



Une évaluation formative ludique !







L' en bref ...

Dans le cadre des séances de formation PMTIC, les stagiaires participent **en équipe** à un jeu de société. Des fiches de questions touchent les unités de formation 1 à 3 et intègrent progressivement les nouveaux savoirs et savoir-faire de celles-ci. Une affiche « synthèse » est complétée par équipe après chaque partie.

Qu'est-ce que ?

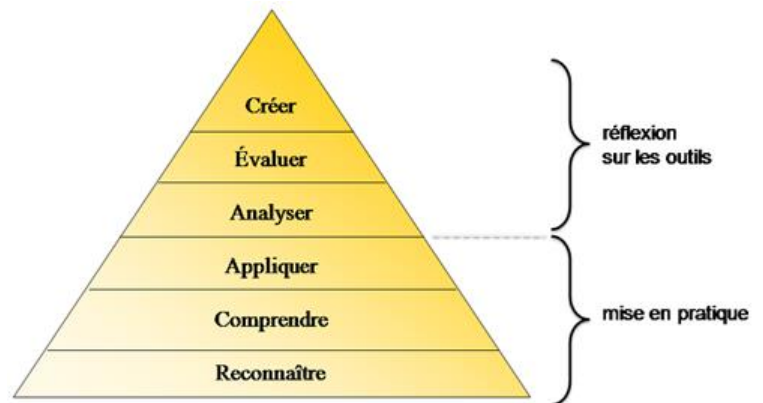
Le but du jeu est d'être la première équipe à remplir son pion avec les 6 marqueurs de couleurs différentes en répondant correctement aux questions. Des équipes de 3 stagiaires sont composées par le formateur dans une volonté **d'hétérogénéité**. La composition d'une équipe ne change pas d'une partie à l'autre si l'on souhaite utiliser l'affiche des traces (voir plus loin).

Les fiches contiennent chacune 6 catégories de questions liées aux savoirs et savoir-faire touchés dans les différentes UF. Les catégories de questions, leurs couleurs et pictogrammes respectifs sont repris ci-contre.

	<i>Vocabulaire</i> : expliquez le mot avec précision
	<i>Logo</i> : expliquez l'image et son
	<i>Question</i> : répondez à la question liée à un contexte
	<i>Action</i> : réalisez l'action concrète (temps limité)
	<i>Invention</i> : formulez une question « autour » du mot
	<i>Intégration</i> : réalisez la tâche complexe

Les catégories proposées s'inspirent des niveaux cognitifs de la taxonomie de Bloom. On peut en effet constater une volonté de « tester » des processus visant :

- des connaissances en reconnaissant des mots ou des images,
- des compréhensions en expliquant des concepts,
- des applications et mises en pratique simples,
- des analyses et des évaluations de conditions d'utilisation,
- des inventions (création) de questions.



Les stagiaires activent ainsi non seulement des mises en pratique, mais aussi une réflexion sur ces mises en pratique (métacognition). Les questions d'intégration quant à elles visent, comme leur nom l'indique, une composition intégrée de ces différents niveaux cognitifs.

Les règles simples de **Attrap'TIC**

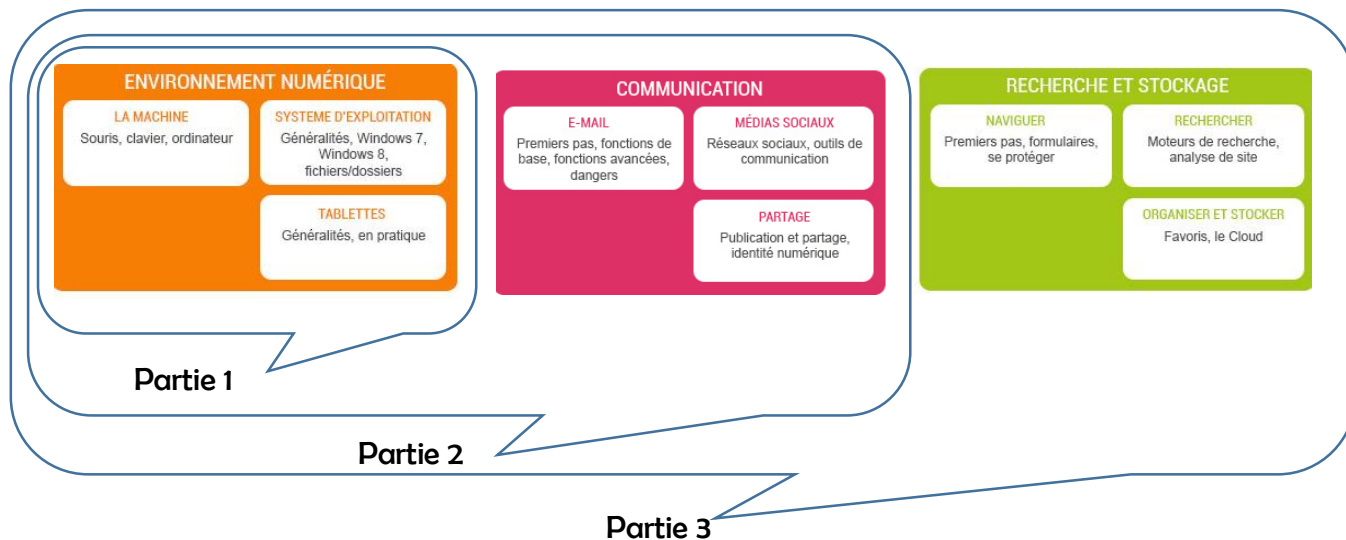
Voici les étapes clés du déroulement du jeu (expliquées dans des règles du jeu) : (1) Lancez le dé, (2) Déplacez votre pion sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé, (3) Lorsque vous vous arrêtez sur une case : répondez selon la couleur à la question lue par une autre équipe. **UNE BONNE RÉPONSE** : Lorsque vous répondez correctement à une question, votre tour continue. Tant que vos réponses sont bonnes, vous relancez le dé, déplacez votre pion et répondez à de nouvelles questions. **UNE RÉPONSE FAUSSE** : Désolé. Si votre réponse est inexacte, votre tour est terminé. C'est alors à l'équipe placée à votre gauche de lancer le dé. (4) Lorsque l'équipe répond correctement à une question sur une case avec pictogramme, elle remporte le marqueur de la couleur correspondante (une pince à linge).

Comment s'organise l' **Attrap'TIC** dans la formation ?

Une partie d'*Attrap'TIC* sert d'évaluation d'acquis de formation partielle ou globale. La durée d'une partie est estimée à 2h. Si le formateur souhaite jouer après les séances de formation relatives à une seule UF, il sélectionne les fiches de questions correspondantes (selon le code couleur du verso des fiches) et propose

ainsi **une évaluation formative partielle**. Ce fonctionnement peut se répéter après chaque UF, soit en cumulant les fiches des UF déjà abordées, soit en sélectionnant l'UF évaluée.

Si par contre l'utilisation du jeu vise **une évaluation formative globale**, alors les cartes de toutes les UF sont utilisées et le jeu se joue en fin de formation.



Ci-dessus une organisation possible qui vise une intégration progressive des différentes UF. Plus les stagiaires auront l'occasion de faire des parties de *Attrap'TIC*, plus l'intégration de nombreuses UF aura du sens.

Les fiches sont créées pour correspondre aux objectifs (savoirs, savoir-faire et savoir-être) de chaque UF séparément. Pourtant, l'intégration des différentes catégories croisées avec les différentes UF correspond à l'ambition finale du jeu : évaluer un grand nombre d'acquis de formation, de manière concrète et en donnant du sens à l'évaluation.

En fin de partie, de manière à conserver une trace des réussites de chaque équipe, une « **Affiche des traces** » peut être complétée par équipe. Elle contient tout d'abord une place pour des réactions positives d'apprentissage lié aux UF touchées par la (les) partie(s) (« Ce qu'on a appris ... ») et ensuite une place pour visualiser et fixer l'état du pion de l'équipe après chaque partie jouée. Cette affiche souligne les apprentissages effectués et peut illustrer **les réussites et les progrès** de l'équipe au fil des parties jouées.

Elle représente une relation à l'évaluation différente de celle vécue à l'école par exemple, en valorisant ce que l'équipe a acquis (et non ce qui lui manque).

Ces affiches pourraient être collées dans le local pendant toute la durée de la formation et une photo de l'affiche pourrait être ajoutée à l'attestation rendue en fin de formation.

Pourquoi un **Attrap'TIC** ?

Pour continuer à apprendre lors de l'évaluation

L'*Attrap'TIC* par son principe de questions-réponses-validation permet de continuer à apprendre tout en faisant le point sur « ce qu'on maîtrise déjà » et « ce qui pose encore problème ». Par **les feedbacks** réalisés par le formateur ou par les stagiaires-participants des autres équipes (les pairs), chaque équipe peut estimer son niveau d'acquisition des objectifs de chaque UF (de plusieurs UF).

Si plusieurs parties sont organisées et si les fiches des différentes UF se cumulent les unes aux autres, les stagiaires vont exercer à de nombreuses reprises les savoirs et savoir-faire visés par les questions (et donc par la formation). En jouant, ils vont donc acquérir des compétences à la fois plus globales, plus précises et plus complètes.

Pour échanger et participer collectivement

Les formations PMTIC nécessitent une individualisation notamment par l'accès nécessaire à un ordinateur par personne, mais aussi par les niveaux de maîtrise très variés et les besoins de différenciation correspondants.

L'*Attrap'TIC* est ainsi l'occasion **de mutualiser les savoirs et les savoir-faire**

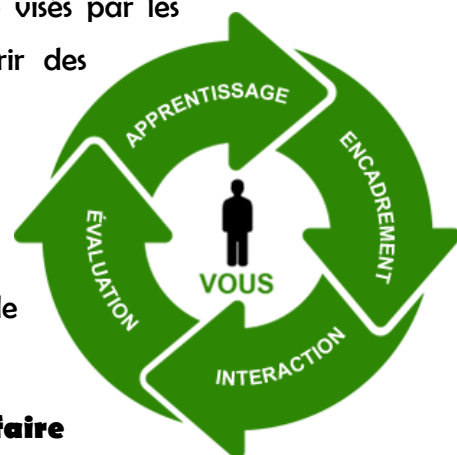
de chacun en équipe stable. Dans un équilibre entre saine compétition et coopération, un défi associé à un esprit ludique peut permettre d'échanger et de participer collectivement et en interactivité à une évaluation des acquis « **sans en avoir l'air** ».

La participation du formateur à l'*Attrap'TIC* en tant qu'animateur (et pas uniquement dans une relation d'enseignant expert) peut aussi s'avérer bénéfique pour l'apprentissage de chacun, selon son niveau, ses besoins ... Le formateur pourra féliciter les équipes qui répondent correctement, qui proposent des alternatives, qui montrent de la bonne volonté, de la curiosité, de l'entre-aide ... Les stagiaires évolueront ainsi également dans leurs compétences en savoir-être. Les feedbacks seront ainsi l'occasion de laisser les autres équipes proposer leur réponse, leur avis, leur difficulté.

Pour diversifier les approches évaluatives



L'*Attrap'TIC* est également un atout pour la formation, car il propose une évaluation formative ludique basée sur les réussites. Cependant, le jeu cache de vrais défis complexes qui pourront **motiver les stagiaires**. Relever le défi d'une action ou d'une intégration, pour montrer qu'on peut y arriver ensemble ou, simplement, pouvoir **verbaliser** ce qu'on sait du sens d'un mot ou d'une image pourrait permettre aux stagiaires de gagner de la **confiance en eux**.



De plus, par le jeu et les catégories de questions, la verbalisation des acquis implicites est favorisée : c'est encore parfois la barrière de la « langue étrangère du numérique » qui pose problème dans la progression des stagiaires. Participer au jeu, par plusieurs parties, permettra de gagner en compréhension des concepts abordés dans les séances de formation, par exemple par la reformulation par des stagiaires d'autres équipes.



Quelles sont les failles d' **Attrap'TIC** ?



En tant que dispositif d'évaluation collectif, l'*Attrap'TIC* ne permet pas d'identifier les acquis d'apprentissage individuels. Il semble donc que les tests existants précédemment pourraient être maintenus, mais peut-être pourraient-ils se réduire à une seule épreuve consécutive à plusieurs parties d'*Attrap'TIC*.

De plus, si les catégories de questions dans chaque UF visent à toucher des objectifs très précis du programme de formation, il sera pourtant difficile d'isoler avec précision ce que chaque stagiaire peut valider comme acquis. C'est peut-être **comme complément** de l'épreuve déjà organisée que les marqueurs remportés par l'équipe peuvent être considérés. Les affiches de traces sont des ressources pour estimer le niveau de maîtrise dans chaque UF.

Le jeu, s'il est stimulant et ludique peut aussi, selon l'ambiance et les personnalités devenir une compétition et provoquer jugement et gêne. Il faut donc veiller à proposer des questions suffisamment représentatives des différents niveaux de maîtrise afin que tous puissent, au début, gagner quelques marqueurs et prendre confiance en eux et aux autres.

Quelques pistes d' **Attrap'TIC** encore à creuser...



Les diverses présentations et l'essai de ce dispositif d'évaluation formative avec un groupe de stagiaires nous permettent aujourd'hui, grâce aux nombreux feedbacks reçus, de proposer quelques pistes d'adaptation voire d'amélioration d'*Attrap'TIC*.

- a) Le plateau de jeu, s'il est convivial et apprécié des stagiaires, nécessite cependant un espace large (avec plusieurs tables rassemblées). Une formatrice rencontrée suggère de remplacer ce plateau par un simple **dé dont les six faces prennent chacune une catégorie de questions**. Les

déplacements sur le plateau ne sont donc plus nécessaires et chaque groupe lance le dé tant que les réponses sont correctes. Les pions peuvent ainsi se remplir avec les pinces à linge si une catégorie a été réussie, par exemple cinq fois par la même équipe.

- b) Dans l'optique d'une validation individuelle du parcours de formation PMTIC, nous avons ajouté au dispositif une **fiche individuelle de suivi Attrap'TIC**. Sorte de cahier de route pour le formateur, cette feuille A4 se complète pour chaque stagiaire, durant une partie de jeu ou au terme de plusieurs d'entre elles. Elle peut s'envisager comme un outil complété par le stagiaire lui-même, par son équipe, par le formateur ou autre selon votre imagination ! Cette fiche s'organise en tableau. On y retrouve les catégories du jeu *Attrap'TIC* et les thèmes de chaque UF (de 1 à 3). Nous y laissons également une place pour des évaluations notées, pour des remarques et pour une conclusion. Cette fiche pourra servir de complément à **l'attestation** délivrée par l'opérateur de formation ou inspirer une nouvelle forme pour celle-ci.
- c) Notre essai du jeu nous a montré qu'une durée de 1h30 suffisait à une partie d'*Attrap'TIC*. Sur ce temps, les trois équipes de trois personnes ont pu récolter une à deux pinces à linge, pour un total de 5 ! De nombreuses questions ont été posées (plus de 40). Les équipes ont parfois répondu à plus de 7 questions d'affilée. Face à ce constat, nous proposons de **limiter à cinq questions** le tour de chaque équipe. Les stagiaires, questionnés à ce propos, n'ont pas cependant pas exprimé de regret face à ces tours parfois disproportionnés : « On participe de toute façon », nous ont-ils dit.
- d) Nous avons aussi pu constater que la fiche récapitulative des catégories (par couleur) était nécessaire à chaque fois qu'un déplacement sur le plateau se négociait. Une **impression multiple** de cette petite fiche (une par équipe) semble d'une utilité à ne pas négliger.
- e) Enfin, ajoutons que, comme l'a suggéré une formatrice, le jeu peut également s'envisager comme un **outil de prise de contact** dans le groupe de stagiaires. Ceux qui ont testé une partie d'*Attrap'TIC* expriment un réel amusement, une rencontre et un contexte moins isolé (que derrière les écrans) favorables à leur apprentissage.

Merci aux stagiaires de l'opérateur SIMA à Verviers en session de formation en novembre et décembre 2015.

Merci à leur formatrice Alexandra Closjans et à tous les **professionnels** qui nous ont accompagnés.