

L'ACTU ([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/LACTU](http://www.vousnousils.fr/lactu))

PRIMAIRE  
([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/PRIMAIRE](http://www.vousnousils.fr/categorie/primaire))

SECONDAIRE  
([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/SECONDAIRE](http://www.vousnousils.fr/categorie/secondaire))

SUPÉRIEUR  
([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/SUPERIEUR](http://www.vousnousils.fr/categorie/superieur))

CULTURE  
([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/CULTURE](http://www.vousnousils.fr/categorie/culture))

TICE/SCIENCES  
([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/TICESCIENCES](http://www.vousnousils.fr/categorie/ticesciences))

LE DESSIN ([HTTP://WWW.VOUSNOUSILS.FR/CATEGORIE/LE-DESSIN](http://www.vousnousils.fr/categorie/le-dessin))

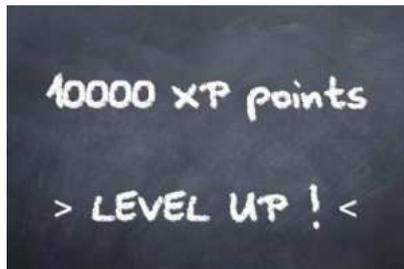
RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

## Supprimer les notes et « gamifier » sa classe : success story dans les facs américaines

25 juillet 2013 1 commentaire

TICE/Sciences (<http://www.vousnousils.fr/categorie/ticesciences>)

**Seann Dikkers, professeur assistant en technologies éducatives à l'université de l'Ohio, utilise un système d'évaluation par niveau d'expérience, inspiré par les jeux vidéo. Une forme de notation plus motivante pour les élèves.**



[\(/wp-](#)

[content/uploads/2013/07/Level-up-blackboard.jpg](#)) Depuis combien de temps utilisez-vous un système de points d'expérience au lieu des notes ([http://gamingmatter.com/GM/Commentary/Entries/2013/1/10\\_Trying\\_out\\_a\\_Multi-player\\_Classroom.html](http://gamingmatter.com/GM/Commentary/Entries/2013/1/10_Trying_out_a_Multi-player_Classroom.html)) ?

J'utilise officiellement les points d'expérience depuis l'année dernière. Le système d'expérience fait partie d'une organisation de classe plus large qui comprend des « niveaux » quand les étudiants acquièrent des compétences, des « combats de boss » pour les défis que je ne les pense pas capables de réussir (souvent sur une base volontaire), et d'autres éléments comme des tableaux de score, des avatars, des « trophées ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Succ%C3%A8s\\_\(jeu\\_vid%C3%A9o\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Succ%C3%A8s_(jeu_vid%C3%A9o))) légendaires », une scénarisation des cours... L'objectif est de créer une expérience complète qui implique rapidement les élèves, avec une difficulté progressive. L'école est un jeu, il est juste mal conçu, et le système de notation basé sur l'expérience est une amélioration de son design.

Auparavant, j'ai pratiqué l'évaluation de portfolio (<http://pedagogieuniversitaire.wordpress.com/2010/11/03/le-portfolio-pour-evaluer-les-apprentissages-des-etudiant-e-s/>) et la pédagogie différenciée pendant dix années d'enseignement. Le vocabulaire du jeu est juste une meilleure façon de véhiculer l'idée que l'apprentissage est réel, personnel, et ancré dans une expérience contextualisée (comme le théorise Piaget (<http://cueep.univ-lille1.fr/psycho/part2.htm>)).

### Points d'expérience, késako ?

Le système de points d'expérience est emprunté aux jeux de rôle (<https://fr.wikipedia.org/>) : en accomplissant des quêtes ou en utilisant leurs compétences, les personnages des joueurs accumulent ces points en récompense, qui leur permettent d'accumuler des « niveaux » d'expérience une fois certains seuils atteints.

### Lee Sheldon, pionner de la classe-jeu vidéo

En septembre 2009, le professeur d'université Lee Sheldon commence à organiser un de ses cours comme un jeu vidéo (<http://gamingtheclassroom.com/>) avec des avatars, des guildes, des missions... et bien sûr, des points d'expérience. Il pratique l'évaluation par quizz pour prolonger l'expérience ludique, et adapte continuellement son cours en fonction des retours de ses étudiants.

« Lee Sheldon propose des modèles de classes dans le même esprit que le mien, et je recommande la lecture de son livre (<http://www.anti-linearlogic.net/?p=125>) à tous les enseignants que le sujet intéresse », souligne Seann Dikkers. Pour autant, il n'a pas été directement inspiré par Sheldon, qu'il a découvert tardivement. Pour lui, l'évolution vers une classe-jeu était naturelle : « les bons profs calqueront toujours plus leurs classes sur le modèle d'un jeu s'ils essaient juste d'innover et d'identifier les pratiques qui impliquent le plus les étudiants. »

### Pourquoi les points d'expérience sont-ils plus motivants que les notes habituelles ?

Les *points* d'expérience ne sont *pas* plus motivants que les notes en tant que tels – ce n'est qu'un repère chiffré imaginaire pour évaluer une activité. Mais le système d'expérience dans son ensemble me semble mieux refléter l'activité dans la vie réelle que les notes. Pour moi, c'est l'apprentissage basé sur la réalité qui motive, pas les points.

La notation traditionnelle repose sur deux hypothèses épistémologiques, la première : que l'apprentissage peut être quantifié, et la seconde : que les étudiants se préoccupent de leur score. Ce sont deux hypothèses que je questionne. Dans les humanités, je souhaite que les apprenants accumulent de l'expérience qui leur permettra de se construire un schéma de compréhension efficace du monde. Ma démarche repose sur deux postulats, le premier : que l'apprentissage est quelque chose de particulier à chaque individu et qui repose sur son action, et le second : que les étudiants se préoccupent avant tout de leurs propres vies et intérêts personnels.

Si l'on considère l'expérience comme force motrice, par opposition à la « note », les étudiants doivent débiter leur apprentissage par un investissement personnel. Je peux leur proposer des activités et des lectures de base, mais c'est ensuite à eux de s'appropriier et d'organiser leur apprentissage. Le nombre de points d'expérience que je délivre n'est jamais comparable d'un étudiant à l'autre, car il repose sur un système de « quêtes

(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Qu%C3%AAt%C3%A9>) » ou projets personnels. Il peut s'agir de produire une vidéo, faire du développement web, construire un cours, etc. en fonction des compétences qu'ils doivent renforcer. Les points d'expérience sont fixés avant la réalisation du projet mais réévalués à la fin, car je peux avoir demandé à l'étudiant de refaire ou d'approfondir son travail par exemple. Même s'il doit reprendre son travail, il mérite plus de points pour l'expérience que cela lui a apporté.

Les véritables apprenants vont apprendre pour eux-mêmes, et pour le plaisir d'accomplir quelque chose d'impressionnant. Avec le système d'expérience, ils apprennent aussi qu'un travail n'est jamais véritablement terminé, et qu'avec le temps on peut toujours s'améliorer. Le rôle de l'enseignant n'est pas de forcer l'accomplissement d'une tâche, mais plutôt d'organiser le savoir et guider les apprenants qui ont tous des objectifs personnels dans leurs vies. Les notes, qui requièrent souvent que tous les élèves fassent des activités similaires pour comparer les résultats, ne prennent pas cela en compte.

### **A la fin du semestre, vous devez quand même donner une note à chaque élève. Est-ce que ça ne ruine pas tous vos efforts ?**

Bonne question ! Oui, je dois toujours donner des notes pour que l'administration soit satisfaite. Mais je ne sais pas si ça ruine quoi que ce soit... Les notes institutionnelles peuvent aussi évaluer la motivation...

J'utilise un système de « niveaux ». Il vous faut un certain nombre de points pour atteindre le niveau 1, 2, ou 10, qui correspondent chacun à une note. S'il vous manque des points deux semaines avant la fin de l'année, vous n'avez qu'à rendre plus de travaux. Dans les systèmes traditionnels, si vous donnez des mauvaises notes à un étudiant il sera puni des semaines plus tard, à la remise du bulletin. Dans un système basé sur l'expérience, vous lui montrez son niveau et vous lui proposez des « quêtes » additionnelles s'il veut obtenir une meilleure note. Tout comme dans le monde professionnel, les délais impartis génèrent des pics d'activité. Quand ils gèrent mal leur temps, c'est une véritable leçon de vie. Cela dit, je donne presque toujours des « A »<sup>(1)</sup>, mais il a fallu ajouter une célébration pour ceux qui se battent pour le meilleur score, en tête des classements : ces élèves-joueurs font souvent le double ou le triple de la charge de travail attendue, et ils en retirent beaucoup également.

### **S'il n'y a pas de limite au nombre de projets possibles et d'expérience acquise, comment peut-il y avoir une sélection quand tous les étudiants passent haut la main ?**

Est-ce que c'est une mauvaise chose ? Est-ce qu'on ne veut pas que tous les étudiants réussissent haut la main ? Si mon boulot est d'augmenter l'intérêt, l'engagement, et l'expertise dans un domaine donné, alors un système qui rend tous ces éléments plus faciles à identifier est une bonne chose.

Je débute souvent un cours par l'examen des objectifs de ce cours avec les élèves. Ensemble, nous listons les éléments qui prouveraient sans conteste la maîtrise du sujet. Au fur et à mesure de l'année, j'accompagne les élèves par des questions : « Est-ce que ce projet montre que tu connais le sujet ? », « Est-ce que tu as commencé à travailler sur ton prochain objectif ? », « Que dois-tu faire pour y parvenir ? », « Peut-être que tu devrais consulter plus de sources avant de faire ton plan ? », ou par des observations affectueuses telles que « C'est nul, c'est du travail bâclé ! Est-ce que c'est le mieux que tu puisses faire ? Comment on peut améliorer ça ? ». Dans cette perspective de travail, le support de restitution de connaissances est très flexible. Il n'y a pas de limites, et il ne devrait pas y en avoir. Le savoir est infini, et j'adhère totalement aux systèmes qui reflètent cette idée.

**Avez-vous rencontré des obstacles pour mettre en place votre système de classe-jeu ? L'opposition de l'administration, le mépris de collègues traditionalistes, l'incompréhension d'étudiants non-joueurs peut-être ?**

Quand vous trouvez des façons de susciter l'enthousiasme des élèves, il y aura toujours quelqu'un pour jouer les rabat-joie... Il faut l'ignorer. Trouvez-vous de meilleurs amis ! Par contre, j'aurais difficilement pu construire des systèmes de classes attractifs sans le soutien de l'administration. Si l'administration veut des améliorations, il est essentiel qu'elle accepte aussi le changement, car changement et innovation vont de pair.

Dans mon cas, il y a déjà une communauté bien établie et grandissante d'enseignants qui ont testé le concept de classe-jeu et réalisé son potentiel. Nous ne nous demandons plus si cela marche, mais si cela peut être généralisé. L'apprentissage reposant sur les quêtes ou l'expérience n'est pas juste « un peu » mieux, c'est beaucoup mieux en termes d'engagement, de motivation, de divertissement, et de rigueur, à tel point que c'est dur de trouver des arguments contraires.

Quant aux étudiants non-joueurs, c'est un mythe ici aux Etats-Unis. Selon une étude PEW, 97% des adolescents jouent à des jeux vidéo (<http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics/01-Summary-of-Findings.aspx>) au moins une fois par semaine. Les jeux sont le média de prédilection de cette génération – pas la radio, les films ou la télé, mais les jeux. C'est pourquoi il est si facile d'adapter le langage en classe; les élèves savent qu'il faut travailler de plus en plus dur pour surmonter un défi, les enseignants ont juste besoin de mieux leurs présenter les grands défis qui les attendent. Il y a quelques étudiants toutefois qui ne demandent que trois choses : la liste de ce qu'il faut apprendre par coeur, un test, et un certificat pour passer à la liste suivante. Pour moi, ces enfants ont quelque chose qui ne va pas; ils s'imaginent à tort que d'autres personnes sont là pour apprendre à leur place. Mais après un temps d'adaptation, ils finissent par reconnaître la valeur de l'apprentissage authentique que l'expérience encourage, contrairement aux notes.

**La notation par points d'expérience semble actuellement restreinte à l'enseignement supérieur, et notamment aux cours de technologie appliquée, comme les vôtres ou ceux de Lee Sheldon. Pensez-vous qu'il faudrait introduire ce système dans le secondaire ?**

Sheldon enseignait la technologie, comme moi, mais j'ai auparavant enseigné l'histoire et la géographie. J'ai pratiqué l'évaluation de portfolio (<http://pedagogieuniversitaire.wordpress.com/2010/11/03/le-portfolio-pour-evaluer-les-apprentissages-des-etudiant-e-s/>) pendant plusieurs années dans le second degré : les niveaux et l'expérience ne sont que des différences sémantiques. Donc, oui, il y a une opportunité à saisir, et les enseignants que je connais qui ont utilisé ces systèmes ne reviendront jamais en arrière. J'en connais beaucoup qui enseignent des disciplines générales à tous les âges et selon les mêmes principes, c'est juste qu'ils n'ont pas encore écrit de livres et que je n'ai pas encore eu le temps de publier leurs histoires. Les données sont connues, les histoires sont là, il faut juste que quelqu'un les recense.

C'est un modèle d'enseignement et d'apprentissage qui ne convient pas à tout le monde, mais il est amené à être utilisé dans de nombreux domaines et en lien étroit avec les tentatives de « badgification (<http://www.elgamificator.com/badgification-peut-elle-marcher>) », qui répondent au souhait des éducateurs d'avoir différents moyens de valider et de reconnaître le mérite. Souvenez-vous en : ce n'est pas le badge qui importe, c'est le type d'apprentissage que ce badge représente.

**Infographie récapitulative :**