

Favoriser l'appropriation d'un référentiel qualité par le jeu pédagogique



EQuIP Etudes Qualité Indicateurs et Pilotage

G3 2021

Que dit l'AEQES?

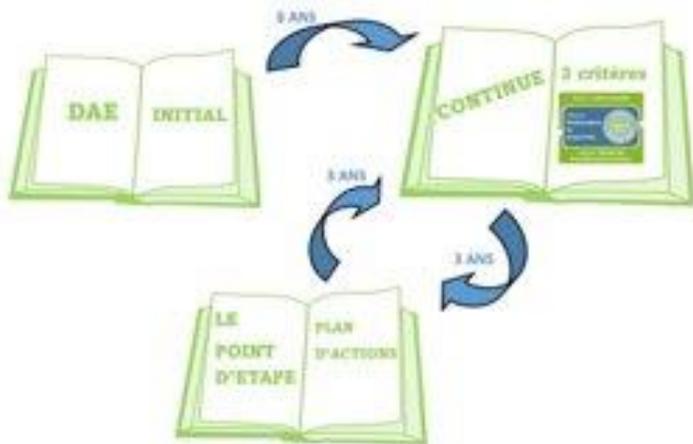
Initiale

**Evaluations
Programmatiques**



Agence pour l'Évaluation de
la Qualité de l'Enseignement Supérieur

Continue



Référentiel



Réf. de l'évaluation initiale



Réf. de l'évaluation continue



Intérêt de l'assimilation du référentiel de l'AEQES



Accompagner

A blue curved arrow originates from the EQUIP logo and points towards the 'Rédaction du rapport' text.

Rédaction du rapport

La **Culture Qualité** se construit
entre:

Les interactions entre le cadre des
valeurs de l'institution
&

Les valeurs portées par ses acteurs
(Aubert, 2020)



- Impact Positif
- Importance de l'adhésion

Intégrer le jeu pour l'assimilation du référentiel de l'AEQES



Constats: Difficulté à comprendre le référentiel

Mission du service

Faciliter l'appropriation du référentiel de l'évaluation continue de l'AEQES.

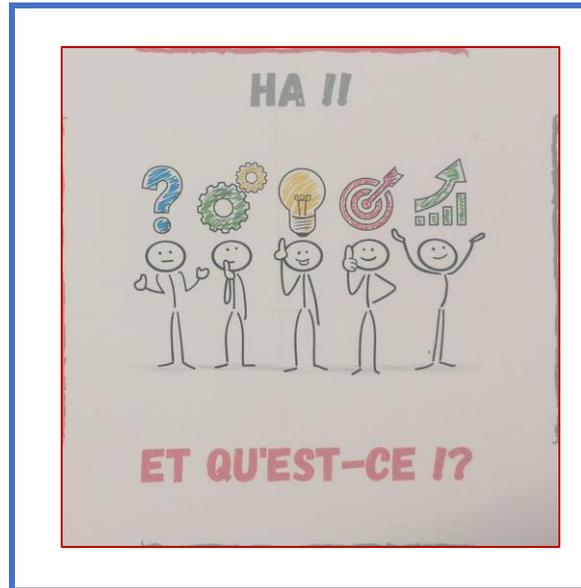
- Création d'un jeu pédagogique
- Initier un thème de stage au sein du service  EQUIP
- Travail collaboratif dans le cadre d'un stage

Intégrer le jeu pour l'assimilation du référentiel de l'AEQES

Motiver à apprendre et comprendre grâce à l'aspect **ludique** du jeu.

Manipuler les **concepts-clés** retenus et mis en scène au sein du jeu.

OBJECTIFS



LIENS

ce qui est **attendu** dans le cadre de l'évaluation continue.

actions mises en place quotidiennement

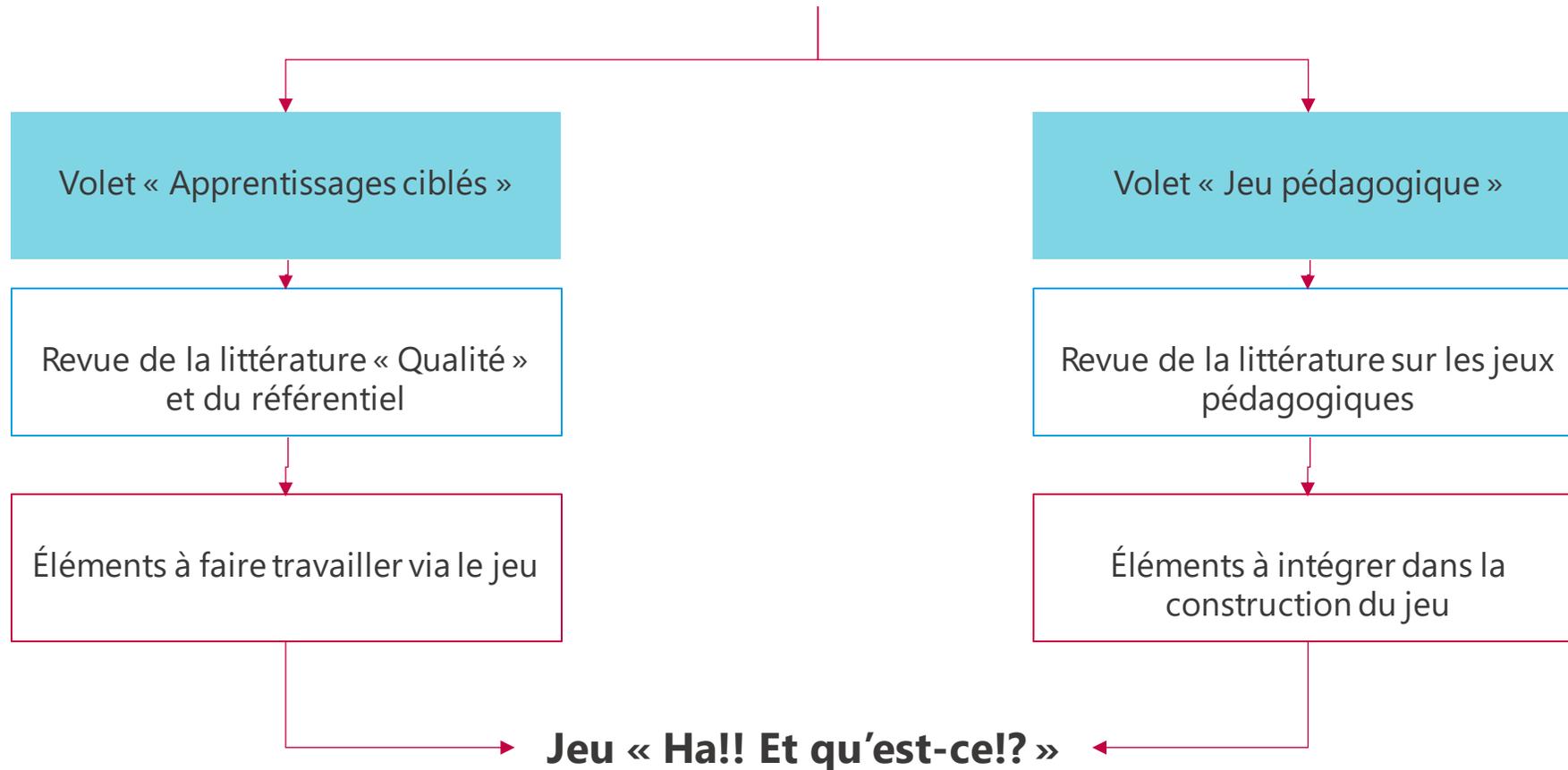
mieux **comprendre** et **utiliser** le référentiel d'évaluation continue de l'AEQES

**Approche
différente et
inhabituelle**

**Augmenter
l'adhésion des
équipes**

Une double démarche

Utiliser le jeu pédagogique pour favoriser les apprentissages des concepts liés au référentiel et à la culture Qualité



Le jeu pédagogique: éléments issus de la littérature

Permet d'apprendre/tester certaines habilités ...

1. Second degré → Contexte réalisable mais différent de la réalité quotidienne
2. Décision → Liberté dans l'engagement/les choix du joueur
3. Règlement → Limites aux possibles pour éviter l'incompréhension
Favoriser la contrôlabilité
4. Incertitude → Gagner ou perdre doit être imprévisible,
But du jeu détaché des objectifs pédagogiques
5. Frivolité/ludique → Pas de conséquence du jeu dans la vraie vie
6. Joueur actif → Modification du rapport au savoir
7. Hasard → Dédramatiser l'échec
8. Interactions → Faciliter la communication/le respect/le vivre ensemble
9. Posture du joueur → Génératrice d'un « excès de confiance »
10. Mécanique → Confrontations, correspondances, déplacements, échanges, majorité, pioches, ...
11. Compétences → Nécessaires à la participation (+confiance)
12. Motivation → Favoriser l'engagement et persévérance, la contrôlabilité
13. Sociologie → Tenir compte du public, de sa diversité
14. Plaisir → De partager ensemble autour d'une même tâche ou individuel
15. Matériel → Forme du jeu

Brougère (2012)

Renaud (2012) :

James (2016)

Constant et al. (XXX)

Keller (2016)

Tacq (2018)

Doidy (2014)

Viau (1994)

Coavaux et Gerber (2016)

Naissance du jeu: Ha!! Et qu'est-ce!?

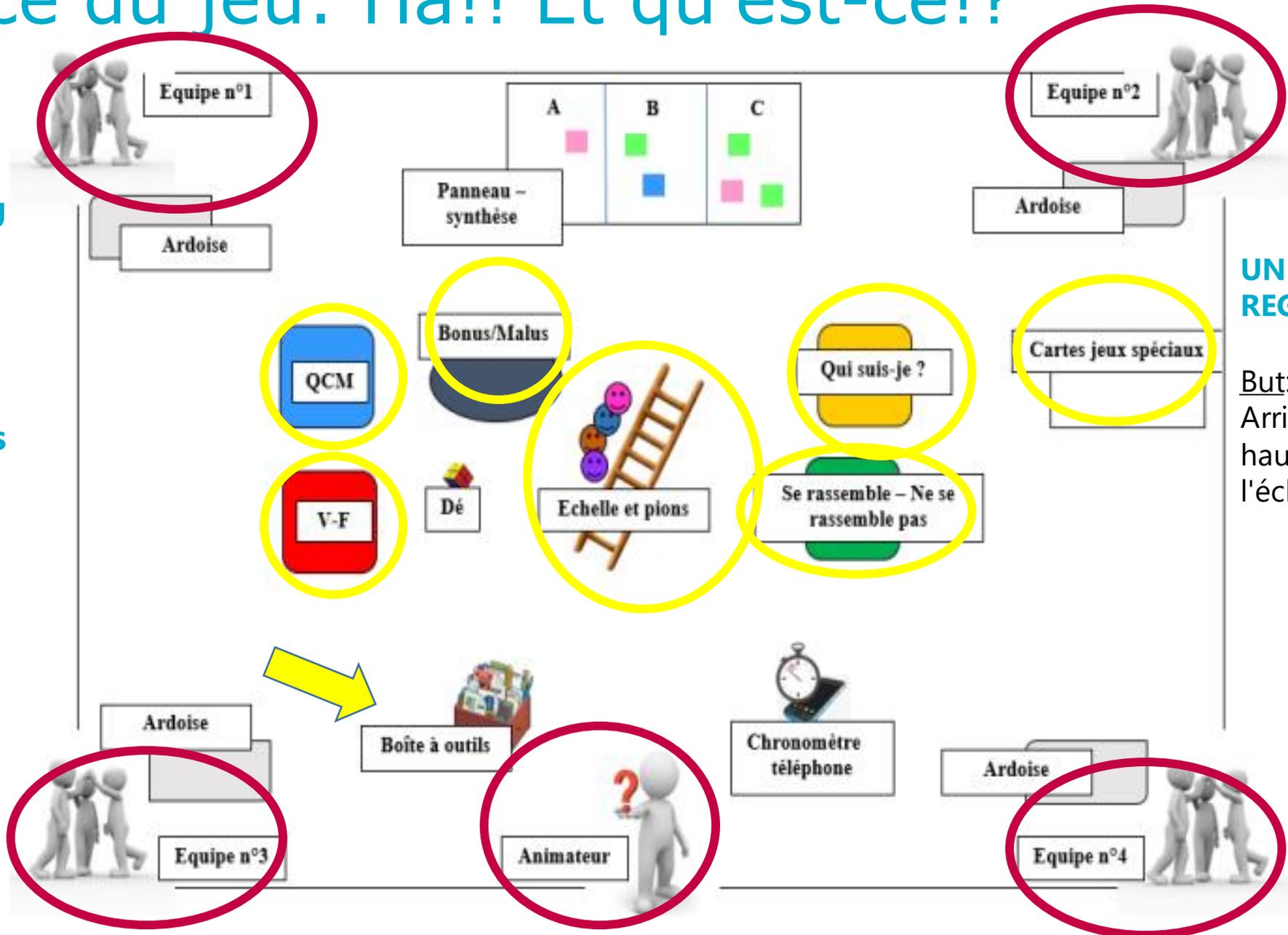
LE PLATEAU DE JEU

Types de questions

Des participants

UN
REGLEMENT

But:
Arriver en
haut de
l'échelle



Naissance du jeu: Ha!! Et qu'est-ce!?

Les différents rôles

- Un **animateur** :
Il/elle connaît les règles du jeu, et le référentiel. Il explique et anime le jeu.
- Un **secrétaire** :
Il/elle prend note des bonnes réponses sur des post-it et les colle dans la colonne correspondant au bon critère sur le panneau (commun) prévu à cet effet.
- Un **orateur** :
Il/elle décide de la réponse finale de chaque question et la propose à l'animateur.
- Un **débateur** :
Il/elle ouvre le débat et la discussion entre les différents participants d'une même équipe afin de collaborer et de trouver la bonne réponse.

Les types de questions

QCM: choisir entre 3 propositions

Se rassemblent/Ne se rassemblent pas:

- Choisir une équipe pour jouer
- Piocher une carte chacun
- Opposer les deux cartes et dire si elles correspondent au même critère ou pas. Justifier

Qui Suis-je?

Devinettes relatives aux critères ou concept-clés

Bonus/Malus: challenges entre équipes

Jeux spéciaux: 3 épreuves supplémentaires imposées à des moments précis du jeu pour donner du rythme

QR Codes: mot caché à rassembler en fin de partie pour faire deviner un concept



Les types de questions : quelques exemples

QCM:

Le critère A permet à l'établissement de:

A Réaliser un bilan et une analyse de l'existence d'un système de qualité pérenne et participatif.

B dresser et analyser les évolutions intervenues depuis l'évaluation complète avec une visée d'améliorations du programme.

C dresser le bilan et analyser la culture qualité à l'oeuvre dans l'établissement

(Réponse: A)



VRAI/FAUX

Au sein du critère A, l'établissement a le droit d'écarter certaines recommandations faites dans le passé (VRAI)

Le critère B permet à l'établissement ou l'entité de réfléchir à la question "quel est votre regard réflexif concernant votre culture qualité?" (FAUX, c'est le critère C)



Qui Suis-je?

" Je suis un critère qui doit (notamment) compter obligatoirement au sein de mes annexes: le tableau des anciennes recommandations et une SWOT actualisé." (le critère B)

"Je dois être régulièrement revu en fonction des recommandations des experts" (le plan d'action)

"Je suis un critère au sein duquel l'établissement peut s'exprimer sur les enquêtes annuelles (afin de récolter l'avis des étudiants) qu'il destine aux étudiants dans le but d'amélioration continue de la qualité des enseignements proposés" (le critère A)



Se rassemblent/Ne se rassemblent pas:

Quel est votre regard réflexif sur votre culture qualité?

ET

L'établissement s'exprime par rapport à ses valeurs, sa culture commune, sa communication

Rép: oui/ C



Quelques concepts



Des questions relatives aux:

- concepts et idées liés au référentiel;
- critères du référentiel;
- connaissances générales liées aux missions de l'AEQES

Les types de questions : quelques exemples

QCM: choisir entre 3 propositions

EXEMPLE:

3 ans après la dernière évaluation programmatique, un point d'étape doit être réalisé. Celui-ci va notamment permettre à l'entité:

- A** d'évoquer sa réflexion et d'adapter son plan d'action
- B** d'évoquer son désaccord suite aux dernières recommandations reçues.
- C** d'évoquer le contenu des 2 propositions ci-dessus

(Réponse: C)

Missions AEQES

Qui Suis-je?

Devinettes relatives aux critères ou concept-clés

EXEMPLES:

" Je suis un critère qui doit (notamment) compter obligatoirement au sein de mes annexes: le tableau des anciennes recommandations et une SWOT actualisé." (le critère B) → Critères du référentiel

"Je dois être régulièrement revu en fonction des recommandations des experts" (le plan d'action) → Concepts et idées

"Je suis un critère au sein duquel l'établissement peut s'exprimer sur les enquêtes annuelles (afin de récolter l'avis des étudiants) qu'il destine aux étudiants dans le but d'amélioration continue de la qualité des enseignements proposés" (le critère A) → Critères du référentiel

Retours sur la pertinence?

... en temps de Covid

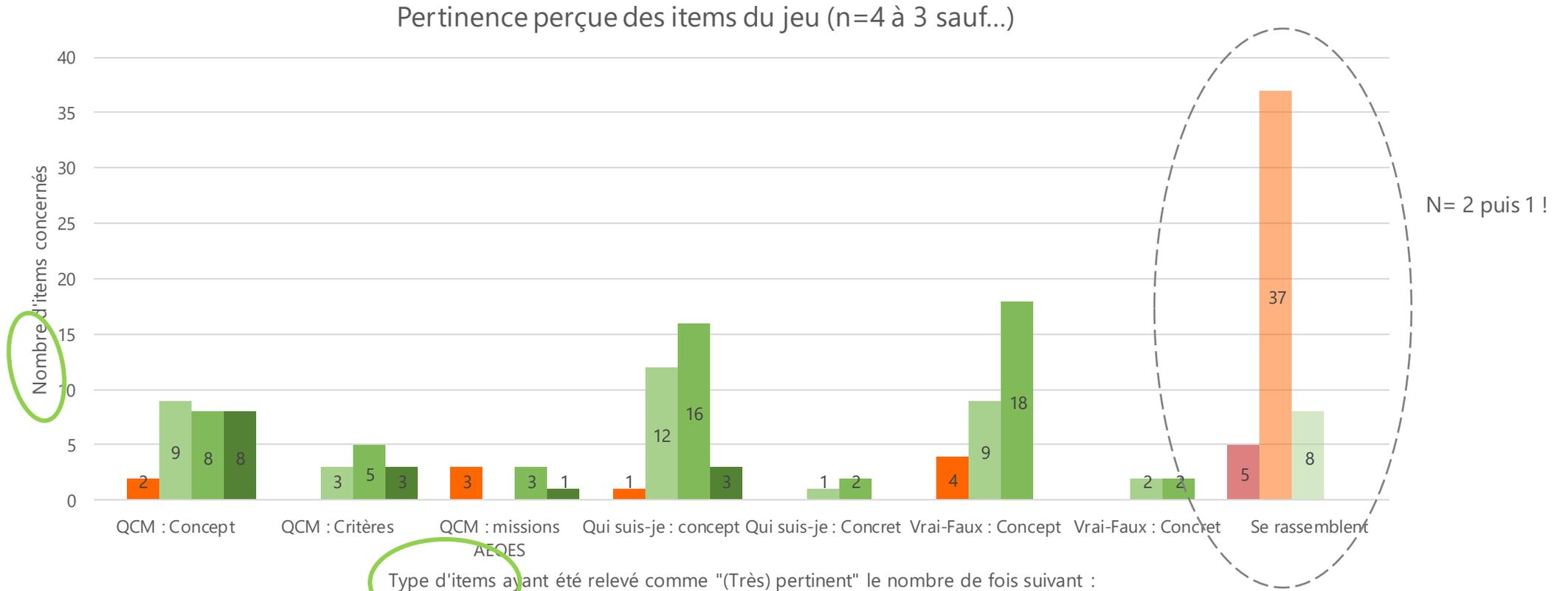
Merci aux 4 collègues de Qwaliris !

Questionnaire (très long) pour relever la pertinence des items proposés sur les cartes (165 questions):

	Pas du tout pertinent	Pas pertinent	Pertinent	Très pertinent	Sans réponse
<p>Le critère A permet à l'établissement de :</p> <p>A. réaliser un bilan et une analyse de l'existence d'un système de qualité pérenne et participatif.</p> <p>B. dresser et analyser les évolutions intervenues depuis l'évaluation complète avec une visée d'améliorations du programme.</p> <p>C. dresser le bilan et analyser la culture qualité à l'œuvre dans l'établissement.</p>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Et récolter des commentaires libres (5 questions)

Retours sur la pertinence? ... en temps de Covid



0 1 2 3 4
pertinence

Bilan plutôt positif
Quelques items à écarter



Retours sur la pertinence? ... en temps de Covid

- *Faire attention à la simplicité/complexité des questions*
- *Faire attention au « danger de mise dans une case »/ « parfois plusieurs réponses possibles »*
- Plus de concret – d’humour – d’exemple d’actions, de partage de bonnes pratiques
- Suggestions précise d’amélioration (choix de termes....)
- *Avis sur l’intérêt du format des questions*
- *... la longueur quand on doit tout lire*



Ajouter des items plus concrets
Faire les petites modifications suggérées

*Tester en situation pour vérifier les points
en italiques si équilibré ou pas*

La prochaine étape?



Tester le jeu situation pseudo-réelle

- Avec des collègues « Q » pour voir comment la dynamique de jeu agit
- Avec des collègues lambda bienveillants pour voir comment le jeu anime le débat/initie une « culture »

Tester le jeu en situation avec un cursus qui débute le processus



Bibliographie

AEQES. (2017). Bilan des évaluations de suivi réalisées en 2015 – 2016. Consulté à l'adresse <http://www.aeges.be/documents/20170410RapportbilanevaluationsSUIVI201516.pdf>

Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux? Revisiter Jouer/Apprendre en tems de serious game. Consulté à l'adresse <https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

Coavoux, S. et Gerber, D. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. *Sociologie*, n°7, 133-152. Consulté à l'adresse <https://www.cairn.info/journal-sociologie-2016-2-page-133.htm>

Doidy, T. (05/09/2014). *Se former avec un jeu pédagogique. L'intérêt perçu par les différents acteurs de la formation* (Mémoire). Université de Lille.

James, J. (2016). *L'assimilation des savoirs scolaires par le jeu. En quoi le jeu permet une meilleure assimilation des savoirs scolaires ?* (Mémoire). Université de la Guyane.

Keller, J-M. (2016). ARCS MODEL. Consulté à l'adresse <https://www.arcsmodel.com/>

Larousse. (2020). Définitions. Consulté à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%C3%A9mulation/29029>

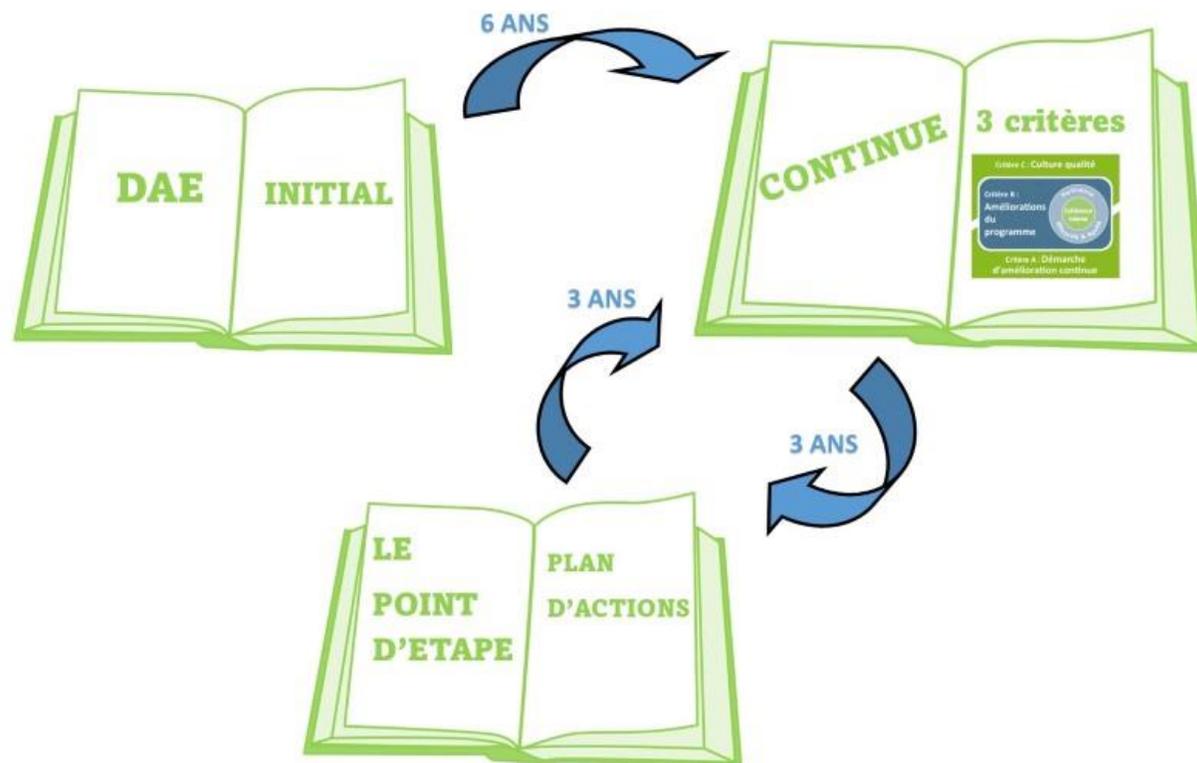
Renaud, S. (2012). Concevoir un jeu pédagogique amusant (2^e partie). Consulté à l'adresse <https://factualplay.wordpress.com/articles/concevoir-un-jeu-pedagogique-amusant/concevoir-un-jeu-pedagogique-amusant-2e-partie/>

Tacq, V. (2018). Adapter et créer un jeu pour la classe. Une introduction au game design pédagogique. Consulté à l'adresse https://ludilab.eu/IMG/pdf/ebook_adapter_et_creeer_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf?fbclid=IwAR2va_ejswTQBHrOBRW6GsK99efCS3hNkYu3-wSnJzMyPtT3qFMAorMm7Gs

Merci pour votre écoute attentive



Cycle d'évaluation



Les 3 critères de l'évaluation continue



Agence pour l'Évaluation de
la Qualité de l'Enseignement Supérieur

Référentiel AEQES Évaluation programmatische CONTINUE

CRITÈRE A

L'établissement/l'entité s'est engagé(e) dans une démarche d'amélioration continue adaptée à ses objectifs et s'appuyant sur des choix motivés, notamment en regard des recommandations de l'évaluation externe. Cette démarche est explicite et se fait avec la participation des parties prenantes, internes et externes à l'établissement/l'entité.

Ce critère envisage la démarche d'amélioration continue propre à l'établissement/l'entité, notamment sa pertinence et son caractère pérenne. Ainsi il vise à s'assurer que l'établissement/l'entité analyse de manière périodique, systématique, approfondie, participative et validée son programme/*cluster*. Sur cette base, et dans un but d'amélioration constante de la qualité, il prend les décisions appropriées et raisonnées au moyen d'un plan d'action actualisé, priorisé et ayant défini des indicateurs de suivi. La démarche implique les parties prenantes internes et externes.

CRITÈRE B

Les évolutions apportées par l'établissement/l'entité contribuent à la dynamique d'amélioration du programme/*cluster*, en particulier au regard de sa pertinence, de sa cohérence interne, de son efficacité et de son équité. La communication de l'établissement/l'entité est actualisée en conséquence.

Ce critère prend en compte la mise en oeuvre du plan d'action initial en particulier au regard des critères 2, 3 et 4 du référentiel AEQES Évaluation programmatische COMPLÈTE. Il envisage dans quelle mesure et de quelle manière les actions planifiées ont été réalisées, en tenant compte des paramètres contextuels. Il veille à valoriser les évolutions du programme/*cluster*.

CRITÈRE C

La culture qualité de l'entité, au service de l'amélioration continue de ses programmes, s'appuie tant sur l'engagement individuel et collectif de toutes les parties prenantes que sur des procédures et des outils identifiés.

Ce critère vise à qualifier la culture qualité à l'oeuvre dans l'entité. Il envisage de quelle manière et dans quelle mesure l'entité s'engage explicitement dans l'instauration d'une culture qui reconnaît l'importance de la qualité et de sa gestion par des procédures appropriées. La culture de la qualité prévoit un rôle pour les parties prenantes internes et externes.