

marilyne heinzen

un essai de classcraft en philosophie : un bel enthousiasme au départ...

L'enseignante se transformait
alors en maître du jeu, gardienne
d'une bibliothèque-sanctuaire,
regorgeant de ressources pour
combattre les hordes
dogmatiques et obscurantistes
menaçant le royaume de la
raison et du dialogue...

E

Enseignante de philosophie au Gymnase intercantonal de la Broye, Marilyne Heinzen nous livre son témoignage sur l'utilisation de Classcraft dans ses cours. Si l'outil permet un démarrage en fanfare des apprentissages, il perd progressivement de son intérêt au fur et à mesure que se développent les compétences réflexives des élèves.

Le cours de philosophie traîne derrière lui une lourde réputation. Inutile, ardu, ou pire encore monotone, ce cours assommerait les élèves sous des piles de textes hermétiques écrits par des hommes morts depuis bien trop longtemps. Commencer une année scolaire de philosophie en personnalisant son avatar sur une plateforme qui fleure bon le jeu de rôle constitue à l'évidence autant un motif de réjouissance que de soulagement pour les élèves.

L'occasion faisant le larron, j'en profitais pour mettre en scène le contenu de mes cours, donnés dans divers degrés du secondaire supérieur. Débutant par le traditionnel tour d'horizon de la philosophie antique, les élèves étaient invités à choisir leur guild. Stoïciens, platoniciens, aristotéliens, épicuriens, sceptiques ou cyniques, ils avaient l'embarras du choix, y compris celui de former des alliances inédites. L'enseignante se transformait alors en maître du jeu, gardienne d'une bibliothèque-sanctuaire, regorgeant de ressources pour combattre les hordes dogmatiques et obscurantistes menaçant le royaume de la raison et du dialogue. Inspirée par de nombreuses heures passées dans des jeux de rôles, je construisais mes cours sous forme de quêtes,

dont les divers succès permettaient aux élèves d'assurer la progression de leur personnage.

Classcraft, trop pensé pour des apprentissages livresques

Une fois passé l'enthousiasme initial, Classcraft a continué à tenir ses promesses tant que les apprentissages étaient axés sur des contenus. Le cours de philosophie se compose en effet de deux volets complémentaires, l'un concerne la connaissance des auteurs et l'autre concerne le développement des compétences réflexives. Or, comme il n'est guère aisé de philosopher sur rien, le premier semestre est davantage fondé sur la connaissance pour permettre au second de nourrir une réflexion rigoureuse. L'ensemble s'articule de manière enchaînée où, au départ, de petits exercices réflexifs accompagnent la découverte des écoles de pensées pour ensuite densifier la partie réflexive en lien avec des morceaux choisis permettant de traiter de questions éthiques, épistémologiques ou encore politiques.

Pour résumer, le cours de philosophie démarre sur une prédominance de savoirs savants pour

ensuite progresser vers des savoir-faire avec en ligne de mire un savoir-être, profilant une conscience réflexive impliquée autant dans la dimension personnelle que sociale. La pertinence de Classcraft en philosophie est, à mes yeux, ainsi élevée au départ pour ensuite perdre progressivement de son intérêt. En effet, aussi étonnant que cela puisse paraître, cette plateforme, inspirée du jeu de rôle dont le moteur est le développement des compétences des personnages, est finalement conçue pour encadrer des apprentissages par objectifs et sur des contenus. Ainsi, si les diverses formes de quêtes sont efficaces pour synthétiser un apprentissage sur un auteur ou un courant, elles s'avèrent inadaptées dès qu'il s'agit de travailler les compétences de la réflexivité. L'esprit critique, la pensée créative, le dialogue argumenté ne trouvent aucun moyen solide de s'incarner dans le jeu, qui devient de plus en plus seulement un arrière-plan.

Ainsi, j'ai finalement décidé d'abandonner, à regret, Classcraft. Trop pensé pour des apprentissages livresques, il aurait fallu que cette plateforme offre en alternative une possibilité de gestion de classe construite pour les apprentissages par compétences. Une configuration plus flexible des personnages, la possibilité de les faire évoluer dans un monde effectivement ouvert et interactif, où l'enseignant pourrait déposer des quêtes centrées sur les échanges entre les joueurs, m'aurait ainsi permis de poursuivre l'aventure. Une prochaine fois peut-être... /