|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phases** | **Description** | **Fait** |
| **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu**  **Mise en place du jeu** | Cette deuxième partie du jeu introduira les équipes, les rôles, les cœurs, les promesses (punitions), et de nouveaux outils selon la version utilisée de *Classcraft* (évènements aléatoires, kudos, batailles de monstre, et convertisseur de notes). |  |
| Réfléchissez comment vous voulez répartir les élèves en équipes. Écrivez les noms des élèves sur les lignes colorées dans le document **« 1) Pacte d'équipe »**. Vous pouvez aussi choisir l'emblème pour l'équipe. Je conseille de former des groupes variés contenant 4-5 élèves. C'est-à-dire, joignez les élèves forts avec les plus faibles, des filles avec des garçons, des élèves qui normalement ne sont pas très proches, des élèves de statut socioéconomique différents, etc. Ensuite, imprimez ce document en couleur. |  |
| Prenez le fichier Excel **«** **2) Rôles des personnages »**. Sous la liste des pouvoirs, copiez-collez les 3 pouvoirs de base que vous aviez déjà définis lors de la première partie du jeu. Ensuite réfléchissez aux pouvoirs que vous voulez donner aux différents rôles, combien de cristaux chaque pouvoir coûtera, et changez-les dans les cases grises du document. Les cases jaunes ne peuvent pas être modifiées dans *Classcraft*, car ce sont des pouvoirs collaboratifs qui forcent les élèves à travailler ensemble. Ces pouvoirs auront un effet sur un·e membre de l’équipe, et l'utilisateur pourra gagner un certain nombre d’XP. Dans ce fichier Excel, vous trouverez un exemple de tableau personnalisé dans l'onglet du bas **«** **Personnages modifiés (exemple) »**. Vous verrez dans cet exemple quelques cases colorées. Elles représentent les pouvoirs collaboratifs que j’avais définis pour ma classe. Si vous voulez créer des pouvoirs collaboratifs, vous pouvez les définir sous :  Graphical user interface, text, application, email, Teams  Description automatically generated  De plus, vous devez **définir le nombre d’XP** que les joueurs gagneront après **l'utilisation de ces pouvoirs collaboratifs** :  Graphical user interface, text, application, email, Teams  Description automatically generated  Changez la 3e ligne « Points d'expérience par cristal gagnés lors de l'utilisation d'un pouvoir collaboratif » avec votre nombre souhaité. |  |
| Identifiez **5 mauvais comportements « micro »** que vous ne désirez pas voir au sein de la classe (ex. : bavardage, arrivées tardives, aller aux toilettes, dessiner, etc.) et décidez combien de cœurs chaque mauvais comportement coûtera à l'élève. Logiquement, le comportement le plus grave aura une pondération plus lourde. Vous pouvez lister plus que 5 comportements, mais je vous conseille de vous concentrer seulement sur les comportements qui perturbent le plus vos cours pour faciliter la régulation des comportements à travers la soustraction des cœurs.  Écrivez cette liste dans le document **«** **3) Règles du jeu – Partie 2 »**. Vous verrez que ce document contient également une version des règles de la première partie qui est mise à jour pour correspondre aux nouvelles fonctionnalités. À ce moment, vous pouvez réfléchir aux règles de la première partie que vous voulez modifier. Quand vous aurez complété cette étape, retournez sur la page suivante:  Graphical user interface, text, application, email, Teams  Description automatically generated  Ici vous devez définir les règles concernant le décompte des cœurs. Faites bien attention à adapter le document **« 3) Règles du jeu – Partie 2 »** avec vos modifications sur *Classcraft*.  **⚠️ ASTUCE:** Sachant que les rôles obtiendront entre 6 à 16 cœurs, n'attribuez pas plus que 16 cœurs à un mauvais comportement. Il faudra également décider combien de cœurs les membres d'une équipe perdent quand l’un·e d'entre eux « chute » (c’est-à-dire, 0 cœurs). Afin de rendre le jeu plus dangereux, désactivez la recharge quotidienne automatique des cœurs. |  |
| Quand vous enlèverez des cœurs aux élèves pendant votre cours (dans le « Tableau de bord » en cliquant sur leur profil), le décompte ne se fera pas automatiquement sur l’écran de l’élève. Autrement dit, vous devrez confirmer par la suite la soustraction des cœurs. Cela est dû à deux raisons :  1) Vous aurez peut-être des moments où vous enlèverez des cœurs par accident. Afin d’annuler cette soustraction, faites ce qui suit :  Graphical user interface, text, application  Description automatically generated    2) Un·e membre de l’équipe de l’élève en question peut utiliser un pouvoir pour le·la sauver. Néanmoins, comme les élèves n’ont pas le droit d’utiliser les smartphones en classe, nous devons leur donner du temps après les cours pour se concerter. Décidez donc comment vous superviserez les dégâts commis. Sur le document Excel **« 3) Règles du jeu – Partie 2 »,** il faudra expliquer cela. Vous pouvez vous inspirer des explications fournies dans le document. Par ex., j’avais donné à mes élèves le temps d’utiliser leurs pouvoirs jusqu’à 17h. Après cette heure, je comptabilisais les dégâts en faisant ce qui suit :  Graphical user interface, application  Description automatically generated  En cliquant sur « gérer les dégâts », le statut de l’élève s’affichera. À droite vous verrez une liste des options à choisir :  Graphical user interface, text  Description automatically generated  Si l’élève perd tous ses cœurs, il·elle tombera dans le jeu. Dans ce cas, le statut de l’élève s’affichera ainsi :  Graphical user interface, application  Description automatically generated  Si un·e élève tombe, je vous conseille de gérer sa mort en classe. Car quand vous cliquerez sur « Laisser NOM ÉLÈVE tomber », vous serez mené à une page qui annonce la « promesse » (la sanction) que l’élève devra réaliser avant de retourner dans le jeu :  Graphical user interface  Description automatically generated  **⚠️ ASTUCE:** En montrant la chute d’un·e élève à toute la classe, les élèves seront plus impliqués à éviter la chute en se comportant mieux et en collaborant avec leur équipe. |  |
| Rédigez une liste des **promesses** (sanctions) pour les élèves qui perdent tous leurs cœurs dans le document Excel **« 4) Promesses & évènement aléatoire »**. Vous verrez un onglet dans le document Excel avec des exemples -> « Promesses (exemple) »  **⚠️ ASTUCE:** Comme la chute de l’élève s’achève à travers l’accumulation de mauvais comportements, ces « promesses » prédéfinies ne permettent pas de cibler une punition pédagogique en lien avec le mauvais comportement. Je vous conseille donc de créer des « promesses » qui sont en lien avec votre discipline. |  |
| Créez aussi une liste avec des **évènements aléatoires** qui commenceront chaque cours dans le document Excel **« 4) Promesses & évènement aléatoire »**. Ces évènements sont des opportunités pour donner des points de toute sorte, ou pour enlever des cœurs au travers d'évènements aléatoires. Vous trouverez également un onglet sur le document Excel avec des exemples qui peuvent vous inspirer. Essayez de remplir les colonnes indiquées. N’oubliez pas de lire la note sous la case « Attribuer à ». |  |
| Préparez et imprimez en couleur un document contenant au recto le contenu du fichier Excel **« 2) Rôles des personnages »** et en verso **« 3) Règles du jeu – Partie 2 »**. Cette feuille servira de repère pour les élèves pendant le jeu, afin d'éviter l'utilisation de leur smartphone en classe. Je vous conseille de plastifier ce document, pour garantir sa longévité parmi les affaires des élèves… |  |
| **Introduction au jeu**  **Introduction au jeu**  **Introduction au jeu** | Avant le cours d’introduction à la deuxième partie, visionnez les chapitres 3 et 4 du tutoriel dans la « progression »:  Graphical user interface, application  Description automatically generated  Suivez les instructions pour créer des équipes, et ne vous souciez pas du reste des options pour l’instant (vous pouvez choisir des mauvais comportements et promesses aléatoirement). En visionnant les chapitres, vous activerez les nouvelles fonctionnalités. Par conséquent, la prochaine fois que les élèves se connecteront à *Classcraft*, ils·elles seront automatiquement amené·e·s à une page qui leur forcera de choisir des rôles. De plus, ils·elles recevront automatiquement des cœurs, plus de cristaux, l'emblème de leur équipe, et un onglet avec les promesses à réaliser sur la page de leur profil. Je vous conseille de compléter cette étape juste avant le cours, car sinon les élèves seront perturbés s’ils·elles se connectent et voient toutes les nouvelles fonctionnalités sans vos instructions. |  |
| Annoncez aux élèves que vous passerez à la deuxième partie du jeu qui activera de nouvelles fonctionnalités (équipes, rôles, les cœurs, et plus). Vous pouvez utiliser le PowerPoint **« 5) Classcraft - Explications pour les élèves – Partie 2 »** pour guider vos explications.  Le **slide 2** du PowerPoint sert à recevoir un retour des élèves sur le jeu. |  |
| **Slide 3 :** expliquez que les élèves seront mis dans des groupes. Distribuez aux élèves le document imprimé en couleur **«** **1) Pacte d'équipe »** qui contient les équipes que vous avez formées. Donnez aux élèves un petit moment pour se mettre en équipe et pour inventer un nom d'équipe qu'ils·elles écriront sur le document. Ensuite, les élèves signeront le document avec la date du jour et vous le rendront.  **⚠️ ASTUCE :** Dites aux élèves que les groupes ont été formés par *Classcraft*, afin d’éviter que les élèves veuillent changer de groupe. |  |
| **Slide 4 :** ensuite, distribuez le **document 2 & 3** contenant les règles du jeu et la liste des pouvoirs des personnages au recto/verso (plastifié). Vous pouvez demander aux élèves de détruire la feuille expliquant les règles de la première partie. Expliquez les trois personnages et lisez avec les élèves la liste des pouvoirs. Expliquez qu'au sein de chaque groupe, il faudra avoir les 3 rôles. Donnez-leur du temps pour décider avec les autres membres de l’équipe quel rôle chaque élève sélectionnera. Il est important de souligner le fait que chaque rôle donnera aux élèves des pouvoirs collaboratifs, et que leur utilisation donnera des XP à celle ou celui qui les utilise. De plus, il faut les avertir que l'apparence du personnage changera un peu avec le rôle, mais qu'ils·elles garderont les objets (habits, armes, animaux) qu'ils·elles possèdent déjà. |  |
| **Slide 5 :** une fois le rôle choisi, vous pourrez amener les élèves en salle d'informatique (ou distribuer les tablettes ou smartphones connectés à Internet) pour qu’ils·elles se connectent à leur compte. Une fois connecté·e·s, les élèves seront mené·e·s à une page où ils·elles devront immédiatement choisir un rôle. |  |
| **Slide 6 :** expliquez la notion des **cœurs** et des **promesses**. Lisez avec eux les règles que vous avez établies sur le même **document 2 & 3** concernant les XP et les cœurs. **ATTENTION:** il y a des règles qui changent avec l'arrivée des équipes et des rôles. Par conséquent, il faut aussi lire la première partie avec eux. Il faudra encourager les élèves à utiliser des pouvoirs collaboratifs pour s'entre-aider et réussir dans le jeu. |  |
| **Slide 7 :** introduisez les nouveaux outils aux élèves : « évènements aléatoires » (pour faire gagner des XP, cristaux ou pièces d'or, ou perdre des cœurs au début des cours), les « kudos » (pour gagner des XP et GP en écrivant des messages positifs à leurs collègues -> vous devrez les vérifier et autoriser à chaque fois hors cours), les « batailles de monstre » (pour les évaluations formatives où ils peuvent perdre des cœurs -> par conséquent, les élèves doivent bien apprendre la matière demandée pour rester envie), et le « convertisseur des notes » (qui donne des XP pour les notes). |  |
| Toutes les fonctionnalités du jeu sont activées. Encouragez les élèves à jouer au maximum! |  |
| **Après le cours d’introduction**  **Après le cours d’introduction**  **Après le cours d’introduction**  **Après le cours d’introduction**  **Après le cours d’introduction**  **Après le cours d’introduction** | Juste après le cours, il faudra copier-coller le contenu des fichiers suivants dans *Classcraft* les listes suivantes que vous avez déjà créées:  **« 2) Rôles des personnages »**  **« 3) Règles du jeu - Partie 2 »**  **« 4) Promesses & évènement aléatoire »** |  |
| A) Copiez-collez les **mauvais comportements** listés dans **« 3) Règles du jeu - Partie 2 »** dans *Classcraft*:  Graphical user interface, application, email  Description automatically generated  Graphical user interface, text, application  Description automatically generated |  |
| B) Copiez-collez les **promesses** listées dans **« 4) Promesses & évènement aléatoire »** dans *Classcraft :*  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated |  |
| C) Copiez-collez les **évènements aléatoires** listés dans **« 4) Promesses & évènement aléatoire »** et supprimez ceux qui sont déjà présents dans *Classcraft* en appuyant sur le crayon:  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated |  |
| D) Recopiez les **noms des équipes** choisis par les élèvesen appuyant sur le crayon à côté de l’emblème:  Graphical user interface, application  Description automatically generated  **⚠️ ASTUCE :** Si vous voulez modifier la composition des équipes pendant l’année, glissez les noms des élèves dans les groups désirés. |  |
| E) Afin que les **kudos** soient publiés sur le mur après votre approbation (vous recevrez une notification quand un·e élève écrira un kudos), il faut sélectionner « Publication automatique » sur la page suivante:  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated  Pour confirmer les kudos, vous devez juste suivre les notifications que vous recevrez en haut à droite de l’écran. |  |
| Si vous voulez utiliser le **convertisseur de notes**, je vous conseille de donner des points indépendamment des résultats des élèves. Afin d'avoir un ratio de 100:1 aux notes (c'est-à-dire 100XP pour la note 1, 200XP pour 2, 600XP pour la note 6), il faut aller tout en bas de la page suivante :  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated  Dans la partie « Chapitre 4 - Convertisseur de notes », changez la première option (« La note (en pourcentage) au-delà... ») en « 0 » et la deuxième (« La quantité de points d'expérience... ») en « 100 ». |  |
| **Fin du jeu !**  **Fin du jeu !** | À la fin de l'année scolaire (ou du jeu), vous pouvez imprimer des certificats qui contiennent des images des personnes des élèves, afin que ces dernier·ère·s puissent garder un souvenir du jeu. Pour cela allez sur la page suivante :  A picture containing calendar  Description automatically generated  Graphical user interface, text, application  Description automatically generated |  |
| Pour complètement fermer le jeu :  Graphical user interface, text, application, email  Description automatically generated  Faites bien attention à lire les instructions sur cette page ! |  |

**CONSEILS GÉNÉRAUX**

* Quand vous définissez les mauvais comportements, faites bien attention à ce qu’ils soient spécifiques, clairs, observables, réalisables, et pertinents pour la gestion de classe. Normalement ce sont les comportements que vous gérez le plus souvent dans votre classe.
* Comme j’avais une classe qui prenait toujours 5 minutes à se préparer pour le cours, et que je devais réguler ce comportement avec la distribution d’XP, je n’ai pas beaucoup utilisé les « évènements aléatoires ». En effet, cela prenait trop de temps entre la prise de note des absences des élèves sur PAREO et *Classcraft*, la distribution des XP pour leur bon départ du cours, et les évènements aléatoires. À vous de voir comment vous voulez gérer cet aspect.
* Lors des évaluations formatives en forme de quiz « batailles de boss », il est important d’annoncer aux élèves à l’avance ce qu’ils·elles devront apprendre (car les élèves risqueront de perdre des cœurs). Pour créer un quiz, allez sur cette page et suivez les instructions:

Graphical user interface

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generated

À ce moment, je vous conseille de jouer avec la pondération des questions que vous poserez aux élèves : des questions plus complexes peuvent valoir plus de cœurs que d’autres questions plus simples. De plus, faites bien attention à ne pas rendre la bataille trop difficile (car cela aura un effet négatif sur la motivation des élèves). Le plus simple est d’avoir un écart croissant entre la « santé du boss » et la « santé totale ». C’est-à-dire, si vous avez 20 questions valant 1 cœur, la santé du boss devrait être idéalement entre 12-15 cœurs :

Graphical user interface, application

Description automatically generated

* Je vous conseille aussi de ne pas noter tous les mauvais comportements des élèves dans les agendas au moment de leur apparition. Utilisez le jeu comme un outil qui vous aide à enregistrer les mauvais comportements. Vous pouvez par exemple écrire une remarque qui résume tous les mauvais comportements de l’élève quand celle·celui-ci chutera et devra réaliser une promesse. Mes élèves avaient apprécié la diminution des remarques dans leurs agendas. Non seulement c’était une grande source de tension avec leurs parents, mais ils·elles pensaient que ça ne servait à rien de constamment mentionner les mêmes comportements problématiques dans leurs agendas!