

# CLASS CRAFT



## UNE INTRODUCTION POUR LES PARENTS

Classcraft est un jeu en classe visant à encourager le travail d'équipe, à stimuler la participation et à accroître la motivation dans un environnement d'apprentissage.

Votre enfant est sur le point de se lancer dans une aventure qui va changer la façon dont il/elle comprend de l'école – sans jamais quitter la salle de classe. Cette aventure se fait avec Classcraft, un jeu de rôle avec des mages, des guerriers et des guérisseurs. L'enseignant et les élèves jouent ensemble.

Ce n'est pas un jeu ordinaire. Les élèves vont toujours apprendre les leçons normales. Ce qui va changer est la façon dont ils se connectent avec ce qu'ils étudient. Classcraft fonctionne comme complément à une structure régulière de classe. Les élèves créent des personnages qui peuvent apprendre des pouvoirs spéciaux et gagner des niveaux. La manière dont ils jouent dans la salle de classe est directement liée à la survie et à l'épanouissement de leur personnage et de leurs coéquipiers.

Les élèves ne jouent pas à un jeu virtuel comme Minecraft ou World of Warcraft. Bien que Classcraft soit inspiré de ces jeux et basé dans un navigateur, il amène plutôt l'expérience en salle de classe par une aventure hors ligne. Les élèves apprennent à aider leurs pairs, aidant ainsi leurs coéquipiers dans le jeu. Ils apprennent à participer et à s'engager avec ce qu'ils apprennent – mathématiques, français, sciences sociales, etc. – afin qu'ils puissent rendre leur personnage plus puissant. De plus, ils vont apprendre qu'un comportement perturbateur en classe se traduit par un obstacle au succès de leur personnage dans le jeu.

Avec un peu de temps, vous et l'enseignant(e) de votre enfant devriez voir un changement positif dans son attitude et dans ses résultats scolaires – des avantages durables, réels et significatifs. Aller en classe devient amusant!

## COMMENT CLASSCRAFT FONCTIONNE

- Les élèves créent des personnages qui gagnent ou perdent des Points de Vie (pour survivre dans le jeu), des Points d'Action (pour utiliser des pouvoirs) et des Points d'Expérience (pour gagner des niveaux).
- Les élèves sont récompensés dans le jeu lorsqu'ils jouent bien pendant les cours, comme le fait de recevoir 30 Points d'Expérience pour répondre correctement à une question.
- Lorsqu'un élève obtient des résultats médiocres, leur personnage perd des Points de Vie, ce qui le/la motive à s'améliorer.
- Les élèves réussissent mieux dans le jeu lorsqu'ils travaillent ensemble en classe, établissant ainsi des relations positives tout en apprenant la valeur du travail d'équipe.
- Les élèves peuvent faire apprendre à leur personnage des «pouvoirs» qui ont souvent des avantages dans la vie réelle, comme plus de temps à une récréation.
- Lorsqu'un personnage perd tous ses points de Vie, c'est aux autres élèves de le ramener dans le jeu!
- Plus les élèves ont de bons résultats dans leurs contrôles, plus leur personnage devient puissant. C'est un scénario gagnant-gagnant!

L'enseignant(e) joue le rôle de maître du jeu, et toute question concernant la mise en œuvre de Classcraft dans la salle de votre enfant devrait être adressée directement à son enseignant(e). Merci!

