



Classcraft



Qu'est-ce que Classcraft?

Classcraft rend l'école plus intéressante pour les élèves grâce à des expériences d'apprentissage collaboratives et amusantes favorisant le développement global de l'enfant. En tirant partie de la technologie, des jeux et du récit, des éléments qui interpellent les enfants, Classcraft aide l'enseignant de votre enfant à créer un environnement d'apprentissage qui rejoint culturellement les jeunes d'aujourd'hui.

Le contenu des cours soutenant Classcraft ne changera pas: les élèves apprendront toujours les mathématiques, les sciences sociales, les sciences et toutes les matières habituelles. De plus, ils recevront des devoirs comme d'habitude. Ce sont les dynamiques sociales au sein du groupe qui changeront. Lorsque les élèves se comporteront bien (par exemple: en faisant leurs devoirs, en aidant d'autres élèves ou ayant de bonnes notes), leur enseignant les récompensera en attribuant des points d'expérience (XP) à leur personnage dans Classcraft.

Le personnage en jeu de l'élève, ou son avatar, représente sa progression dans ses cours tout au long de l'étape ou de l'année scolaire. Au fil du temps, gagner des XP permettra aux élèves d'obtenir des privilèges réels et motivants. Ces pouvoirs peuvent aider l'élève ou son équipe dans certaines situations, par exemple en leur donnant plus de temps pour terminer un test ou en leur permettant de s'asseoir avec leurs amis durant le cours.

Grâce à Classcraft, les élèves apprennent à mieux travailler ensemble et à réussir mieux en tant que groupe tout en s'amusant. Les règles du jeu mettent l'accent sur la collaboration et développent des compétences socioaffectives non cognitives telles que l'empathie, le leadership et la communication. Ces compétences sont essentielles dans le monde du travail, mais elles sont rarement enseignées par l'entremise du cursus traditionnel.

Est-ce que Classcraft est un jeu?

Oui et non. Classcraft utilise des principes amusants des jeux vidéo, ce qui intéresse d'emblée les enfants, mais le jeu fonctionne différemment.

Utiliser Classcraft ne signifie pas que votre enfant passera plus de temps devant un écran. Il s'agit d'un pont entre l'expérience physique en cours et les expériences numériques avec un cursus en ligne. Les élèves débloquent des récompenses en

jeu (de l'équipement ou des familiers pour leur personnage, ainsi que de nouveaux privilèges) grâce à leur comportement et leurs performances en cours. Plus ils réussissent dans la vraie vie, plus leur personnage progresse et évolue dans le jeu (donc, plus ils gagnent des niveaux!)



Pourquoi le comportement change-t-il?

Classcraft encourage le développement de l'empathie et de bonnes habitudes de travail chez les élèves en les récompensant leurs bons comportements avec des **XP**. En général, les règles de l'école et du cours deviendront les règles du jeu. Généralement, les règles déjà établies de l'école et de la classe deviendront les règles du jeu.

Lorsque les élèves ont des comportements négatifs, les enseignants peuvent enlever des points de vie (**HP**) à leur personnage. Si le personnage d'un élève perd tous ses **HP**, l'élève en question devra effectuer une tâche, par exemple, remettre un travail supplémentaire. De plus, tous les membres de l'équipe perdront un peu de **HP**. Ainsi, il y a une rétroaction instantanée pour les comportements, ce qui permet à l'enseignant et à l'élève de

suivre ses progrès au fil du temps vers un comportement positif.

Les élèves deviennent plus responsables de leurs actions puisque les autres comptent sur eux. Les élèves auront donc des « moments héroïques » où ils s'entraideront, par exemple, en offrant du tutorat à d'autres élèves afin que ceux-ci puissent terminer leurs devoirs à temps ou en offrant de marcher jusqu'à l'école avec ceux qui sont souvent en retard.

Puisqu'ils sont responsables de leurs coéquipiers et qu'ils veulent obtenir des **XP**, les élèves sont plus motivés à réussir et à bien se comporter en classe. La réussite devient un effort de groupe dont tout le monde profite!



Les résultats des études

Grâce à Classcraft, les élèves sont heureux, engagés et motivés:

« [...] les élèves sont **beaucoup plus motivés et engagés dans le travail de classe**. Ils ont tendance à **participer davantage dans tous les aspects du cours**, que ce soit pour répondre à des questions lors de séances magistrales ou pour effectuer du travail en classe. Ils veulent obtenir des points et en réclament. » ¹

Dans un sondage volontaire réalisé auprès de plus de 875 enseignants utilisant Classcraft, **99%** des enseignants affirment avoir constaté un **impact positif sur l'ambiance de la classe (moins d'intimidation)**. ²

Le groupe de contrôle utilisant Classcraft a obtenu les meilleurs résultats en Histoire cette année-là.

Leurs notes ont augmenté de 8%.³

Dans le groupe utilisant Classcraft,

la motivation a bondi de 50% à 85%.⁴



[1] Classcraft : de la gamification à la ludicisation

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965/document>

[2] Télécharger le résumé du Classcraft Teachers Report

http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Survey_Results.pdf

[3] Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher. New Empirical Research and Solutions

<http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Janiec.pdf>

[4] El Classcraft com a mesura per incentivar la motivació, l'atenció a la diversitat i l'aprenentatge de les ciències naturals

<http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Tauler.pdf>