



Classcraft

CLASSCRAFT

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

 **CATÉGORIE :** Jeux de simulation

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Pour tous les niveaux d'enseignement et toutes les matières, mais surtout pour les élèves du secondaire.

 **BRÈVE DESCRIPTION :** Classcraft est un jeu de rôle éducatif gratuit en ligne dans lequel les participants peuvent choisir leur avatar et gagner des points d'expérience en fonction de critères d'apprentissage définis par les enseignants.

TEMPS DE LECTURE : 5 minutes

.....

 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** Le manque d'engagement des élèves est le défi le plus répandu chez les enseignants car il est difficile de maintenir la motivation et l'engagement des élèves en classe. Classcraft aide les enseignants à impliquer les élèves en enseignant les matières scolaires d'une manière plus attrayante grâce aux principes de motivation des jeux.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Classcraft est utile pour introduire de nouveaux sujets, rendre l'apprentissage plus engageant et aider les élèves à développer une pensée critique et créative, à travailler en équipe et à être responsables.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Moyen, 12+

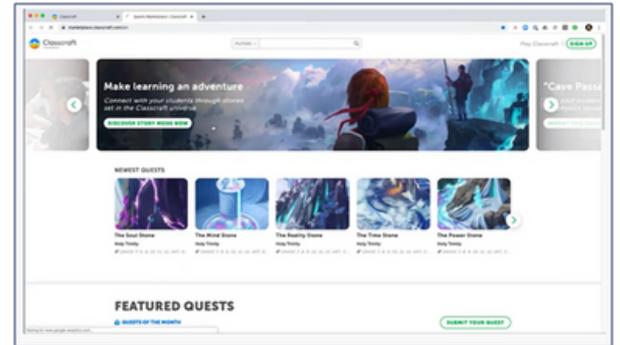
 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** Classcraft peut créer des processus d'apprentissage optimaux de ludification associés positivement à l'apprentissage, à la réussite et à la motivation. Il permet de transformer les plans de cours en aventures d'apprentissage personnalisées, de rendre les évaluations formatives amusantes et efficaces et d'accroître l'engagement et la motivation des élèves. Classcraft aide les enseignants à motiver les élèves en rendant l'apprentissage amusant. Il peut être utilisé pour amener les élèves à interagir pleinement avec les règles de la classe et au-delà, en leur apprenant le travail d'équipe, la motivation et la collaboration. En fait, comme les élèves travaillent ensemble dans le jeu, les problèmes qui surviennent sont perçus comme des défis à relever ensemble. Les enseignants sont soutenus par un outil de gestion du comportement qui définit rapidement des attentes claires et récompense les comportements positifs.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** Classcraft est un outil qui ajoute des éléments de jeu à l'enseignement. L'objectif est de transformer l'année scolaire en un jeu pour faciliter l'apprentissage, susciter l'intérêt des élèves, souder la classe et limiter les comportements négatifs. Il est possible d'utiliser la plateforme pour faciliter la gestion de classe et favoriser le développement de l'éducation socio-émotionnelle, ou pour stimuler les performances scolaires. Les enseignants configurent les jeux avec des missions et des tâches et gèrent les élèves via un tableau de bord où ils peuvent suivre leurs progrès. Les élèves ont un avatar doté de pouvoirs spéciaux et gagnent ou perdent de l'expérience, des pièces d'or, des cristaux et des points de santé en fonction de leurs performances dans les tâches, les quêtes, les batailles et autres. Ils peuvent travailler individuellement ou en groupe pour gagner de l'expérience grâce à un comportement positif et à leurs résultats scolaires. En gagnant des niveaux, les élèves obtiennent des bonus qui ont une incidence dans le monde réel.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** Pour utiliser Classcraft, il est nécessaire de créer un compte et de choisir de se connecter en tant qu'élève, professeur ou parent. Le jeu est organisé en quêtes, dans lesquelles une description suit la progression de l'histoire, et en tâches, qui sont les missions à accomplir pour débloquer les niveaux suivants. Classcraft permet la création de personnages personnalisables (Gardiens, Guérisseurs et Magiciens) et de systèmes de points ludifiés. Dans la phase de construction du monde, l'enseignant peut éventuellement écrire une histoire fictive pour présenter les objectifs aux élèves : l'histoire leur est révélée progressivement, au fur et à mesure de la progression de la leçon, et sert de contexte à chaque tâche ou activité. De cette façon, les enseignants peuvent transformer les plans de cours en cartes interactives pour créer des aventures d'apprentissage personnalisées qui répondent aux besoins uniques de chaque élève, en intégrant du matériel provenant de Google Classroom et de Canvas.

 **EXEMPLE :** Cette vidéo explique comment utiliser Classcraft afin de ludifier l'enseignement et l'apprentissage : <https://youtu.be/PPjcVBzpCjo>

 **RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur/Carnet de note/Téléphone portable - Adresse mail - Tableau interactif - Connexion Internet



 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- Classcraft for teachers <https://www.classcraft.com/teachers/>
- Classcraft Start-Up Guide <https://youtu.be/cJ4UVcCvn9Q>
- Classcraft Teacher Tutorial Part 1 – Introduction <https://youtu.be/tQfNFTMc8kA>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**

POUR Simplicité d'utilisation ; personnalisation ; interactivité ; ludification ; activités de jeu de rôle ; feedback instantané.

CONTRE Connexion Internet requise ; certaines fonctions ne sont disponibles que dans la version payante ; parfois trop chronophage en classe.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) :** 4/5