SKBF | CSRE

Schweizerische Koordinationsstelle für Bildungsforschung

Centre suisse de coordination pour la recherche en éducation

Centro svizzero di coordinamento della ricerca educativa

Swiss Coordination Centre for Research in Education

Information Bildungsforschung
Permanente Erhebung über Projekte der schweizerischen Bildungsforschung

Information sur la recherche éducationnelle
Enquête permanente sur la recherche éducationnelle en Suisse

Informazione sulla ricerca educativa
Inchiesta permanente sulla ricerca educativa in Svizzera

Information about research in education
Permanent inquiry into educational research in Switzerland

ISSN 1013-6258 26:005

Durée de la recherche: 2021-2024

Thématique de la recherche:

L'influence du jeu numérique sur la gestion de classe: une analyse systémique à partir de *Classcraft*

Laufzeit des Projekts: 2021–2024

Thema des Projekts:

Wie digitales Spielen die Klassenführung beeinflusst – eine systemische Analyse am Beispiel *Classcraft*

Institutions: Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation (FPSE/FAPSE), Technologies de formation et apprentissage, Genève (1) ; Haute école pédagogique HEP Vaud, Lausanne (2)

Mise en œuvre | Bearbeitung: Guillaume Bonvin, Dr. (1, actuellement 2); direction de la thèse: Eric Sanchez, Prof. (1)

Personne à contacter | Kontaktperson: Guillaume Bonvin (guillaume.bonvin@hepl.ch)

SKBF | CSRE

Brève description de la recherche: Réalisé dans le cadre du projet de recherche international «Classroom Management Ludicized», cette thèse de doctorat examine la ludicisation de la gestion de classe, soit le processus par lequel une situation pédagogique ordinaire est transformée en situation de jeu, et analyse les transformations induites par l'usage du jeu numérique «Classcraft». La recherche examine comment l'introduction d'un dispositif ludique de gestion de classe modifie les interactions pédagogiques, les rôles des acteurs et actrices et le sens attribué aux activités scolaires, en accordant une attention particulière au rôle de l'enseignant-e. Elle vise à proposer et valider un modèle systémique de la ludicisation permettant de comprendre les transformations affectant les élèves, l'enseignant-e, le savoir ainsi que les processus d'enseigner, de former et d'apprendre, en intégrant la dimension interprétative et subjective de l'expérience ludique. La recherche s'inscrit dans une démarche de recherche orientée par la conception et mobilise une méthodologie mixte. Elle repose sur 3 expérimentations conduites au secondaire I (élèves et leurs enseignant-e-s): dans le canton de Fribourg (1 classe pré-gymnasiale, N = 23; 1 classe à exigences de base, N = 14; toutes et tous les élèves âgés de 14-15) et au Brésil (dans 1 école privée; N = 34 élèves, âgés de 10-12). La collecte de données combine l'analyse de traces numériques, des observations en classe, des questionnaires et des entretiens semi-directifs. Les résultats montrent que la ludicisation influence la gestion de classe de manière globalement positive, en favorisant l'engagement des élèves, des interactions sociales coopératives et une régulation des comportements plus proactive et éducative. Elle contribue également à maintenir l'attention sur la durée et à déplacer la gestion des écarts de conduite d'une logique punitive vers des règles de jeu partagées, favorisant un climat de classe plus structuré et sécurisant. Ces effets apparaissent comparables dans les contextes suisse et brésilien, les résultats ne permettant pas d'identifier de différences structurelles entre les deux contextes; les variations observées relèvent principalement des modalités de mise en œuvre du dispositif.

Kurzbeschreibung: Diese Dissertation wurde im Rahmen des internationalen Forschungsprojekts «Classroom Management Ludicized» durchgeführt und untersucht die Ludifizierung der Klassenführung, das heisst den Prozess, durch den eine gewöhnliche pädagogische Situation in eine Spielsituation überführt wird. Analysiert werden dabei insbesondere die durch den Einsatz des digitalen Spiels «Classcraft» hervorgerufenen Transformationen. Die Studie untersucht, wie die Einführung eines spielerischen Instruments zur Klassenführung die pädagogischen Interaktionen, die Rollen der Akteurinnen und Akteure sowie die den schulischen Aktivitäten zugeschriebene Bedeutung verändert, wobei der Rolle der Lehrperson besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird. Ziel der Arbeit ist die Entwicklung und Validierung eines systemischen Modells der Ludifizierung, das die Transformationen von Schülerinnen und Schülern, Lehrpersonen, Wissen sowie zentralen pädagogischen Prozessen des Unterrichtens, Ausbildens und Lernens verständlich macht. Dabei wird die interpretative und subjektive Dimension der spielerischen Erfahrung explizit berücksichtigt. Der Autor folgt dem Paradigma designorientierter Forschung und folgt einem Mixed-Methods-Ansatz. Die Studie stützt sich auf drei Untersuchungen, die auf der Sekundarstufe I im Kanton Freiburg (1 progymnasiale Klasse: N = 23; 1 Klasse mit Grundanforderungen: N = 14; alle Schülerinnen und Schüler 14–15-jährig) sowie an 1 privaten Schule in Brasilien (N = 34, 10–12-jährig) durchgeführt wurden, jeweils unter Einbezug der Lehrpersonen. Die Datenerhebung kombiniert die Analyse digitaler Nutzungs- und Interaktionsdaten, Klassenbeobachtungen, Fragebögen sowie leitfadengestützte Interviews. Die Ergebnisse zeigen, dass die Ludifizierung die Klassenführung insgesamt positiv beeinflusst, indem sie das Engagement der Schülerinnen und Schüler fördert, kooperative und soziale Interaktionen unterstützt und zu einer proaktiveren und pädagogisch ausgerichteten Verhaltensregulation beiträgt. Darüber hinaus hilft sie, die Aufmerksamkeit über längere Zeit aufrechtzuerhalten, und verschiebt den Umgang mit Regelverstössen von einer bestrafenden Logik hin zu gemeinsam getragenen Spielregeln, was ein strukturierteres und sichereres Klassenklima begünstigt. Diese Effekte zeigen sich in vergleichbarer Weise im schweizerischen und im brasilianischen Kontext; die Ergebnisse lassen keine strukturellen Unterschiede zwischen beiden Kontexten erkennen, vielmehr betreffen die beobachteten Nuancen vor allem die Modalitäten der Umsetzung des Systems.

Publications | Veröffentlichungen: Bonvin, G. (2024). *Analyse systémique des transformations induites par la ludicisation de la gestion de classe: exemple de Classcraft* (thèse de doctorat, Université de Genève). 10.13097/archive-ouverte/unige:178705; https://archive-ouverte.unige.ch/unige:178705

Bonvin, G. & Sanchez, E. (2022). Ludicisation de la gestion de classe avec Classcraft, une étude systémique. Sciences et Technologies de l'Information et la Communication pour l'Education et la Formation. *STICEF, 29*(1). https://doi.org/10.23709/sticef.29.1.3

Les publications mentionnées dans l'Information sur la recherche éducationnelle ne sont pas disponibles au CSRE; veuillez-vous adresser à votre libraire ou à l'institution de recherche ou à la personne de contact mentionnée.

Hier erwähnte Publikationen sind über den Buchhandel oder die durchführende Institution bzw. die Kontaktperson zu beziehen, nicht bei der SKBF.

Méthodes de recherche | Methoden: recherche qualitative, *mixed methods*, recherche orientée par la conception, analyse et visualisation de traces numériques *(Learning Analytics)*, observations en classe, enquêtes par questionnaires, entretiens semi-directifs

Délimitation géographique | Geografischer Raum: Suisse, canton de Fribourg; Brésil

Type de recherche | Art des Projekts: thèse de doctorat

Mandat de recherche | Auftrag: sans mandat

Financement | Finanzierung: autofinancé, dans le cadre de des institutions mentionnées et du projet «Classroom Management Ludicized», soutenu par la *Leading House for the Latin American Region* (collaboration entre la Suisse et le Brésil)

Mots-clés: degré secondaire I, ludicisation, modélisation, jeu numérique, gestion de classe, *Classcraft*

Schlüsselbegriffe: Sekundarstufe I, Ludifizierung, Modellierung, digitales Spiel, Klassenführung, *Classcraft*

© SKBF. Nachdruck mit Quellenangabe erwünscht; Belegexemplar erbeten.

© CSRE. Reproduction autorisée avec mention de la source; veuillez nous envoyer un justificatif.