

Grille pour l'évaluation en groupe d'un logiciel d'éducation ou de formation

Titre du logiciel : EXPLORATOONS

Editeur : USI SOFT / IN VISION

Domaine : Raisonnement

Public visé : 8 – 12 ans

Configuration informatique : PC win 95/98 / MAC OS
16 RAM

Année de publication : octobre 1997

Explication des niveaux de l'échelle évaluative

1

Pas du tout

3

Assez bien

2

Faiblement

4

Parfaitement

Répondez en cochant la case qui reflète le mieux l'avis du groupe à propos de chacun des aspects du logiciel.

Remarque d'ordre général :

L'utilisation des grilles d'évaluation individuelles et en groupe n'est malheureusement pas adaptée à des entrées textes... En effet, la construction des tableaux est mal conçue, les cases ne peuvent pas être cochées, et les textes ne peuvent pas être directement insérés !

Spécifications d'entrée

Le niveau de précision des spécifications d'entrée vous paraît-il adapté à l'utilisation aisée du logiciel ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicititez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus, indiquez les avis individuels et leur justification.

C'est un logiciel qui a pour objectifs de découvrir comment classer les choses pour simplifier un raisonnement, retenir des informations, se repérer dans un univers 2D ou 3D, comment calculer la trajectoire d'un objet ou comprendre la logique d'un événement, tout cela paraît bien sérieux mais pourtant indispensable dans la vie quotidienne de chaque enfant. Pour introduire toutes ces notions sans effrayer... Il suffit, pour les concepteurs, d'en rire et de les appliquer dans un environnement à la fois ludique et motivant.

« C'est le concept développé et pleinement réussi de Destination Zénith. Dans un univers de Bande Dessinée entièrement 3D, l'enfant devra aider différents personnages à accomplir des missions très diverses et utiliser ainsi ses propres capacités de raisonnement. Au total, 90 missions dans 6 univers différents correspondent à autant d'exercices variés et de difficulté croissante. »

Ainsi, au fil de ses missions, l'enfant ne résoudra pas un exercice précis mais assimilera des méthodes qui lui seront indispensables à l'école et dans la vie courante. Pour les parents curieux, un "module adultes" expliquera la pédagogie développée derrière chaque exercice. Sous une interface toujours drôle et captivante se cache un univers pédagogique très élaboré destiné à développer la mémoire, l'attention, la réflexion, l'imagination pour mieux apprendre et s'intégrer.

Cependant, ce type de logiciel, peu habituel, peut déstabiliser !

Contenus

Le niveau de précision et l'exactitude des contenus vous paraissent-ils suffisants pour permettre l'utilisation du logiciel par le public cible ?

1	2	3	4
---	---	---	---

L'organisation modulaire des contenus vous paraît-elle explicite ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicitiez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification

Au niveau de la présentation, tout est fait pour rendre la chose conviviale et attractive. L'aspect jeu-vidéo (d'ailleurs toutes les séquences d'apprentissage sont en fait un jeu, une énigme), les personnages de bd, le multimédia. Ce logiciel n'est pas tout neuf mais il reste graphiquement acceptable aujourd'hui.

Les contenus sont exacts, mais dans ce logiciel ce n'est de loin pas l'élément essentiel. Tout est plutôt centré sur la méta-reflexion. Les activités amènent l'apprenant à mettre en place des stratégies et cognitives et méta-cognitives et à les appliquer. Les aides sont diverses et s'appliquent à divers problèmes que pourrait rencontrer l'utilisateur : aide pratique sur la façon d'interagir (comment faire), aide sur la façon de faire (réfléchir), avec plusieurs apports complémentaires. Plusieurs styles d'explication sont disponibles, toutes les aides sont contextualisées.

On retrouve donc, pour chaque exercice, une aide spécifique (comment ça marche, comment faire). Ainsi qu'un conseil structurant. On aide ainsi l'utilisateur à trouver une technique de résolution appropriée à l'énigme. Cela se fait par le biais de texte ou de pseudo-témoignages ponctués de l'inférence d'une méthode de travail/réflexion. On montre ainsi à l'apprenant une façon de réfléchir dans un contexte voisin et on s'attend à ce qu'il transfère (généralise) la « règle ».

L'apprenant résout donc des énigmes mais il apprend surtout à résoudre des problèmes, il s'agit bien de connaissances transversales que l'on veut lui inculquer ou lui faire découvrir.

Structuration

Le niveau de structuration du logiciel vous paraît adéquat ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicitez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification

Les activités sont regroupées par thèmes (modules) et il est possible de faire les modules dans n'importe quel ordre. Il est surtout possible de changer de module à tout moment. A l'intérieur des modules, les activités se font dans un ordre linéaire.

Cette structuration respecte bien la métaphore (des petites BD qu'on lit case par case). Le fait d'avoir des énigmes indépendantes permet de naviguer dans tous les sens sans réelle perte d'un éventuel « contexte d'apprentissage », et le fait d'être plus libre est plus amusant et plus récréatif.

Navigation

L'interface de navigation permet-elle une utilisation aisée du cours ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicitez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification.

La navigation nous paraît cohérente

Elle est libre à l'intérieur d'un module et permet d'accéder à un autre module après que toutes les activités du premier module soient effectuées avec succès.

Des remarques à ce sujet figurent également dans la partie précédente.

Activités

Les activités proposées en cours d'apprentissage vous paraissent-elles adéquates ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicitez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification.

Les activités sont variées, elles permettent à l'élève de devoir changer son point de vue (activité avec le plan : vue par dessus / activités avec île et bateau : profondeur de champ). Certaines toutefois ne sont pas faciles à résoudre même pour des adultes.

En outre, il existe un site « exploratoons » :

<http://www.doubleclic-studio.com/pages/web/exploratoons.htm>

Les exploratoons

Ce site a été conçu comme une extension du cédérom "Destination Zenith". Il reprend l'esprit du jeu et s'adresse au même public, les enfants de 8 à 12 ans. NB : le site n'est pas accessible à l'heure actuelle.

Tests et orientation

Les procédures de tests et d'orientation dont dispose le logiciel vous paraissent-elles adéquates ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicititez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification.

Learning by doing !

Il n'y a pas d'orientation spécifique avant l'entrée dans le premier module.

Nous avons constaté à quel point les feedback se sont que des guides, donnent une astuce, un indice, mais pas de solution toute faite. Pour l'avoir testé avec des enfants, il faut tout de même signaler que ce fait peut être quelque fois destabilisant parce qu'à partir de la troisième erreur il n'y a plus d'indices.

Avis global

Le logiciel vous paraît-il globalement cohérent ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Conseilleriez-vous son usage à des collègues ?

1	2	3	4
---	---	---	---

Explicitez votre évaluation en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification.

Le conseiller à des collègues nous paraît tout à fait judicieux parce que, justement, il sort des sentiers battus, et des logiciels exercices habituellement utilisés en classe ! Il permet une réflexion autour de la façon dont on apprend, pour l'élève comme pour l'enseignant.

Modèle d'apprentissage

A quel(s) modèle(s) d'apprentissage ce logiciel fait-il référence ?

Explicitiez votre avis en décrivant comment vous êtes arrivés à un consensus au sein du groupe. En l'absence d'un consensus indiquez les avis individuels et leur justification.

Nous pensons que ce type de logiciel rentre dans le concept de cognitivisme, car il se base avant tout sur des stratégies cognitives et méta-cognitives.

Comme dans les feedbacks, on suggère à l'apprenant différentes expériences qui peuvent lui rappeler des situations vécues ou hors du contexte d'apprentissage habituel. Dans ce type de logiciel l'auto-questionnement est donc favorisé.

Ce logiciel offre un ensemble de jeux éducatifs qui incitent l'élève à bien écouter, à réfléchir, à analyser et à utiliser toutes sortes de stratégies pour parvenir au bon résultat. C'est à travers huit histoires où fourmille l'animation que le jeune devra résoudre une série de jeux interactifs faisant appel constamment à sa déduction et à sa logique.