



Retours sur Classcraft

■ N°4 Lundi 09 avril 2018



Une partie s'est jouée le 15 février dernier !

Le jeu de rôle Classcraft était le thème de cette 4ème session des Jeudis Malins.

Événement organisé en simultané sur Lille et Douai, 26 participants répartis en quatre équipes sur les deux sites pour tester ce mode d'enseignement.

Nos animateurs, Gaëlle Guigon (Ingénieure pédagogique - Service d'Ingénierie Pédagogique et de Formation) sur le site de Douai et Jérémie Humeau (Ingénieur Pôle Infrastructures Systèmes et Réseaux) à Villeneuve d'Ascq, nous avaient préparé une partie sur le thème des jeux de société.

Des mages, des guerriers, des guérisseurs... Chaque participant avait donc créé son personnage en amont et choisi ses pouvoirs. Le jour J après un moment de convivialité autour d'un café et de quelques gâteaux, les voilà prêts à jouer !

Les questions se succèdent et les équipes se prennent au jeu ! Qui aura le plus de points d'expérience ? L'équipe 1 de Douai ou l'équipe 2 de Lille ? L'équipe 1 de Lille est perdue, vite le guérisseur ! S'enchaîne ensuite le combat de boss... Ouf ! la partie est terminée.

Vous n'avez pas tout suivi ? On vous explique...

➤ Classcraft, c'est quoi ?

Classcraft est un outil en ligne de gestion de classe pour gamifier un cours.

Pour chaque activité et attitude les élèves reçoivent, ou perdent, des points d'expérience et des points de vie.

Classcraft propose de nombreux outils pour diversifier les activités en cours : quêtes, combats de boss, etc.

Il est également possible de récupérer les paramètres et données des collègues enseignants. Les étudiants peuvent ainsi utiliser leur personnage dans plusieurs disciplines et continuer à le faire évoluer.

➤ Jouer pour apprendre !

Les étudiants incarnent un personnage qui va évoluer et acquérir de réels pouvoirs en classe. Les mages, les guerriers et les guérisseurs ont chacun des pouvoirs spécifiques.

Plus un étudiant interagit avec succès en classe, plus il gagne des points et obtient des pouvoirs comme par exemple emmener des notes à un examen.

À l'inverse, il perd des points en arrivant en retard à un cours ou en interrompant le professeur à mauvais escient. Les joueurs peuvent ainsi être pénalisés en ayant par exemple moins de temps pour rendre un devoir.

Aussi bien les bonus que les pénalités peuvent être définis et paramétrés en amont du cours par l'enseignant.



➤ Vous êtes le maître du jeu !

L'enseignant joue le rôle de maître du jeu.

Il établit les règles de vie, les points à gagner ou à perdre en fonction de tel ou tel comportement.

Le jeu est donc personnalisable en fonction des attentes et objectifs de l'enseignant comme la gestion du degré de difficulté des questions, la notation, la création des équipes, ...



Retours sur Classcraft

➤ Les bonus !

Classcraft est développé afin d'encourager le travail d'équipe, augmenter la motivation des étudiants et favoriser un meilleur comportement en classe.

Dès le début du cours, s'installe une bonne ambiance ! Cet outil favorise grandement la participation, mais aussi la collaboration entre étudiants.

➤ Quelques conseils...



Gaëlle conseille de prendre le temps de maîtriser l'outil avant le cours et de personnaliser au maximum ses séances de cours pour que les étudiants s'approprient rapidement ce nouveau mode d'enseignement.

Une attention particulière sera portée aux points distribués afin que la montée de niveau dans Classcraft ne soit ni trop rapide ni trop lente de séance en séance. Il faut également bien répartir les pouvoirs entre les différents personnages pour ne pas créer d'injustice entre les joueurs.

Pour Jérémie, les règles de vie doivent être correctement formulées pour éviter toute négociation avec les joueurs, ce qui deviendrait très vite "polluant". Ces règles peuvent être co-construites avec les élèves.

➤ Témoignages, avis des enseignants

Lorsque Jérémie Humeau a lancé ce mode d'enseignement dans ses cours d'optimisation combinatoire en Mineure MAD (M1) pour 20 élèves, il a remarqué de suite que les étudiants étaient plus investis, plus participatifs. Il a même fallu gérer l'esprit compétiteur de certains élèves.

L'avantage ici est que la rapidité de réponse n'est pas l'essentiel, tous les étudiants (ou chaque équipe) doivent apporter une réponse. Donc l'ensemble de la classe participe.

Le fond et les notions de son cours n'ont pas changé depuis l'année précédente. Néanmoins ce nouveau dispositif a eu un impact très positif sur la compréhension du cours.

Jérémie a utilisé Classcraft lors de 4 séances de cours. Aujourd'hui, il souhaite s'approprier davantage le jeu afin d'en optimiser l'utilisation.

Florine Dordain confirme les effets positifs sur son cours Maîtrise de la Qualité au Sein des Processus en Majeur Ingénierie de la Qualité (M1). Ce dernier est plus vivant, les 30 étudiants posent plus de questions.

➤ Et qu'en pensent les étudiants ?

Charles Forot, étudiant en Master 1 (Mineure : Modèles Algorithmiques pour la Décision), adhère à ce style d'apprentissage.

L'usage de Classcraft change du schéma classique. En plus d'instaurer une dynamique, la barrière entre élèves et enseignants tombe car l'enseignant fait "partie du jeu". Cela favorise les échanges.

Charles se sent plus motivé et participe plus volontiers : « Pris par le jeu, je prends beaucoup plus la parole que dans un cours "classique" » témoigne-t-il.

De plus ce qui intéresse Charles est qu'il peut faire évoluer son personnage au fil des cours.

Beaucoup d'échanges donc lors de ce 4^{ème} Jeudi Malin.



Cela vous intéresse ? Gaëlle se propose de vous accompagner pour le lancement de cette aventure avec vos étudiants.

La séance de Post-it révèle la curiosité des participants :

- "Envie de tenter avec un réglage à trouver"
- "Thème surprenant mais à tester, à creuser"
- "Intéressant de connaître différents points de vues"
- "Timing très bon, présence d'élève, super"

Notre prochain rendez-vous, le 14 juin 2018

l'Atelier Médiane Inter-École (AMIE)

A très bientôt... pour plus d'informations