODÉLISATION

Nous proposons un modèle pour l'analyse de la ludicisation de la classe. Ce modèle est adapté de celui de la structuration du milieu didactique développé par Margolinas (1995). L'enseignant y tient un rôle central. Il est en charge de la conception du dispositif (la ludicisation) et ses choix sont influencés par l'institution. En retour, ses choix dépendent des élèves et lui-même agit sur l'institution.



Ce modèle indique que l'influence d'un jeu sur le comportement des élèves (niveau 1 - micro) résulte de la maîtrise de celui-ci par l'enseignant (niveau 2 - méso). L'enseignant/maître du jeu est encadré par la culture organisationnelle de l'institution (niveau 3 - macro).

