En pratique

- On estime la durée d'une partie à 2 heures.
- Les équipes sont composées de 3 stagiaires et elles restent constantes.
- La formatrice choisit les moments où elle utilise le jeu et l'étendue des fiches.
- Elle ne remplace par une évaluation certificative.
- Le matériel nécessaire est disponible dans les classes PMTIC.
- Le formateur est dans une position d'animateur. C'est lui aussi qui donne les feedbacks aux stagiaires.
- Au terme de chaque partie, on complète l'affiche des traces qui reste au mur du local de formation d'une partie à l'autre.

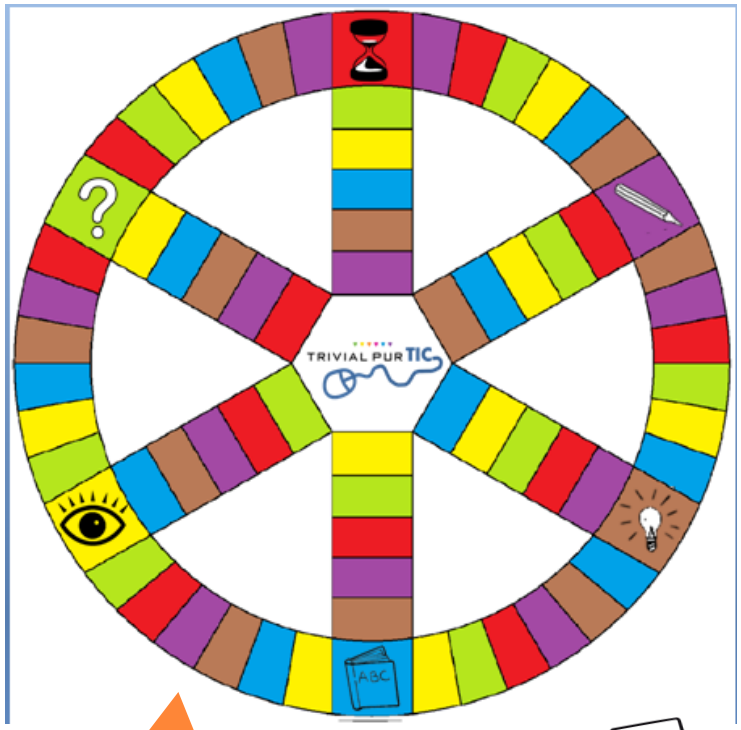
EN BREF

Dans le cadre des séances de formation PMTIC, les stagiaires participent en équipe à un jeu de société inspiré du Trivial Pursuit.

Des fiches de questions touchent chacune des unités de formation (de 1 à 3) en intégrant progressivement les nouveaux savoirs et savoir-faire.

Une affiche de synthèse est complétée par équipe après chaque partie.

TRIVIAL PUR TIC



Alexandra Closjans
Elisabeth Crutzen
Virginie Jamin
Odile Loozen

Université de Liège

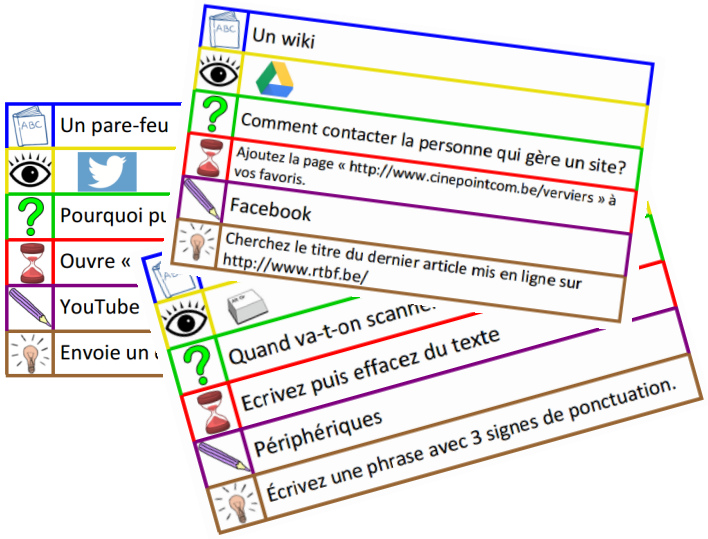
PMTIC
http://www.pmtic.net

JOUER POUR EVALUER

Dans la formation avec des adultes, il importe de tenir compte des représentations scolaires de l'évaluation et de viser à les **démystifier**.

Dans un équilibre entre saine compétition et **coopération**, le jeu et l'esprit **ludique** peuvent permettre d'échanger et de participer à une **évaluation des acquis** « sans en avoir l'air ».

Des équipes favorisent la **prise de confiance** et l'épanouissement **collectif**. C'est l'occasion de mutualiser les savoirs et les savoir-faire.



(S')EVALUER POUR (SE) FORMER

Le jeu est conçu comme une **évaluation formative**.

Il permet à tous les participants **d'estimer** leur maîtrise des savoirs et savoir-faire et de **différencier** les niveaux d'acquisition des différents apprentissages visés par les UF.

Par les feedbacks de la formatrice et des équipes, le jeu permet de **prolonger** les apprentissages

De plus, l'affiche des traces permet l'auto-évaluation et apporte donc une **posture réflexive,** elle raconte la **continuité** des différentes parties et la **progression** des stagiaires.

FORMER POUR INTEGRER

Le jeu touche séparément ou globalement les unités de formation de 1 à 3.

Le caractère **modulable** de celui-ci permet de viser les objectifs d'une ou plusieurs UF. Pour ce faire, 6 catégories de question sont proposées sur chaque fiche: elles permettent d'aborder les UF par des canaux différents allant d'un simple mot à expliquer (restitution) à une tâche complexe à réaliser (intégration).

Ces catégories permettent de donner du **sens** aux apprentissages en rendant les **transferts** possibles vers des actions utiles dans la vie des stagiaires.

Les nombreuses tâches de **verbalisation** sollicitent une certaine profondeur des apprentissages pour chaque stagiaire.

	Vocabulaire	Il s'agit **d'un mot** qu'il faut expliquer avec précision (et exemple)
	Logo	Il s'agit **d'une image** qu'il faut expliquer et remettre en contexte
	Question	Il s'agit **d'un contexte** d'utilisation (pourquoi, quand…) à expliquer
	Action	Il s'agit **d'une action concrète** à réaliser (savoir-faire de base)
	Invention	Il s'agit **de formuler une question** dont on connait la réponse
	Intégration	Il s'agit de réaliser **une tâche complexe** qui demande plusieurs actions