

Gérer sa classe avec bienveillance, grâce à un jeu vidéo

fanny.couder@ac-lyon.fr

Résumé

Utilisation du jeu vidéo éducatif de rôles ClassCraft dans le but de faire naître chez des étudiants des **comportements sociaux positifs** (pour lesquels ils sont récompensés dans le jeu) et de **réduire les « mauvais comportements »** (qui sont sanctionnés dans le jeu).

Contexte

Expérimentation menée sur une année scolaire, en classe de BTS SIO / Métiers de l'informatique (SISR et SLAM).

Objectifs pédagogiques

- Gérer une classe avec **bienveillance**
- Agir sur le **savoir-être** des adolescents sans recours systématique à la punition
- Motiver les étudiants grâce à des **récompenses**
- **Harmoniser** les pratiques pédagogiques de gestion de classe de plusieurs enseignants

Dispositif proposé

Déroulé

Mise en œuvre d'un **règlement de classe** dans plusieurs matières, en concertation entre les étudiants et leurs enseignants. Ce règlement est formalisé dans un jeu vidéo, dans lequel chaque étudiant incarne un **personnage**. Ensuite, à chaque transgression des règles, l'avatar de l'étudiant **perd des points de vie** dans le jeu vidéo. Lorsque le personnage n'a plus de points de vie, une **sanction réelle** est appliquée à l'étudiant. De la même façon, à chaque fois que l'étudiant fait preuve d'un comportement positif, des **points d'expérience** sont attribués à son personnage, jusqu'à ce que leur cumul lui permette d'acheter un **bonus réel**.

L'utilisation du jeu et de ses règles est introduite chaque jour par l'organisation d'un évènement au cours duquel une **surprise** est tirée au sort, qui influe sur les points de vie et/ou d'expérience des personnages.

Matériel

ClassCraft est accessible sur des **soutils numériques classiques**, connectés à **Internet** (ordinateur, tablette, smartphone,...). L'interface a été étudiée pour pouvoir être utilisée en temps réel sans gêner le bon déroulement du cours.

Mise en œuvre

L'expérimentation a permis d'instaurer une bonne ambiance de travail en TP et d'améliorer de façon significative et durable **l'entraide** entre les étudiants. Ponctuellement, elle a également permis une **amélioration du langage** des adolescents. Néanmoins, l'utilisation de ClassCraft n'a pas eu d'influence positive sur leur ponctualité.

L'utilisation du jeu vidéo a ainsi été très utile en début d'année pour permettre de **prendre de bonnes habitudes**, puis les étudiants et les professeurs s'en sont lassés. Pour éviter cela, quelques conseils :

- ne pas avoir peur de **sanctionner dans le jeu**, sans quoi on réduit les risques de « perdre » et donc l'intérêt de jouer ;
- **récompenser un maximum** de comportements positifs et pas uniquement un bon travail (par exemple : être présent à chaque cours) ;
- imaginer un très **grand nombre d'évènements quotidiens**, pour éviter de tirer trop souvent au sort les mêmes surprises ;
- imaginer des **bonus ludiques**, qui n'apportent pas uniquement des avantages pour le travail (par exemple : du temps supplémentaire en évaluation), mais qui soient également attractifs pour les étudiants les plus forts (par exemple : organiser un pique-nique).

Avantages et limites de l'outil

ClassCraft permet aux professeurs de **gérer leur classe avec bienveillance**, sans autoritarisme ni laxisme. Grâce au jeu, il est possible à la fois de faire respecter le règlement, mais également d'apporter de la **reconnaissance** aux étudiants lorsqu'ils ont un comportement positif.

D'après le témoignage des étudiants, l'utilisation d'un jeu vidéo et l'instauration de récompenses ont été des facteurs de **motivation** et d'**implication en classe**.

Du point de vue des professeurs, la mise en place de sanctions et de récompenses communes leur a permis de gagner en **cohérence** et en **légitimité**.

A noter : la mise en œuvre de cet outil sera plus facile s'il est utilisé pendant un **grand nombre d'heures avec une classe** ; par exemple, dans une classe où plusieurs professeurs utilisent ClassCraft ensemble, ou par un seul professeur ayant un grand nombre d'heures dans une même classe.

De plus, pour pousser les étudiants à mieux accepter les règles, il sera important de les **impliquer** dans la rédaction du règlement du jeu.

Enfin, il faudra être **attentif aux signaux** envoyés par la classe, et notamment aux signes d'essoufflement de l'utilisation du jeu. Il ne faudra alors pas hésiter à l'interrompre.

Éléments transposables

- Rédaction d'un **règlement de classe** avec les élèves
- **Distanciation de la sanction** pour laisser à l'élève une chance de rectifier son comportement
- Utilisation de **récompenses** pour motiver les élèves
- Organisation d'un **évènement ludique quotidien**
- **Harmonisation des pratiques pédagogiques** entre enseignants

Annexes

1. Interface élève

Consultation d'informations sur le personnage :

The image displays three screenshots from a mobile game interface, likely for a character named Ale, a Level 5 Mage.

Screenshot 1: Équipement
Shows the character's equipment screen. The character is a mage in a dark hooded robe, holding a staff with a flame. The screen displays a GP (Gold Points) value of 4906. A vertical sidebar on the left contains icons for various equipment slots: head, chest, back, hands, legs, and feet. The character is shown in a landscape with a blue sky and a distant city. A green checkmark and the word "Équipé" are visible at the bottom.

Screenshot 2: Ale Niveau 5 mage
Shows the character's stats and abilities. The stats are: HP 30/30, AP 50/50, XP 41 750/42 500, and GP 4 906. Below the stats, there are two tabs: "POUVOIRS" (selected) and "SENTENCES". The abilities listed are: Transfert de mana, Téléportation, Invisibilité, Bouclier de mana, and Trompe-la-mort.

Screenshot 3: Fil d'actions
Shows the action log. The actions are: Eri (Guérison 1) a gagné 10 HP, Pie (Guérison 1) a perdu 15 AP, Pier (Guérison 1) a gagné 75 XP, and Pier 1 sur Eri a utilisé Guérison.

2. Interface enseignant

Consultation de la liste des personnages de la classe :

NOM	ATTRIBUER À	ABSENT	TYPE	NIVEAU	HP	MP	AP	XP
Li			Guérisseur	7	50	30	40	5 420
Ro			Mage	3	25	30	50	2 183
Ar			Mage	3	28	30	50	1 685
Al			Guérisseur	3	36	30	40	1 652
Wa			Guérisseur	3	45	50	40	2 207
Lo			Mage	2	27	30	50	1 644
Lu			Guérisseur	5	43	50	40	3 379
Se			Guérisseur	3	48	30	40	1 886
La			Guérisseur	8	50	50	40	6 255
An			Mage	2	30	30	50	1 508
Ei			Guerrier	3	78	80	30	1 660
Fr			Guerrier	3	80	80	30	1 700
Ju			Guérisseur	3	48	50	40	2 054
La			Guerrier	3	78	80	30	2 273

Suppression de points de vie :

Retirer des HP
✕

-3 HP Dire un gros mot en classe	<div style="text-align: center;"> <p>Valeur personnalisée</p> <input style="width: 100%; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Valeur"/> <input style="width: 100%; margin-bottom: 10px;" type="text" value="Description"/> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; display: inline-block; border-radius: 10px; margin-bottom: 10px;">APPLIQUER</div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;">✎ MODIFIER</div> </div>
-5 HP Oublier son matériel	
-5 HP Avoir une tenue non conforme au règlement intérieur	
-5 HP Abuser de la recherche Google (notamment pour trouver un site connu...)	
-10 HP Avoir son téléphone qui sonne / vibre pendant un cours ou un TP	
-10 HP Ne pas participer à un évènement de classe	
-15 HP Arriver en retard	
-15 HP Utiliser son téléphone portable pendant un cours ou un TP, sans l'accord du professeur	
-15 HP Manquer d'implication en TP/TD	

Avoir moins de 25% de bonnes réponses à une

Ajout de points d'expérience :

Ajouter des XP

+50 XP Répondre correctement à une question en classe	<p>Valeur personnalisée</p> <input type="text" value="Valeur"/> <input type="text" value="Description"/> APPLIQUER
+75 XP Aider un camarade dans son travail (hors binome)	
+100 XP Avoir une attitude exemplaire en classe	
+100 XP Participer à un évènement de classe	
+100 XP Avoir plus de 75% de bonnes réponses à une interro de cours	
+150 XP Avoir 3 notes au dessus de 12/20	
+10 XP par point au dessus de 12/20	

Nouvelle valeur prédéfinie de XP

<input type="text" value="Valeur"/>	<input type="text" value="Description"/>	SAUVEGARDER
-------------------------------------	--	--------------------

MODIFIER

Tirage au sort de l'évènement quotidien :

