

Jeux de rôles en italien pendant le confinement

J'enseigne l'**italien** dans **un collège en REP, réseau d'éducation prioritaire** en France.

14 ans

(âge moyen
des élèves)

400

élèves

25

élèves par classe
en moyenne

20

classes



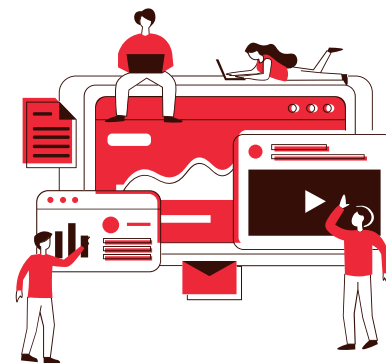
Environnement scolaire

Mes élèves sont issus d'un milieu social difficile, voire très difficile.

Nous avons une classe qui accueille exclusivement des élèves non francophones.

Outils numériques

Mon collège dispose d'un ENT, Environnement Numérique de Travail, ce qui facilite la communication et fournit un espace où les élèves peuvent déposer leurs travaux. J'avais aussi tous les outils institutionnels rendu disponible par l'Etat. Ni les élèves ni les enseignants n'étaient équipés de tablettes ou d'ordinateurs portables.



Expérience numérique avant le Covid-19

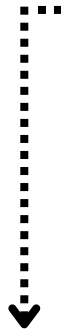
J'utilisais régulièrement les outils numériques. Je suis référent pour les usages pédagogiques du numérique dans mon établissement. Je suis également enseignant ressource pour les autres. Je consacre 5 à 6 heures par semaine à l'auto-formation. J'aime tester de nouvelles ressources, et partager des idées avec des collègues. J'utilise les réseaux sociaux pour me tenir informé des nouvelles ressources et pratiques.



L'outil : Classcraft

<https://www.classcraft.com/>

Classcraft est une plateforme d'enseignement en ligne qui combine **un jeu de rôle classique** et des pratiques éducatives innovantes.



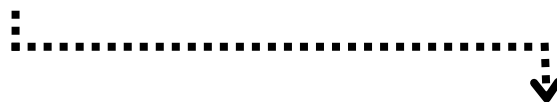
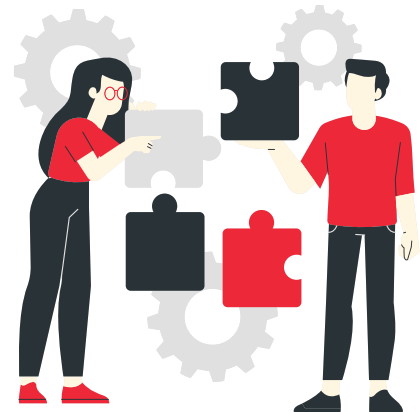
Besoins pour cette pratique

Essayer **quelque chose d'amusant** et **maintenir la communication** avec mes élèves.
Rendre les cours ludiques.

Besoins couverts

Je voulais parler avec mes élèves, les laisser parler entre eux et avoir une certaine **cohérence**.

La motivation et l'assiduité des élèves se sont améliorées : ils se sont sentis impliqués dans leur apprentissage grâce au jeu.



Public cible

Toute la classe : les élèves ont dû travailler en équipe, se parler et **collaborer dans un monde virtuel**.

Organisation

J'avais entendu parler de **Classcraft** sur Internet et j'ai décidé de l'essayer car il permettait une certaine continuité des pratiques pédagogiques.

J'ai utilisé le même schéma de cours que dans les classes traditionnelles, avec **une activité d'échauffement** pour commencer, puis des activités de groupe sur une plateforme en ligne et enfin, un bilan collectif.

Seule différence : mes cours **avaient lieu sur Discord** et non au collège.

J'ai inclus des activités en ligne de la **plateforme LearningApps**, ainsi qu'un outil en ligne appelé **La Quizinière** pour évaluer les progrès des élèves sans avoir à les noter.

J'utilise Classcraft depuis le confinement, mais j'ai essayé de varier mes **activités pédagogiques** autant que possible.



Description de l'activité

J'ai testé Classcraft avec des élèves pendant le confinement. Il s'agit d'un outil en ligne permettant de **gérer et de mettre en œuvre la ludification**.

La plateforme :

- permet aux enseignants d'attribuer des points d'expérience et des pièces d'or, de retirer des points de santé et de plonger les élèves dans une **aventure pédagogique motivante** inspirée des jeux vidéo fantastiques et des jeux de rôle ;
- fournit un **retour d'information précis** ;
- les élèves peuvent recevoir une quête : par exemple, ils doivent **décrire leur animal** de compagnie en italien. S'ils y parviennent, ils recevront de l'or et des points d'expérience.



Résultat de la pratique

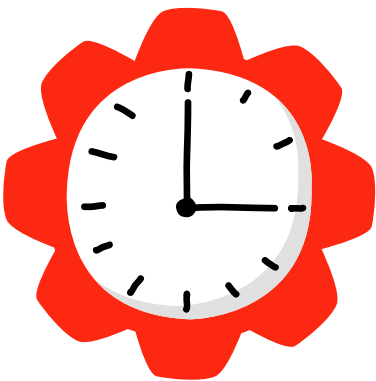
Une pratique innovante

Classcraft propose une **nouvelle conception** des jeux de rôle basée sur le fantastique.

Le monde virtuel de Classcraft est connu des élèves, ce qui **améliore** leur engagement.



Une pratique efficace



- L'**assiduité** des élèves en dit long !
- La **motivation** et l'**engagement** persistants des élèves aussi.
- Le fait que certains élèves aient assisté aux cours d'italien mais pas aux autres cours est également un signe.
- Un an après, je peux témoigner que les élèves **ont gagné en compétences**.

Clés du succès

Des leçons structurées
sont indispensables.

Votre objectif doit être clair et
compris par les élèves.

Laissez vos élèves exprimer leur
créativité !



Bénéfices



Plus d'implication de la part des élèves et des
parents d'élèves.



L'école est perçue de manière plus positive.



Plus d'entraide entre élèves Travail en groupes.



Pratique qui perdure.

Prêt ?

La plateforme nécessite un **apprentissage** assez lourd, même
pour une personne habituée aux outils numériques.
Les enseignants doivent faire preuve de beaucoup de créativité
pour rédiger leur scénario.



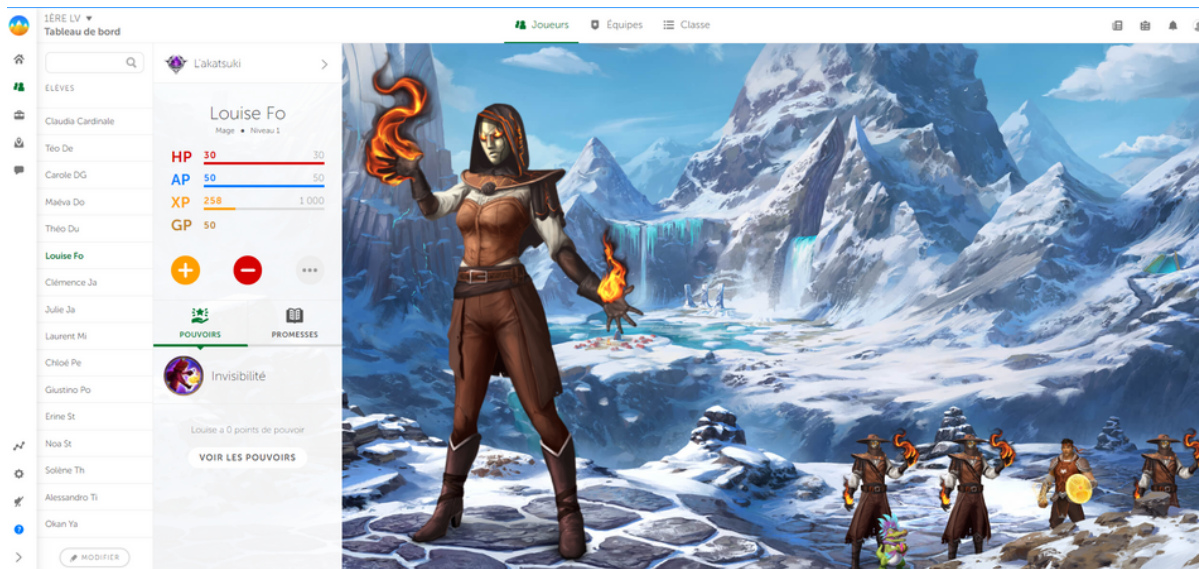
Ressources

Captures d'écran



La classe est divisée en deux équipes.
Les pouvoirs peuvent être utilisés individuellement ou en équipe.

*Il s'agit du **personnage d'un élève** avec ses statistiques et ses pouvoirs visibles sur la gauche.*



*Dans le coin inférieur droit,
on peut voir **ses camarades** de classe.*

Ce portrait rapporte les choix de l'enseignant, pas les nôtres. Il n'est pas constitué de citations littérales mais est le résumé d'un entretien qui a eu lieu en 2022.