



À L'ATTENTION DES 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 positif et motivant.

Votre enfant est sur le point de se lancer dans une aventure qui va changer la façon dont il/elle comprend l’école – sans 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 par laquelle ils font le lien 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 par laquelle ils jouent dans la salle de classe est directement liée à la survie et à l’épanouissement de leur personnage et au développement de l'esprit d'entraide avec 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 intégré à un navigateur, il amène plutôt l’expérience en salle de classe par une aventure hors ligne. Les élèves apprennent à aider leurs pairs, par l’expérience d’un esprit d'entraide dans le jeu. Ils apprennent à participer et à s’engager face à ce qu’ils apprennent à l’école - mathématiques, physique, langues, sciences sociales, etc. –, afin qu’ils puissent rendre leur personnage plus puissant, et leur équipe plus efficace. De plus, ils vont apprendre qu’un comportement perturbateur en classe se traduit par un obstacle au succès de leur personnage dans le jeu.

Après quelques semaines, 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 FONCTIONNE CLASSCRAFT

* 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 60 Points d’Expérience pour répondre correctement à une question.
* Lorsqu’un élève obtient des résultats médiocres, son 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 disposer de plus de temps à un examen.
* 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 tests et dans leurs évaluations, 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!

