|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phases** | **Description** | **Fait** |
| **Préalables** | Tout d’abord, *Classcraft* n'est pas une solution miracle pour gérer les comportements en classe. Si, de base, vous avez de la peine à « faire la police » en classe, le jeu ne règlera pas ce problème. Avant de jouer, il faudrait idéalement s’entrainer à être systématique dans la gestion des comportements.  Avant de commencer à planifier *Classcraft*, il faut s'assurer que vous ayez le droit de jouer au jeu. Pour cela, ayez une discussion avec la direction de votre établissement et lisez le règlement de l'école, afin d'avoir une bonne compréhension de ce que vous pouvez faire légalement avec les règles du jeu que vous inventerez. Si vous voulez jouer ce jeu avec plusieurs enseignant·e·s, il faudra se mettre d'accord sur tout le procédé, afin d'éviter des confusions concernant les règles du jeu et leur application systématique.  De plus, assurez-vous que chaque élève a accès à Internet. Idéalement, chaque élève aurait un smartphone où il·elle pourra installer l’application *Classcraft*. Pour ceux qui n’ont pas d’accès, je vous conseille de créer des situations en classes où les élèves doivent accomplir des tâches sur un ordinateur et sur *Classcraft*. |  |
| **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction**  **Installation du jeu avant le jour de l’introduction** | Une fois l'autorisation accordée, vous pouvez envoyer la lettre expliquant vos intentions aux parents. Vous pouvez lire et adapter l'exemple dans le document Word « **1) Lettre pour les parents »**. |  |
| Créez un compte enseignant sur *Classcraft* (<https://accounts.classcraft.com/signup/role>) et créez une salle de classe (ou un « groupe ») :  Graphical user interface, text, application, chat or text message  Description automatically generated  Ensuite, sur la bannière de votre classe, cliquez sur « Jouer », et vous arriverez sur la page « Tableau de bord ». Cliquez sur « configurer mon groupe » en bas de l’écran et visionnez les 3 premières phases: Introduction, Chapitre 1 et Chapitre 2 (ne pas ouvrir la partie « Aperçu du chapitre 3 »). Ces étapes vous expliqueront en détail les fonctionnalités de la première partie du jeu. Vous pouvez tout simplement suivre les indications et lire le tout sans vous soucier des détails à modifier (on y reviendra plus tard). **ATTENTION:** Dans le chapitre 2, il n'y a pas besoin d'inviter les élèves dans le jeu avec leurs e-mails, car les élèves créeront un compte à travers un code. Ainsi, cliquez sur « Plus tard ». Une fois que vous aurez terminé la lecture de ces phases (et que vous aurez une meilleure idée des outils activés), vous pourrez commencer à compléter les prochaines étapes de la marche à suivre avec plus d'attention.  **⚠️ ASTUCE :** Sur la page illustrée ci-dessus, il y a une bannière « Groupe Démo ». Utilisez ce groupe à tout moment pour simuler l’utilisation d’un outil avant de l’appliquer en classe. Cette démo vous permet aussi d’adopter la perspective de l’élève. Pour cela cliquez sur le profil d’un·e élève imaginaire, et cliquer sur « Visualiser en tant qu’élève » :  Graphical user interface  Description automatically generated |  |
| Ajoutez les **comportements** que vous désirez **promouvoir ou renforcer** chez les élèves avec des points d'expérience (XP) :  Graphical user interface, application, email, Teams  Description automatically generated  Décidez aussi combien d’XP et de pièces d'or que les élèves obtiendront pour leur comportement positif. Une fois votre liste complétée, recopiez-la dans le document Excel « **6) Règles du jeu – Partie 1 »** dans les cases grises.  **⚠️ ASTUCE:** Je vous conseille de choisir **5 comportements** que vous voulez renforcer pour vous faciliter la tâche quand vous attribuerez des XP en cours. Évitez les comportements « micro » et favorisez les comportements « macros » en lien avec l'accueil, rituel d'entrée, état des lieux à la sortie, nuisance sonore agréable pendant le cours (ex.: avoir les livres prêts avant que l'enseignant·e entre en salle, être prêt après la sonnerie, laisser la salle propre). Les comportements devraient être spécifiques, clairs, observables, réalisables, et pertinents pour la gestion de classe. |  |
| Ajoutez les 3 pouvoirs (c’est-à-dire, les privilèges) universels que vous donnerez à tous les élèves :  Graphical user interface, text, application, email, Teams  Description automatically generated  Décidez la valeur de chaque pouvoir en termes de cristaux. Ajoutez ces pouvoirs dans le document Excel « **6) Règles du jeu – Partie 1 »** dans les cases grises.  **⚠️ ASTUCE :** Je conseille de définir les privilèges avec les élèves pour renforcer leur motivation. Les élèves prendront plus de plaisir à utiliser des privilèges qui ont du sens à leurs yeux ! |  |
| Ajoutez les **noms des élèves** :  Graphical user interface, application, email  Description automatically generated |  |
| Prenez le document Word « **2) Instructions pour créer un personnage »** et copiez/collez les noms des élèves, les codes d’élève et les codes de parents sur le document. Pour trouver les codes :  Graphical user interface, application, email  Description automatically generated  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated  Vous trouverez les codes dans le **fichier PDF**. Faites bien attention à ce que les codes correspondent aux élèves respectifs. |  |
| Définissez les règles du jeu:  Graphical user interface, text, application, email, Teams  Description automatically generated  Ne modifiez pour l'instant **que les 4 premières lignes** de la liste qui s’affiche sur l’écran, sans compter les options concernant les cœurs ou les notes (ces dernières seront activées lors de la deuxième partie du jeu). À vous de décider combien d’XP les élèves doivent avoir pour monter de niveau, combien d’XP les élèves gagnent en utilisant un **pouvoir collaboratif** qui affecte un·e camarade, et combien de cristaux les élèves gagnent automatiquement par jour. Ces réglages dépendent du moment auquel vous introduisez le jeu dans l’année, et du nombre de périodes que vous avez avec la classe. Il y a en tout 40 niveaux que les élèves peuvent atteindre. Ainsi, en considérant le nombre d’XP que vous donnez aux bons comportements, assurez-vous que les élèves puissent passer de niveau chaque semaine. De plus, si vous avez les élèves 3-5 périodes par semaine, je vous conseille de recharger ¼ ou ½ cristal par jour. Cela motivera les élèves à jouer. Vous pourrez modifier ces réglages pendant l’année à tout moment. Si vous décidez de les changer, **il faut l’annoncer aux élèves**. Le but est d’être transparent avec eux·elles et de créer un lien de confiance.  Ensuite, ajoutez ces règles dans le document Excel « **6) Règles du jeu – Partie 1 »**. Ce dernier document devrait maintenant être prêt. Sachant que les élèves n'ont pas le droit à leur smartphone en classe, il leur servira d'aperçu des règles de cette première partie du jeu. Par conséquent, imprimez ce document (en couleur) pour le distribuer aux élèves. Imprimez aussi les documents « **3) Contrat de jeu »** et **« 5 Questions concernant les règles du jeu »**. Finalement, mettez à jour l'information dans les slides du PowerPoint « **4) Classcraft - Explications pour les élèves »** avec les règles que vous avez créées. |  |
| Je vous propose de créer également **votre première quête** que les élèves pourront accomplir le jour où vous introduirez le jeu:  A picture containing graphical user interface  Description automatically generated  Suivez les indications pour créer la quête. Vous ajoutez des étapes (« tâches ») en cliquant sur le « (+) » et vous pouvez les relier avec la ficelle bleue qui se trouve à côté du bouton « (+) », afin de créer un parcours sur la carte choisie. Je vous conseille d’ajouter à une étape **un questionnaire**, afin de collecter les impressions initiales des élèves (ex. : *Que penses-tu de Classcraft? Quel aspect du jeu aimes-tu le plus pour l'instant? Sur une échelle de 1 à 5, à quel point es-tu motivé·e à jouer à Classcraft? Propose un pouvoir (privilège) que nous pourrons introduire dans le jeu, et précise combien de cristaux qu'il coutera*.). Pour cela, allez sur *Google Forms* (<https://www.google.com/forms/>), créez un questionnaire, et introduisez le lien URL du questionnaire dans une tâche de la quête.  **⚠️ ASTUCE :** Si vous avez un talent pour raconter des histoires, essayez de transformer les quêtes (et votre enseignement) en histoire fantastique. Il y a une communauté sur internet qui a construit des quêtes incluant des histoires. Vous les trouverez en appuyant sur le bouton qui se trouve sur la même ligne que le bouton « (+) » de la page illustrée en haut. |  |
| Le jeu est maintenant configuré et prêt pour les élèves. Demandez aux élèves s'ils·elles ont un smartphone avec accès à internet. Si cela n'est pas le cas, réservez une salle d'informatique pour le jour où vous voulez les introduire au jeu. Je conseille tout de même d’installer le jeu directement sur leurs smartphones. |  |
| **Introduction au jeu**  **(Séquence de cours)**  **Introduction au jeu**  **(Séquence de cours)**  **Introduction au jeu**  **(Séquence de cours)**  **Introduction au jeu**  **(Séquence de cours)** | Le jour où vous voulez introduire les élèves à *Classcraft*, vous pouvez leur faire signer le document « **3) Contrat de jeu ».** Cela les responsabilisera à participer dans le jeu. J'ai inséré un slide dans le PowerPoint « **4) Classcraft - Explications pour les élèves – Partie 1 »** qui concerne ce document. |  |
| Il est important d'expliquer les règles du jeu aux élèves. Utilisez ainsi le PowerPoint « **4) Classcraft - Explications pour les élèves – Partie 1 »**. Afin que les élèves écoutent attentivement, vous pouvez leur donner le document « **5) Questions concernant les règles du jeu »** à remplir pendant que vous présentez les règles. À la fin de votre présentation (Slide N° 10), vous pouvez corriger collectivement et vérifier qu'ils·elles aient bien compris les règles. Le tout ne doit pas prendre plus que 15 minutes. |  |
| Donnez aux élèves le document « **2) Instructions pour créer un personnage »** contenant les codes d'élève et des parents. Dites-leur de coller la feuille dans l'agenda pour ne pas le perdre. Ensuite vous pouvez mettre les élèves en face d'un ordinateur ou leur smartphone. Ils·elles doivent tout simplement suivre la marche à suivre sur ce document afin de créer un personnage. Une fois que les élèves ont créé leur compte, dites-leur de tracer le code d’accès et d’écrire le mot de passe qu’ils·elles ont choisi (tel qu’indiqué sur le document).  **⚠️ ASTUCE:** Si vous utilisez une salle d’informatique, préparez les ordinateurs en avance en ouvrant la page: <https://accounts.classcraft.com/signup/role>. Cela évitera la perte de temps. |  |
| Laissez un peu de temps aux élèves pour découvrir la plateforme une fois qu'ils·elles auront créé leur personnage. **ASTUCE:** Si un jour les élèves perdent leur nom d'utilisateur ou mot de passe, vous pouvez les modifier sur:  Graphical user interface, application, email  Description automatically generated |  |
| Suivant la version gratuite ou payante, vous pouvez illustrer sur le projecteur les 2 ou 4 premiers outils que vous utiliserez: « sélecteur aléatoire », « sonomètre », « compte à rebours » , et « le chronomètre » :  Graphical user interface  Description automatically generated  À la fin de chaque démonstration, veuillez donner à toute la classe 750 XP (si vous n’avez que 2 outils) ou 375 XP (si vous avez les 4 outils). Si l’attribution d’XP par outil est trop compliquée pour vous, donnez directement 1500XP à tous les élèves après avoir illustré tous les outils. Les élèves pourront ainsi monter de niveau. Il est important que vous explicitiez le fait qu'ils·elles ont monté de niveau pour qu'ils·elles en soient conscient·e·s. |  |
| Laissez les élèves explorer le jeu encore un peu. Ensuite vous pouvez distribuer le document **«** **6 Règles du jeu – Partie 1 »** et leur expliquer quels sont les comportements qui leur donneront des XP et pièces d'or. Il faut leur dire qu'ils·elles devront garder cette feuille précieusement, car ils·elles n'auront pas le droit d'utiliser leur smartphone en classe (sauf si vous le désirez autrement). Si vous n'avez pas le temps de montrer cette feuille lors de la période en cours, vous pouvez la présenter lors de la prochaine période. |  |
| N'oubliez pas de leur dire de faire la quête que vous avez préparée. Mais rendez la quête visible: cliquez sur la quête que vous avez créée et ensuite sur « l'œil tracé » qui est au haut de la page :  Map  Description automatically generated |  |
| Finalement, jouez au jeu pendant 5-8 périodes, peu importe le statut de la barre de progression. Pour visualiser cette barre de progression :  Graphical user interface, application  Description automatically generated  Pendant ce temps de jeu, vous pourrez tester différentes façons d'utiliser les outils et de distribuer les points aux élèves. Ils·elles développeront ainsi une motivation à jouer au jeu.  **⚠️ ASTUCE :** Les quêtes sont utiles pour des évaluations formatives ou les devoirs. Vous pouvez les combiner avec d’autres outils numériques (Quizizz, Kahoot, Quizlet, etc.) en ajoutant le lien URL de ces outils à la tâche de la quête. |  |

**CONSEILS GÉNÉRAUX :**

* Le jeu est normalement **projeté sur l’écran** pendant le cours. C’est à dire que quand vous utilisez un outil, les élèves pourront le voir sur l’écran. Quand le « tableau de bord » est projeté, il est préférable de sélectionner la « vue en grille », afin de réduire le climat de comparaison entre les élèves que la « vue par liste » pourrait produire :

Graphical user interface, application

Description automatically generated

* Quand les élèves auront réalisé une action significative (telle qu’une tâche dans une quête, gagner des XP, etc.), vous recevrez des **notifications** en haut à droite sur l’écran sur les icônes de la « file d’action », « à faire », et « clochette » : Icon

  Description automatically generated
* Des recherches ont démontré qu’une bonne gestion de classe implique de construire les règles avec les élèves et de prendre du temps à les (re)expliquer, enseigner et renforcer de façon consistante (Orlich et al., 2012, p. 198). Ne vous découragez pas si au début les élèves oublient facilement les règles. Ce temps perdu portera ses fruits par la suite.
* L'introduction du jeu peut sembler chaotique. Les élèves ne comprennent pas toutes les règles et cela prend un petit moment à s'habituer (Dubas et Hegi, 2018, p. 44). Il est donc important que l'enseignant·e connaisse le jeu avant de l'implémenter, et qu'il·elle fasse confiance aux mécaniques du jeu. Je conseille d'être transparent avec les élèves et de leur dire qu'il y aura des moments incompréhensibles pour tout le monde.
* Comme tout processus d’habituation, l’utilisation répétée des mêmes outils ludiques peut ennuyer les élèves (Montosa-Lirola, 2018, p. 47). Faites en sorte de varier les activités pour gagner des XP de façon créative. Par exemple, utilisez le « Sélecteur aléatoire » lors d’une courte correction collective, le « sonomètre » lors d’un exercice complexe qui demande la concentration et le silence en classe, le « compte à rebours » pour un exercice qui doit être accompli en un temps défini, ou le « chronomètre » pour toute activité qui nécessite de la rapidité.
* Les changements des règles du jeu doivent être annoncés aux élèves avec une justification. Cela garantira un climat de confiance et de justice pendant le jeu.
* Comme les élèves n’ont pas le droit à leur smartphone en classe, vous devez leur dire d’activer les pouvoirs désirés avant de venir en cours/à l’école. Autrement, vous devez activer les pouvoirs sur votre compte en sélectionnant le profil de l’élève en question.
* Des études sur l'utilisation de *Classcraft* en Suisse ont montré que les enseignant·e·s ont plus de facilité à identifier les mauvais comportements que les bons comportements, et ainsi ils·elles ont plus de facilité à sanctionner que de renforcer positivement les comportements désirés (Blackburn-Pantelli, 2019, p. 64; Gaignat et Roesch, 2021). Cette première partie du jeu sert à vous habituer à donner des points positifs pour motiver les élèves. Il est donc important de bien réfléchir aux comportements que vous voulez renforcer, car vous pourrez avoir de la difficulté à être systématique dans l’attribution des XP. Par exemple, mes élèves pouvaient gagner le maximum d’XP s’ils·elles parlaient anglais. Même si cela a eu des effets miraculeux sur leur participation, j’avais de la peine à attribuer les XP, car je perdais facilement le compte des élèves qui avaient réellement parlé anglais.
  + Ainsi, afin d’éviter toute injustice envers les élèves, je vous conseille vivement de définir au maximum **5 comportements à renforcer** qui soient **spécifiques, clairs, observables, facilement réalisables, et pertinents** pour la gestion de classe (par exemple : avoir les livres sur la table avant que l’enseignant entre en salle, être prêt·e·s et silencieux·ses 1 minute après la deuxième sonnerie). En général, c’était plus simple **d’attribuer des XP à des comportements collectifs « macros »,** et à des **exercices complétés dans les quêtes** (de façon automatique). Sachant que les enseignant·e·s ont de la facilité à identifier les mauvais comportements, ils pourront être de statut individuel ou « micro », lors de la deuxième partie du jeu.
* Si vous **utilisez *Classcraft* avec d’autres enseignant·e·s**, il est important d’être sur la même longueur d’onde en ce qui concerne l’attribution des XP. Une étude suisse a montré que le manque de régularité dans l’attribution des XP parmi une équipe d’enseignant·e·s peut créer des sentiments d’injustice auprès des élèves (Blackburn-Pantelli, 2019, p. 77). Les enseignant·e·s doivent aussi bien comprendre le jeu pour éviter des commentaires des élèves tels que « ce n'est pas notre job d'enseigner au prof comment jouer ».
* Pour attribuer des XP à toute la classe, vous pouvez sélectionner rapidement toute la classe:

Table

Description automatically generated with medium confidence

Le même procédé peut être appliqué si vous voulez attribuer des XP lors d’un contrôle des devoirs. Pour cela vous sélectionnez tous·tes les élèves, et vous désélectionnez celles et ceux qui n’auront pas fait les devoirs.

* Quand vous aurez des **élèves absents**, vous pouvez marquer leur absence sur la « vue par liste » (les absent·e·s ne recevront pas d’XP):

A picture containing table

Description automatically generated

* Soyez **bienveillant·e** en attribuant les XP. Par ex., Si vous constatez qu’un·e élève est resté·e en arrière dans sa progression, offrez-lui la possibilité de gagner des XP pour rattraper l’avant-dernier élève dans le classement (par ex., lors d’une correction collective).
* Quand vous mettez des **quêtes** en ligne, il est primordial de bien les **expliquer et illustrer aux élèves**. À ce moment il faut veiller à ce que les élèves aient une connexion internet sur leurs smartphones ou ordinateurs.
  + Il est naïf de s’attendre à ce que les élèves travaillent pendant les vacances. Évitez de donner des quêtes à réaliser pendant les vacances où les élèves pourraient gagner beaucoup d’XP. Cela pourrait créer une situation où un·e élève accomplit la quête, et aura une marge trop large par rapport aux autres en termes d’XP. Par conséquent, les autres perdront la motivation de jouer, car ils·elles auront l’impression de ne pas réussir à rattraper l’élève gagnant·e.
  + Les quêtes permettent aux élèves de vous **envoyer des photos de leurs devoirs**. Quand j’ai utilisé cette fonction, les élèves avaient beaucoup de problèmes techniques. Par conséquent, je vous conseille d’éviter le transfert d’image. A la place, favorisez l’utilisation d’autres outils numériques que vous pouvez intégrer dans la tâche : Quizizz, Quizlet, Kahoot, etc.

**RÉFÉRENCES**

Blackburn-Panteli, J.J. (2019). *Playing for Detention: The Ludicization of Classroom Management: A Case Study of its Application by Teachers to its Effects on Students' Rule Appropriation*. Mémoire de master. Université de Fribourg.

Dubas, X., & Hegi, P. (2018). *Classcraft: l'El Dorado des enseignants pour une classe motivée et engagée?* Mémoire professionnel HEP Vaud. Lausanne.

Gaignat, D., & Roesch, L. (2021). *Influence de Classcraft sur le comportement et la motivation des élèves.* Mémoire professionnel. Haute école pédagogique Vaud.

Montosa-Lirola, A.D. (2018). *Gamification and Motivation in the EFL Classroom: A Survey-Based Study on the Use of Classcraft.* MA thesis. Universitat de les Illes Balears.

Orlich, D. C., Harder, R. J., Callahan, R. C., Trevisan, M. S., & Brown, A. H. (2012). *Teaching strategies: A guide to effective instruction.* Cengage Learning.