

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

***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**

Auteur	Bonny Lionel
--------	---------------------

Directeur	Sanchez Éric
-----------	--------------

Date	Février 2021
------	--------------

Introduction

La gestion de classe peut être définie comme l'ensemble des pratiques éducatives utilisées par l'enseignant afin d'établir et de maintenir dans sa classe des conditions qui permettent l'enseignement et l'apprentissage (Doyle, 1986). Si la définition de base de la gestion de classe reste la même depuis de nombreuses années, la pratique a quant à elle énormément évolué. Malgré de grands progrès ces dernières années au niveau pédagogique, les outils pour la gestion de classe n'ont pas suivi le changement de comportement des élèves. Les enseignants ont besoin d'outils adaptés à l'évolution de la société, et *Classcraft* semble répondre à cette demande en alliant le jeu, la gestion de classe et la motivation. Il permet de voir la gestion de classe et la motivation scolaire sous un nouvel angle autant pour l'enseignant que pour les élèves. Nous savons que l'une des meilleures façons de prévenir les problèmes de comportement dans une classe réside dans l'adoption de pratiques d'enseignement

permettant de susciter l'intérêt et la motivation des élèves (Galand, 2009 ; Lanaris et Beaudoin, 2011 ; Patrick, Kaplan et Ryan, 2011).

Basé sur le principe des jeux de rôle, *Classcraft* est un jeu permettant de transformer la gestion de classe et de motiver les élèves dans leurs apprentissages. *Classcraft* change la dynamique de la gestion de classe en mettant le jeu en première ligne lors de mauvais comportements et non l'enseignant : en cas de sanction, les élèves comprennent que la cause est issue du jeu et de leur propre comportement. L'enseignant reste tout de même la personne de référence dans la classe et décide des règles qu'il met en place. *Classcraft* tient un rôle important dans la motivation en augmentant les rétroactions positives données aux élèves en classe.

L'ouvrage de Gaudreau « Gérer efficacement sa classe » (2017) présente cinq composantes liées à la gestion de classe : la gestion des ressources, l'établissement d'attentes claires, l'attention et l'engagement des élèves sur l'objet d'apprentissage, la gestion de l'indiscipline et le développement des relations sociales positives. Elle propose une approche proactive de la gestion de classe afin de prévenir l'émergence de problèmes de comportement et de favoriser la réussite des élèves. Une vision claire de ces différentes composantes permet d'effectuer des choix réfléchis et judicieux en matière d'intervention. Le concept de « composantes » de la gestion de classe fait référence aux constituantes et aux différentes sphères d'intervention devant faire l'objet d'une pratique réflexive de l'enseignant. Cela doit lui permettre d'instaurer les conditions propices au développement global de l'élève au sein d'une classe (Gaudreau, 2017).

La problématique de notre recherche vise à mieux comprendre comment les enseignants utilisent ces différentes composantes de la gestion de classe à travers *Classcraft* et leur évolution dans le temps. De plus, nous allons essayer de comprendre quelles sortes de rétroactions sont utilisées et quelle est leur influence dans le jeu pour gérer la classe.

Méthode

Les données proviennent d'enseignants d'âge, de sexe, de discipline et d'expérience différents. L'expérimentation a débuté avec l'enseignant principal (enseignant 1) de la classe (domaines : français, citoyenneté et formation générale) ce qui correspond à un horaire d'enseignement de 8 heures par semaine. Au bout de 10 semaines, cet enseignant a été rejoint par deux autres enseignants. L'enseignant 2 est enseignant d'éducation physique (2 heures/semaine) et l'enseignant 3 est enseignant d'histoire et de géographie (3 heures/semaine). L'expérimentation s'est poursuivie 6 semaines au terme desquelles deux autres enseignants ont rejoint l'équipe pour 7 semaines supplémentaires : l'enseignant 4 pour les sciences de la nature (3 heures/semaine) et l'enseignant 5

pour l'allemand (3 heures/semaine). Ce sont ainsi 19 heures par semaine (sur 36 heures), soit plus de la moitié des heures de classe, qui sont ludicisées avec *Classcraft*. L'expérimentation est conduite sur une durée de 20 semaines soit 5 mois en prenant en compte les vacances scolaires.

Cette recherche a pour but de faire une analyse a posteriori des trois composantes de la gestion de classe utilisées par les cinq enseignants de l'étude. Pour cela, chaque composante de la gestion de classe sera liée à une action faite dans le jeu. En choisissant une action la plus significative possible quant à sa représentation de la composante de la gestion de classe, nous obtiendrons des résultats précis sur l'utilisation de cette composante via l'action faite dans le jeu.

Résultats

Les comportements d'indiscipline dans la classe de l'étude sont peu présents. Toutefois, plusieurs enseignants ont relevé un problème au niveau du mâchage de chewing-gum. L'indicateur « mâcher un chewing-gum en classe » permet de savoir avec précision le nombre d'utilisations et la progression dans le temps de cette action. *Classcraft* ne semble donc pas efficace pour ce genre d'indiscipline ; le jeu n'apporte pas d'amélioration significative à cet égard.

L'établissement de relations positives est important pour une gestion de classe réussie. Une bonne entente entre les élèves ainsi qu'une bonne relation élève-enseignant sont primordiales. Dans ce but, les actions « Victoire d'équipe » et « Travail d'équipe » ont été fréquemment utilisées. Avec ces deux actions, l'enseignant met en avant la cohésion du groupe. Il faut que le groupe soit soudé afin d'obtenir des points dans le jeu. Les élèves ont donc une certaine pression envers les autres ; le comportement n'est plus une composante individuelle mais devient collective et la gestion de classe devient alors une tâche du groupe et non plus une tâche propre à l'enseignant. Nous constatons une augmentation au fil du temps, tant au niveau des pouvoirs collaboratifs qu'individuels. Toutefois, l'augmentation est plus prononcée au niveau des pouvoirs individuels. Cela peut s'expliquer par une meilleure connaissance du jeu au fil des mois. En mettant en lien les pouvoirs collaboratifs et les actions « Victoire d'équipe » et « Travail d'équipe », nous constatons que la collaboration entre les élèves augmente durant l'étude.

Classcraft étant un outil de gestion de la motivation, il nous a semblé évident d'aborder la composante de l'engagement et de l'attention dans cette étude. L'indicateur « récompense pour le combat » vient de l'outil *Bataille de Boss*. Cet outil est une évaluation formative sur les apprentissages des élèves. L'enseignant peut interroger la classe, un groupe ou un élève en particulier. En analysant les données,

nous avons remarqué que les enseignants ont uniquement interrogé la classe dans son ensemble. Nous observons une augmentation de l'action *Bataille de Boss* au fur et à mesure de l'étude. Cela signifie que les enseignants utilisent *Classcraft* comme outil d'évaluation des apprentissages et pas seulement comme outil de gestion des comportements.

Conclusion

Dans les classes où les élèves répondent constamment aux attentes, il a été constaté que les enseignants sollicitent davantage leur implication, utilisent fréquemment les rétroactions positives et rarement la désapprobation et la gestion comportementale réactive (Pas et al., 2015). *Classcraft* ne semble alors pas nécessaire dans ce type de classes. La composante de l'indiscipline est plus particulièrement l'action « mâcher un chewing-gum en classe » n'a pas connu d'amélioration significative au fil du temps. En effet, en choisissant un comportement tel que le mâchage de chewing-gum, nous avons pensé qu'il diminuerait fortement au fur et à mesure de l'utilisation de *Classcraft*. Notre attente ne s'est pas confirmée puisque cet indicateur a augmenté durant l'étude. De plus, il était un indicateur relativement simple à voir et ne présentait que peu de subjectivité. La composante des relations positives entre les élèves a été étudiée via les pouvoirs collaboratifs ainsi que les actions « Victoire d'équipe » et « Travail d'équipe ». Nous avons constaté une augmentation de la collaboration entre les élèves malgré une bonne ambiance de classe déjà présente durant les deux années précédentes (9H et 10H). En jouant par groupe, les élèves sont plus ouverts à leurs camarades de classe. Ils ne restent donc pas toujours avec le même groupe d'amis et cela augmente les contacts sociaux dans la classe. Finalement, la composante de l'engagement et de la motivation a été analysée à travers l'action « récompense pour le combat ». Les résultats nous ont permis de comprendre que *Classcraft* n'influence pas uniquement les comportements mais également les apprentissages. L'action « récompense pour le combat » a augmenté au fur et à mesure de l'étude. Cela signifie que les enseignants ont aussi utilisé *Classcraft* à une fin d'apprentissage et pas uniquement en tant qu'outil de gestion des comportements.

Bibliographie

- DOYLE, W. (1986). *Classroom and management*. In M.C. Wittrock (dir.), *Handbook on research on teaching* (3e éd., p. 392-431). New York (NY): Macmillan.
- GALAND, B. (2009). « Hétérogénéité des élèves et apprentissage : quelle place pour la pratique d'enseignement ? » *Les Cahiers de recherche en éducation et formation*, 71, p. 1-29.
- GAUDREAU N. (2017). *Gérer efficacement sa classe*. Presses de l'Université du Québec.

- LANARIS, C. et M.BEAUDOIN (2011). « Le lien entre didactique et gestion de la classe en formation des maîtres : enjeux pour la pratique enseignante », Actes du colloque international *Le travail enseignant au XXIe siècle - Perspectives croisées : didactiques et didactique professionnelle*, Lyon, 16-18 mars, Institut national de recherche pédagogique (INRP), <<http://www.inrp.fr/archives/colloques/travail-enseignant/contrib/120.htm>>. [consulté le 21 janvier 2021].
- PAS, E.T., A.H. CASH, L. O'BRENNAN, K.J. DEBNAM et C.P BRADSHAW (2015). « Profiles of classroom behavior in high schools : Associations with teacher behavior management strategies and classroom composition », *Journal of School Psychology*, 53(2), p.137-148.
- PATRICK, H., A.KAPLAN et A.M RYAN (2011). « Positive classroom motivational environments : Convergence between matery goal structure and classroom social climate », *Journal of Educational Psychology*, 103(2), p. 367-382.