



Des tests utiles et amusants

publié le 03/03/2016 - mis à jour le 15/02/2024

Descriptif :

Tests ludiques en classe et après la classe, des sites, des conseils, des exemples d'usages en collège.

Sommaire :

- Jouer pour apprendre ?
- Choix pédagogiques
- Comment trouver des tests agréables et pertinents ?
- Des applications utilisables par les collégiens pour créer des activités ludiques
- Exemples d'usage de ce type de ressource en collège
- Pour passer à l'action



Mettre à disposition des tests ludiques pour la **mémorisation** et l'**entraînement** facilite la différenciation pédagogique (les élèves qui en ont besoin peuvent les utiliser plusieurs fois et à leur rythme), l'**engagement** actif dans la recherche de progrès (stimulé par l'ergonomie plaisante de l'exercice), et la **consolidation** des acquis s'il y a des retours d'information. Les tests amusants peuvent aussi faciliter le repérage de difficultés et la remédiation...si l'enseignant y veille. Mais attention, les informations délivrées au joueur par la machine ne l'aident que si l'élève les accepte, y porte son **attention**, et les

comprend.

Quelques pistes pour les enseignants qui veulent utiliser ce type d'outil, notamment avec les 11/15 ans.

● Jouer pour apprendre ?

Des études montrent qu'un enfant qui joue beaucoup est moins anxieux qu'un enfant qui joue peu. Or l'anxiété est un frein pour l'apprentissage¹.

Le jeu est une activité réconfortante entre deux moments plus contraignants. L'apprentissage se fait en douceur, notamment :

- ▶ s'il y a plusieurs essais possibles et que les différentes tentatives ne laissent pas de trace dans le bulletin. Le jeune peut alors tester ce qu'il pense juste, sans risque.
- ▶ si l'humour est employé, dans les activités, les messages graphiques et écrits. Un ton décalé aide à compenser la déception de l'élève qui peine à apprendre. Pourquoi ne pas entraîner à la conjugaison avec des phrases drôles ?
- ▶ si le hasard, les interactions entre joueurs et/ou l'imagination ont un rôle dans l'activité. Même si le jeu est fait en classe, il y aura alors moins de tensions et de comparaisons douloureuses qu'avec des exercices.

Par ailleurs, quand le jeune joue il apprend à s'**auto-réguler** : rester calmement concentré et alerte, contrôler ses émotions et tentations...comme l'envie de tricher. Cet apprentissage participe à l'acquisition de l'autonomie.



● Choix pédagogiques

Ce qui fait la différence entre un simple test et une évaluation formative sera l'apport d'informations, incluses dans le

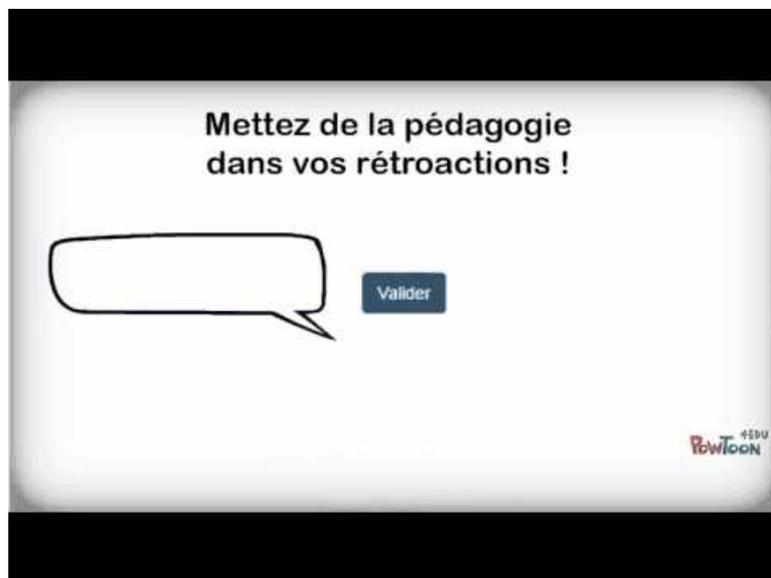
test. L'efficacité pédagogique d'une activité, quelle qu'elle soit, est accrue si une explication est apportée rapidement après chaque erreur. L'explication donnée par l'outil est bien sûr souvent à compléter par des compléments, qui peuvent être apportés de vive-voix par les autres apprenants ou par le professeur.

Quelques questions à se poser :

- ▶ l'activité que vous envisagez d'utiliser dans votre séquence ou de recommander est-elle bien adaptée à l' **objectif** poursuivi et aux élèves ciblés (ont-ils besoin de l'entraînement que vous leur proposez ? Le niveau de difficulté est-il adéquat ? ...)
- ▶ le jeune sera-t-il renforcé dans son sentiment d'auto efficacité : les **consignes** de l'activité sont-elles suffisamment claires ? est-il facile de se familiariser avec les règles du jeu ?
- ▶ les messages fournis par l'application permettent-ils de s'améliorer ? Si l'application ne fournit pas de **rétroaction pédagogique** l'élève sait-il comment procéder en cas d'erreur : pourra-t-il consulter son cours ou le manuel ? Sait-il qui pourra l'aider et comment ?

Il est judicieux d'éviter les "fausses pistes" (réponses erronées) avec les élèves les plus fragiles : ce sont parfois celles que l'élève retiendra à long terme.

Conseils sur les rétroactions pédagogiques pour les enseignants qui créent des tests interactifs (vidéo d'Anna Vetter, 2').



La rétroaction pédagogique dans les exercices autocorrectifs (Video Youtube)

La clarté du lien entre le jeu et votre pédagogie sera aussi déterminante pour atteindre votre objectif : par exemple est-ce que l'élève sait ce que vous attendez de lui ou d'elle en lui demandant de faire cette activité ? Une auto évaluation ou des progrès ?

● Comment trouver des tests agréables et pertinents ?

- ▶ Utilisez de préférence les sites institutionnels et le [Médiacentre de votre ENT](#), des pédagogues ont déjà fait un tri dans l'offre de ressources.
- ▶ La consultation de l'avis du Délégué à la protection des données est nécessaire pour respecter le RGPD (Règlement pour la protection des données à caractère personnel). [Voir les mentions apportées à ce sujet par la Région Académique Grand Est](#).
- ▶ Pourquoi ne pas s'appuyer sur les autres enseignants ? : la **salle des professeurs**, les listes de discussion, **forums** ou **réseaux sociaux** permettent de repérer des personnes de confiance, qui ont des préoccupations similaires, et de connaître leur expérience de telle ou telle banque d'activités.



Trouvé sur Twitter à l'aide du mot clef
#LearningApps

► Il est aussi parfois pertinent de demander leur **avis** à des élèves testeurs : cela leur apprend à formuler une **critique** bienveillante et utile. Cela leur montre que l'enseignant.e *aussi* se questionne et questionne son entourage pour progresser. Or l'enfant apprend notamment en regardant comment font les autres pour s'améliorer.

● Des applications utilisables par les collégiens pour créer des activités ludiques

Certains élèves peuvent trouver ou **créer** des activités de révision pour d'autres élèves. **Réfléchir** au cahier des charges, **hiérarchiser** les informations à faire réviser, **catégoriser** les ressources ou créer des questions adaptées au besoin, **lire** ou **formuler** les retours d'informations qui sont prodigués si le joueur se trompe de réponse : il est question ici d'**analyser**, de **sélectionner** ou créer, de **collaborer**, et de prendre en compte le **besoin** des personnes qui vont utiliser ce quizz. L'élève apprend aussi à **citer la source** de ses informations. Enfin produire du matériel pédagogique agréable à utiliser est une activité intéressante et valorisante.



Mise en relation mot/image.

- [LearningApps](#), application gratuite financée par le projet de recherche et développement d'une université, permet de créer des exercices ludiques (utilisables notamment sur tablette ou smartphones). [Exemple d'activités créées par des élèves collégiens](#).

● Exemples d'usage de ce type de ressource en collège

○ Séverine Vivier, professeure d'anglais au collège Antoine Delafont

- Je mets à disposition des élèves sur un blog du collège des jeux de "**flashcards**", associant image, écrit et oral. [Voir exemple sur les vêtements \(Quizlet\)](#). Les élèves qui ont des difficultés de mémorisation du vocabulaire utilisent ces ressources comme ils le souhaitent, et sont contents de réinvestir ce vocabulaire par oral en classe.
- En début de cours je fais des petits **jeux** de révision au **tableau blanc interactif**. Les élèves viennent au tableau chacun leur tour (peut se faire aussi sur tablette, chacun peut alors répondre).
- Je fais créer des tests par les élèves avec ces applications, ce qui les aide à mémoriser l'orthographe des mots.

○ Odile Belrose, professeure de SvT dans le même collège

- Je fais faire des recherches en binôme, et les élèves créent non seulement une présentation de leurs résultats mais aussi un quizz pour tester ce que les autres élèves auront compris ou retenu à l'issue de la présentation. [Voir exemple de test fait par des élèves de 5ème](#) (LearningApps).



- Je leur mets à disposition des questionnaires via le cahier de textes électronique ou le site du collège. L'élève peut multiplier les essais. Dans les réponses textuelles quand l'élève donne une réponse inexacte un indice lui est fourni pour l'encourager à chercher encore. Ils servent pour l'entraînement en autonomie ou pour la remédiation (quizz avec retours d'information). Ils sont appréciés des élèves, qui peuvent donner leur avis, notamment sur le blog. [Voir exemple pour élèves de 6ème \(Hot Potatoes\)](#). [Voir exemple pour élèves de 4ème \(LearningApps\)](#).

○ Géraldine Héquette, professeure de sciences physiques dans le même collège

- Pendant que certains élèves utilisent un site d'entraînement je peux me concentrer sur ceux et celles qui ont besoin de remédiation. Certains élèves sont autorisés à aider ceux qui restent bloqués, et apprennent petit à petit à

expliquer plutôt que "faire à la place".

[En savoir plus sur cette pratique](#)

► [Un scénario détaillé mené en documentation avec des élèves de 6ème](#) à l'occasion du festival de la bande dessinée (académie de Nancy-Metz).

● Pour passer à l'action

- Tutoriels [LearningApps sur le site de l'académie de Grenoble](#)

 [Tutoriel pour élèves](#) (PDF de 243.8 ko)
Créer un jeu avec LearningApps

- [Créer des exercices avec H5P, tutoriels](#).

(1) "Pour une enfance heureuse : Repenser l'éducation à la lumière des dernières découvertes sur le cerveau " - Catherine GUEGUEN, pédiatre, éditions Robert Laffont, février 2014

Document joint

 [Examen de l'application Kahoot](#) (PDF de 814.1 ko)

Délégué à la protection des données
de l'académie de Clermont Ferrand,
avril 2020

Liens complémentaires

- 📌 [Des exemples de jeux sérieux \(jeux pour l'apprentissage\) utilisables en classe, classés par thèmes ou discipline sur le site Eduscol](#)
- 📌 [LearningApps, comment créer des activités pédagogiques en ligne](#)
- 📌 [Un exemple détaillé de création de quizz par des élèves de seconde](#)
- 📌 [Comment donner une rétroaction efficace aux élèves, Isabelle Senecal, 2016](#)
- 📌 [indications sur les ressources sur le site de la Région Académique Grand Est](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.