

RÔLE DE L'ENSEIGNANT-E DANS LA LUDICISATION DE SA CLASSE : EXEMPLE AVEC CLASSCRAFT

GUILLAUME BONVIN, ASSISTANT-DOCTORANT

guillaume.bonvin@unifr.ch

Interroger le rôle des enseignant-e-s dans la mise en place d'une situation ludique de gestion de classe avec Classcraft



CONTEXTE

GESTION DE CLASSE : Cinq composantes de la gestion de classe (Gaudreau, 2017) :

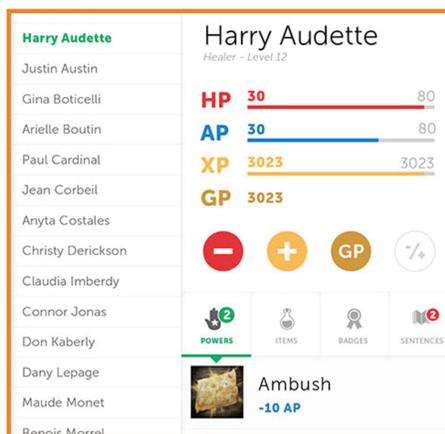
1. La gestion des ressources
2. L'établissement d'attentes claires
3. Le développement de relation positive entre les différents acteurs
4. La captation et le maintien de l'attention des élèves (engagement et motivation)
5. L'intervention face à l'indiscipline.

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

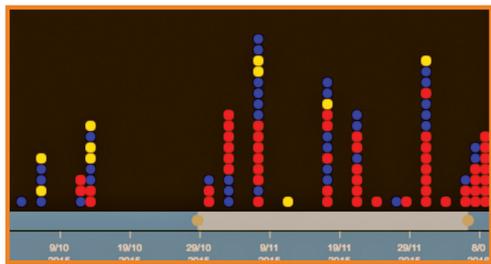
Comprendre les changements dans le rôle de l'enseignant-e qui utilise un tel dispositif dans sa classe et l'influence de ses décisions sur l'engagement des élèves sur la plate-forme et en classe.



CLASSCRAFT : Jeu de rôle numérique dédié à la gestion de classe et permettant de convertir une classe ordinaire en une situation ludique. Les enseignant-e-s 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.

MÉTHODOLOGIE MIXTE



Démarche de recherche collaborative orientée par la conception (Sanchez & Monod-Ansaldi, 2015) pour la mise en place de l'expérimentation avec les enseignant-e-s.

Triangulation des données entre observations, entretiens et questionnaires (lors de la mise en place du jeu, pendant le jeu et après) auprès des enseignant-e-s et des élèves et une analyse de traces de la plate-forme (Playing Analytics).

PERSPECTIVES

- **2017 - 2018** : Première expérimentation: observation, collecte et analyse des données dans une classe de 11^h dans un CO fribourgeois (collaboration avec 3 enseignants).
- **2018 - 2019** : Deuxième expérimentation.

ENJEUX

Définir le rôle de l'enseignant-e dans la réussite d'un jeu numérique en classe et plus largement dans la mise en place d'une innovation pédagogique dans la classe.

CADRAGE THÉORIQUE

Classe ordinaire vs. classe ludicisée : rôle de l'enseignant-e selon la Théorie de l'Activité (Leontiev, 1978).

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-e applique le règlement, sanctionne les élèves.	Le jeu permet à l'enseignant-e d'appliquer les règles, de sanctionner et de récompenser. L'enseignant-e fait jouer.
Activité (Quel but à l'activité ?)	L'enseignant-e veut créer un climat propice à l'apprentissage en ayant des élèves qui respectent les règles.	

En ludicisant sa classe, l'enseignant-e ne change pas la finalité, mais le sens donné pour y arriver. Il fait jouer au lieu d'appliquer le règlement (Bonvin & Sanchez, 2017).

