

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

*Synthèse du Mémoire de Master*

# **Ludicisation de la gestion de classe**

## **Une étude de cas au secondaire 1**

Auteur	<b>Allous-Roh Noémie Cristina</b>
Directeur	Sanchez Eric
Date	Juin 2020

---

### **Introduction**

Le rôle de l'enseignant est souvent perçu comme celui de transmettre des connaissances à un groupe d'élèves et de veiller à la discipline. En réalité, enseigner englobe bien plus d'éléments à gérer, car l'enseignant est sans cesse confronté à de nouvelles situations et doit faire preuve d'initiative, de souplesse et de créativité au quotidien pour qu'une situation d'apprentissage puisse avoir lieu. Il doit alors gérer la classe simultanément à la transmission des savoirs, afin de mettre en place les conditions nécessaires pour que l'apprentissage se produise.

L'augmentation des problèmes de discipline dans les écoles posent de plus en plus problème aux enseignants, engendrant de la fatigue et parfois même un abandon de la profession (Richoz, 2013). Pour Prairat (2003), les enseignants ont aujourd'hui affaire à une forme d'indiscipline nouvelle, chronique et diffuse, qui résulte d'une certaine ambiance en classe plutôt que de transgressions claires. Ce climat de classe, fait d'attitudes et de comportements peu ritualisés, traduit une perte de sens du cadre normatif qu'est l'école. Enseigner alors que l'ambiance de la classe n'y est pas favorable devient donc rapidement une tâche compliquée. Pour que l'enseignant puisse remédier à cette situation, il est important qu'il comprenne que gérer les comportements d'indiscipline n'est en fait que la partie la moins proéminente d'une gestion de classe efficace, lorsque d'autres pratiques sont mises en place (Gaudreau, 2017).

Gaudreau définit la gestion de classe comme « *l'ensemble des actes réfléchis, séquentiels et simultanés que le personnel enseignant conçoit, organise et réalise pour et avec les élèves dans le but d'établir, maintenir ou restaurer un climat favorisant l'engagement des élèves dans leurs apprentissages et le développement de leurs compétences.* » (2017, p.7). L'approche de la gestion de classe décrite par Gaudreau (2017) traite des cinq composantes de la gestion de classe, qui sont les suivantes : la gestion des ressources, l'établissement d'attentes claires, le développement de relations sociales positives, la mise en œuvre de stratégies pour capter l'attention des élèves et favoriser leur engagement et la gestion des comportements d'indiscipline. Elle attribue la gestion de classe à l'image d'une main, dont chaque doigt se réfère à une composante, qui chacune demande un certain doigté selon l'effet recherché. Un enseignant sachant habilement doser chaque composante en fonction de la classe et des besoins des élèves pourra gérer sa classe avec plus d'aisance.

La gestion de ces multiples composantes peut être relativement complexe pour les enseignants, surtout lorsqu'ils éprouvent déjà de la peine à définir la gestion de classe en premier lieu. Gérer une classe demande d'être conscient des diverses stratégies existantes et d'être capable de jongler avec ces stratégies en fonction de la classe et des situations. Une approche possible pour mieux gérer les différents aspects de la gestion de classe est d'utiliser un jeu de gestion de classe, qui va permettre à l'enseignant d'utiliser les aspects ludiques pour varier ses stratégies de gestion de classe. Le jeu permet à l'enseignant qui l'utilise de créer un nouvel espace dans lequel les élèves pourront développer leurs compétences et où il pourra lui-même améliorer ses stratégies de gestion de classe. Ce travail se base sur la plateforme de jeu en ligne *Classcraft*, qui est un jeu de gestion de classe permettant aux enseignants de ludiciser leur gestion de classe, c'est à dire de la transformer en expérience ludique. Le but est d'analyser les changements dans la gestion de classe d'un enseignant qui passe d'une gestion de classe non ludicisée à une gestion de classe ludicisée par le jeu *Classcraft*.

Pour comprendre l'impact de la ludicisation sur la gestion de classe de l'enseignant interrogé, cette étude développe en détails son concept central qui est la gestion de classe, en abordant le concept d'autorité, de sanction, de discipline ainsi que les différentes définitions de la gestion de classe. Ce travail s'appuie également sur les modèles suivants pour décrire la gestion de classe d'un enseignant : les formes d'autorité (Richoz, 2013), le triangle pédagogique (Houssaye, 1988) et les styles de gestion de classe (Wolfgang, 2005). Deux termes importants sont également détaillés : la *gamification* et la *ludicisation*. La *gamification* décrit le processus qui permet d'introduire des ressorts ludiques dans une situation non ludique (Sanchez, Young & Jouneau-Sion, 2016), c'est-à-dire « *à l'usage d'éléments de design caractéristiques des jeux dans des contextes non ludiques (quel que soit le but spécifique de leur utilisation, le contexte, ou le média qui les met en œuvre).* » (Deterding et al., 2014). D'autres auteurs considèrent la *gamification* comme une expérience psychologique interne et des comportements externes qui en résultent, insistant sur le caractère subjectif de l'expérience vécue lorsque le joueur interagit volontairement avec le jeu. Pour marquer cette distinction et se concentrer sur la situation qui se met en place lorsqu'une personne accepte de jouer plutôt que sur l'artefact du jeu (Genvo, 2013 ; Sanchez et al., 2016), le terme de *ludicisation* voit le jour. Il fait référence à la possibilité de transformer une situation en jeu, c'est-à-dire de rendre possible qu'une situation soit perçue comme ludique (Sanchez et

al., 2016). Ce travail se concentre sur les effets de la *ludicisation* sur la gestion de classe de l'enseignant, soit sur la manière dont l'enseignant utilise *Classcraft*.

## **Méthode**

Cette recherche est une étude de cas sur la gestion de classe d'un enseignant du secondaire 1 ayant utilisé *Classcraft* dans la classe de 11H PG où il était titulaire. *Classcraft* a été utilisé à partir du mois de novembre jusqu'à la fin de l'année scolaire, il a donc eu deux mois pour gérer sa classe sans le jeu. Afin de voir quelles modifications ont eu lieu avec l'introduction du jeu *Classcraft* dans la gestion de classe de l'enseignant, la méthode de recherche choisie est qualitative, en réalisant un entretien semi-directif et anonyme sur l'expérience de l'enseignant avec le jeu. L'entretien vise à faire une analyse catégorielle du discours de l'enseignant et d'explorer les changements dans sa gestion de classe avec l'utilisation du jeu *Classcraft*. Les cinq composantes de la gestion de classe de Gaudreau et sa « grille d'autoévaluation pour le cycle 3 » ont servi de base pour la construction de la grille d'analyse et d'entretien et ont permis de mettre en évidence des changements entre une gestion de classe non ludicisée et une gestion de classe ludicisée.

Les données de cette étude sont issues d'une transcription de l'entretien fait avec l'enseignant et les résultats sont une analyse de son discours à l'aide du cadre théorique. La gestion de classe de l'enseignant a été analysée au travers des cinq composantes de la gestion de classe de Gaudreau ainsi qu'à l'aide des modèles précédemment exposés, afin de répondre à la manière dont le jeu est utilisé par l'enseignant dans sa gestion de classe et s'il y a une prise en compte de nouvelles composantes de la gestion de classe avec le jeu *Classcraft*, ou au contraire l'abandon de certaines composantes. Les données collectées durant l'entretien prennent la forme d'une description pour chacune des composantes, pour une gestion de classe non ludicisée et une gestion de classe ludicisée. Les résultats obtenus ont servi à discuter de la manière dont chaque composante de la gestion de classe a été prise en compte par l'enseignant avec le jeu et de ce fait comment le jeu a pu influencer la manière dont l'enseignant a géré sa classe.

## **Résultats**

La discussion des résultats a permis d'affirmer que le jeu n'a pas beaucoup impacté l'ensemble de la gestion de classe et n'a pas entièrement solutionné les problèmes qu'il rencontrait dans une gestion de classe non ludicisée. Cependant, le jeu a introduit du second degré dans la relation avec les élèves et a permis à l'enseignant de résoudre en partie la sensation de distance qu'il ressentait avec eux. L'enseignant a préféré garder le jeu en arrière-plan, ayant déjà une gestion de classe relativement fonctionnelle. Il s'est approprié le jeu principalement selon les modalités de sa gestion de classe ordinaire. La classe étant peu difficile, il n'a pas ressenti le besoin de s'investir totalement dans le jeu. Le facteur temps est aussi un élément à prendre en compte dans cette analyse, car l'enseignant avait fait plusieurs fois part de son souci quant à la place que le jeu pouvait occuper dans les cours et en dehors de l'école. L'enseignant n'a peut-être de ce fait pas suffisamment mis en place d'éléments ludiques ou d'enjeux pour que les élèves se prennent vraiment au jeu, en tout cas pas

tel qu'il le souhaitait. En effet, les élèves ne se sont pas beaucoup investis non plus dans les dynamiques que l'enseignant souhaitait mettre en place avec *Classcraft*. Le jeu a plutôt été détourné par les élèves sur des éléments qui présentaient pour eux des avantages, mais ils n'ont pas fondamentalement transformés les dynamiques dans lesquelles ils se sentaient déjà bien. Nous avons pu constater que de nombreux facteurs entrent en compte lorsqu'il s'agit d'évaluer l'impact du jeu sur la gestion de classe de l'enseignant.

## Conclusion

Le but de ce travail est de savoir comment le jeu *Classcraft* a modifié la gestion de classe de l'enseignant. En conclusion, nous pouvons affirmer que *Classcraft* n'a globalement pas impacté la gestion de classe de l'enseignant. Le jeu a en effet été utilisé de manière à se calquer le plus possible sur la gestion de classe ordinaire de l'enseignant, ce qui dans ce cas a eu pour effet un faible investissement des fonctionnalités du jeu et une *ludicisation* moindre de la gestion de classe. Cela montre que le jeu est aussi conçu pour être utilisé de cette manière et il peut être adapté en fonction des besoins de l'enseignant. Nous pouvons également déduire de notre analyse que quelques prérequis sont nécessaires pour que la *ludicisation* de la gestion de classe se produise du côté de l'enseignant. D'abord, il faut que l'enseignant ressente le besoin de mettre en place une situation ludique pour gérer la classe. Ensuite, sa motivation et son engagement dans le jeu vont aussi impacter la ludicisation de sa gestion de classe. La manière d'envisager l'apport du numérique et les outils proposés par le jeu en font également partie. Certains facteurs externes à sa volonté peuvent aussi impacter sur la mise en place d'une gestion de classe ludicisée, comme le temps à disposition et la volonté des élèves à jouer. Les analyses réalisées dans ce travail ont montré que *Classcraft* propose de nombreuses fonctionnalités susceptibles d'impacter sur la gestion de classe et d'influencer les diverses composantes qui la composent, selon l'effet recherché par l'enseignant.

## Bibliographie

Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. (2014). Du game design au gamefulness : définir la gamification, *Sciences du jeu* [Online], 2 | 2014, Online since 24 October 2014, connection on 16 May 2020. URL: <http://journals.openedition.org/sdj/287> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.287>

Gaudreau, N. (2017). *Gérer efficacement sa classe : les cinq ingrédients essentiels*. Québec, Presses de l'Université du Québec.

Gaudreau, N. (s.d.). Grille d'Autoévaluation de mes pratiques de gestion de classe au secondaire. Programme de formation GPS. Retrieved from [https://content.friportail.ch/pluginfile.php/14405/mod\\_resource/content/2/1-1%20Autoévaluation%20des%20interventions%20relatives%20aux%20composantes%20de%20la%20gestion%20de%20classe.%20Sec.pdf](https://content.friportail.ch/pluginfile.php/14405/mod_resource/content/2/1-1%20Autoévaluation%20des%20interventions%20relatives%20aux%20composantes%20de%20la%20gestion%20de%20classe.%20Sec.pdf)

Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de *ludicisation* à partir de Jacques Henriot, *Sciences du jeu* [Online], 1 | 2013, Online since 01 October 2013, connection on 16 May 2020. URL: <http://journals.openedition.org/sdj/251> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.251>

Houssaye, J. *Le triangle pédagogique. Théorie et pratiques de l'éducation scolaire*, Berne, Peter Lang, 1988.

Prairat, E. (2003). *La sanction en éducation*. Paris : PUF.

Richoz, J.-C. (2013). *Gestion de classe et d'élèves difficiles*. Lausanne : Favre

Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). *Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management*. *Education and Information Technologies*, 20(2), 497-513.

Wolfgang, C.-H. (2005). *Solving discipline and classroom management problems. Methods and models for today's teachers* (6<sup>th</sup> ed.). San Francisco, CA : Wiley-Jossey-Bass Education.