

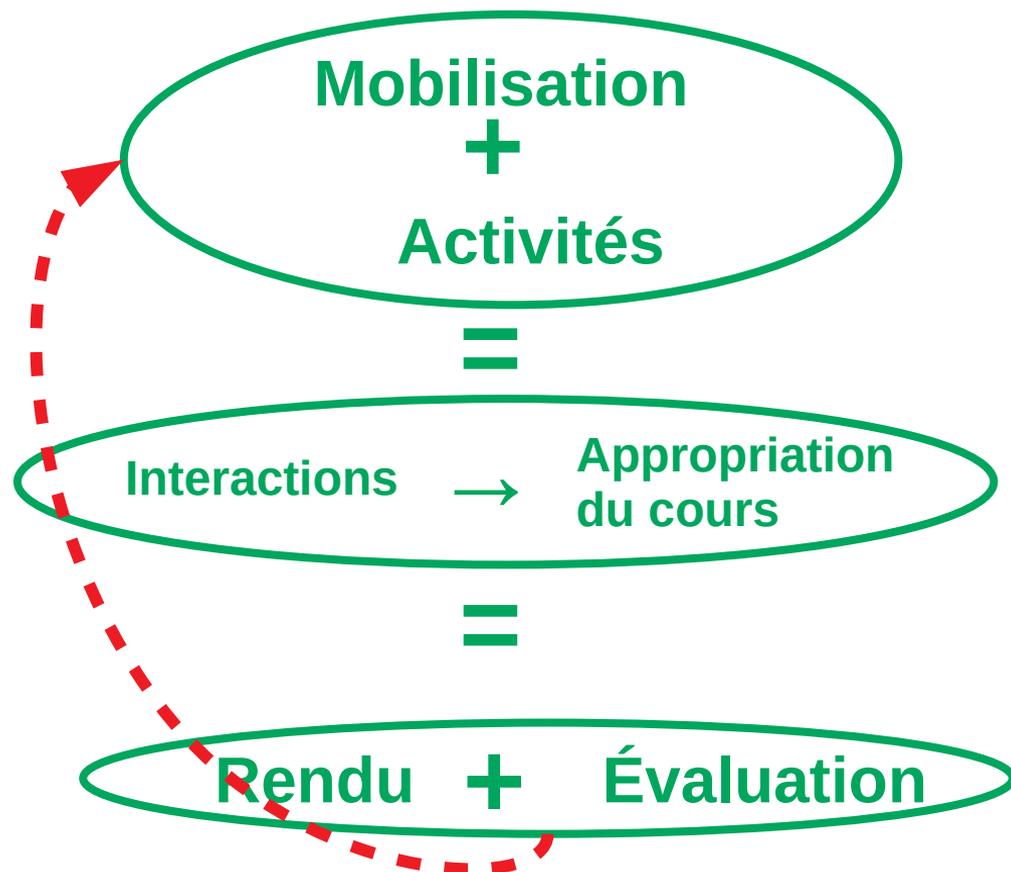
Open Badges for IT

IA génératives et évaluation à la première personne

Pierre-André CARON
Maître de conférence en Sciences de l'éducation
et de la formation, laboratoire CIREL



L'enseignement à distance



- Différentes activités choisies en fonction des savoirs à approfondir, nécessaire à leur résolution, et des compétences dont elles permettent la mobilisation
- La réalisation d'activités, favorise alors l'évolution de la structure cognitive de l'apprenant par la réorganisation de schèmes, engendrée par des déséquilibres suivis de ré-équilibrations majorantes
- Les interactions principalement écrites, avec l'enseignant ou entre les pairs facilitent la création de conflits socio-cognitifs, stimulant ainsi le développement cognitif de l'apprenant.
- L'évaluation réalisée de façon continue est alors indispensable au soutien motivationnel des étudiants, elle a pour objet des écrits courts ou long, produits individuellement ou en groupe

(Caron, 2021)



La forme prédicative de la connaissance

- La formation à distance, souvent instrumentée par des plateformes de formation, s'exprime principalement sous la forme de **textes référencés**, collectés ou produits, par les étudiants et les enseignants.
- La connaissance prend une forme majoritairement **prédicative**, qui «exprime dans le langage ordinaire, dans des langages techniques, ou dans des formes symboliques appropriées, les relations entre les objets, leurs propriétés, leurs transformations» (Vergnaud, 2001).

Formes prédicatives de la connaissance, contrôles continus, écrits longs favorisant la posture réflexive sont ...

vulnérables à l'usage étudiant des IA textuelles génératives.



IA générative entre interdiction, maîtrise et accompagnement

- ➔ L'interdiction : risque de favoriser la définition d'un **enseignement hors sol**, dont les apprentissages seraient validés par la réalisation d'une performance ponctuelle, terminale et artificielle, peu représentative des compétences à acquérir.
 - ➔ La maîtrise consiste à choisir une voie moyenne entre interdiction et accompagnement : **succès mitigé**, concernant par exemple l'usage des ordinateurs et des smartphone.
 - ➔ L'accompagnement : Instrumentations et Promotion d'un comportement responsable et éthique. **L'accompagnement des étudiants ne pose pas de défis particuliers.**
- Toutes les productions et toutes les évaluations réalisées hors d'un cadre maîtrisé, deviennent **suspectes**, ce qui impacte la représentativité de tous les textes produits à distance, courts ou longs, en groupe ou individuels.



L'évaluation en question

Tentation de la mise en œuvre d'évaluations sommatives reposant sur l'évaluation de la tâche voir de la performance à un examen, réalisé dans un temps et un lieu contrôlé

Comme le dit Meirieu (2005), « on ne peut pas présumer la mobilisation d'une compétence sur la seule réalisation d'une performance », Conscient de ces limites, **ces «petites» performances** sont souvent relativisées, en formation universitaire, par la mise en œuvre de travaux longs, favorisant la posture réflexive : stage professionnel, projet de groupe, soutenance et rédaction d'un écrit long (rapport ou mémoire). Travaux principalement évalués sur la base d'un écrit noté ; **écrit s'exprimant dans une forme pour laquelle les IA textuelles génératives excellent.**

- L'activité même d'écritures choisies pour promouvoir des compétences réflexives et l'ensemble du processus d'évaluation mis en œuvre à l'université sont ainsi **fragilisés par l'usage des IA textuelles génératives.**



Évaluer sans juger

Proposer une évaluation formative, mise à la disposition des étudiants et leur permettant d'évaluer les compétences qu'ils sont capables de mobiliser dans les activités mises en place.

L'évaluation ne peut se concevoir **qu'à la première personne** : « *l'évaluation est l'apport d'information en retour sur le résultat des actions passées, qui permet au sujet d'adapter la suite de ses actions par rapport à son but.* » Cardinet (1989)

➔ Les quatre critères que doit respecter une évaluation selon Cardinet:

- non comparative,
- sans gabarit préétabli,
- descriptive
- sans jugement de valeur.



Dispositifs de formation à distance compatibles

à l'usage étudiant des IA génératives

Ces travaux sont une des conclusions du projet Teach-Transition et sa mise en œuvre est réalisée dans le cadre du projet Open Badges for IT



Teach Transition



Open Badges for IT

L'évaluation sommative pensée dans le cadre du diplôme s'appuie sur deux mécanismes, le premier sous forme de **livret de compétence, et de e-portfolio**, le second sous de **selfie badges** endossables par les pairs.



Démarche du projet Teach Transition et Open Badges for IT

Protocole de recherche orienté design, testés à de nombreuses reprises.

Entretiens et questionnaires : schèmes et les invariants opératoires des professionnels de la formation par et pour le numérique.

Sprints de design thinking, permettant :

- Création d'un référentiel de compétences
- Modélisation du diplôme.

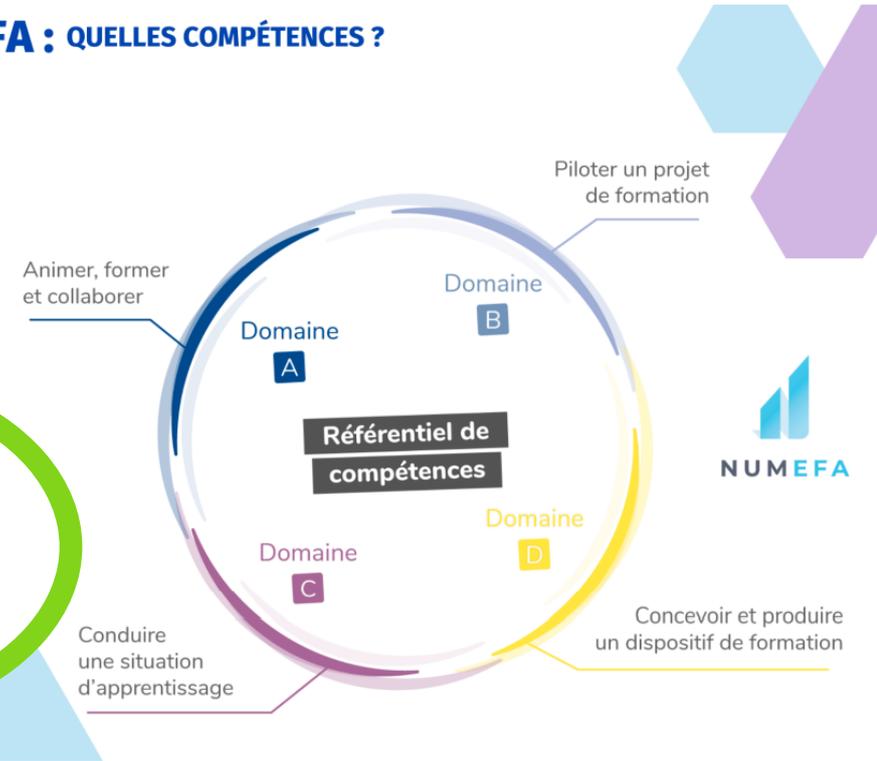
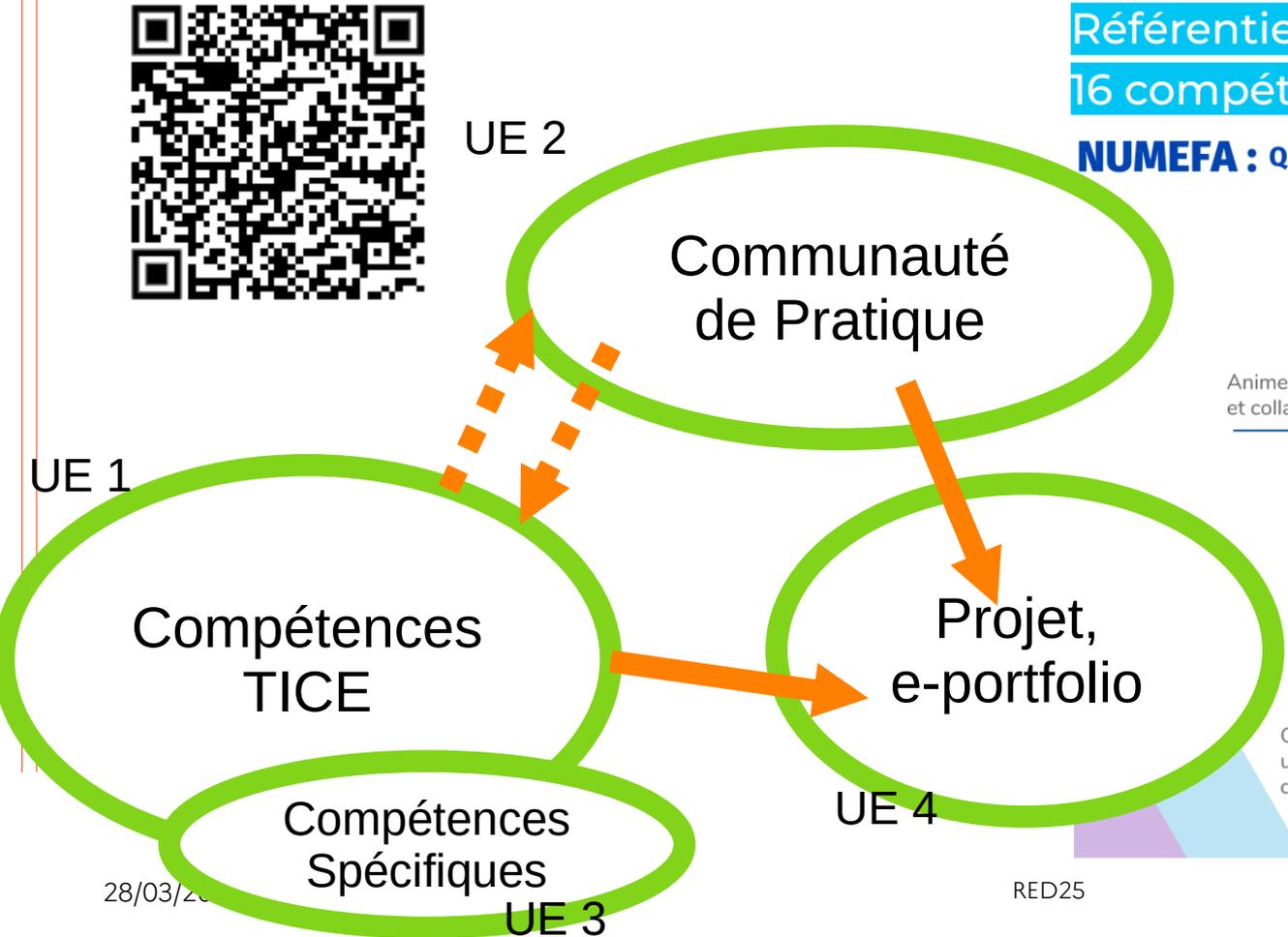
Identification et l'intégration des différents référentiels de compétences du domaine.



Référentiel et dispositif

Référentiel de compétences :
16 compétences réparties en 4 domaines

NUMEFA : QUELLES COMPÉTENCES ?



Domaine A : 8/11 validées Animer, communiquer et collaborer avec ses pairs dans le domaine de l'éducation et de la formation numérique

Compétence A1 : 2/3 validées Communiquer, conseiller et échanger en ligne

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A1a	Être capable de conseiller efficacement son interlocuteur et s'adapter à son profil	Échanges réguliers avec des apprenants ou des groupes d'apprenants dans le cadre de suivi de parcours et retours d'expériences et initier à la pratique de l'écoute active. De plus, dans ma pratique professionnelle, je suis souvent amené à avoir un rôle de facilitatrice lors des réunions : guider les échanges, stimuler la réflexion et veiller à ce que les apprenants participent activement.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A1b	S'exprimer et communiquer en s'adaptant aux différents destinataires et espaces de diffusion (institutionnel, public, privé, interne, externe, etc.)	Expérience professionnelle dans différents contextes. Rédaction de rapports pour les institutions, Newsletter et mobilisation des réseaux sociaux pour toucher un large public. (liens)
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A1c	Communiquer et interagir sur différents supports et canaux de communication	Organisation de réunions, webinaires dans le cadre de mon activité professionnelle via l'utilisation d'outils de visioconférence comme Zoom, Teams, Google Meet. Utilisation de la plateforme Discord dans le cadre de ma formation au NUMEFA.

Compétence A2 : 1/1 validées Adopter une posture réflexive par rapport à son action

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A2a	Adopter une posture réflexive par rapport à son action et ses compétences numériques professionnelles et pédagogiques, en sachant les restituer, les valoriser et les promouvoir dans un contexte professionnel et académique	Actuellement dans le cadre du NUMEFA lors des différents ateliers, nous échangeons régulièrement avec les autres apprenants autour de l'utilisation des outils numériques dans notre pédagogie. De plus, mon master recherche en sciences de l'éducation m'a offert une base théorique solide au sujet des démarches réflexives me permettant d'intégrer certains outils dans ma pratique professionnelle. Dans le cadre professionnel, je partage régulièrement les acquis du DU et comment ces nouvelles compétences numériques contribuent à l'amélioration de mes actions pédagogiques.
-------------------------------------	-------------------------------------	-----	---	---

Compétence A3 : 3/4 validées Établir des relations, partager, collaborer et construire son réseau

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A3a	Identifier son réseau professionnel et les personnes ressources au niveau international, national, régional et local	Dans le cadre de mon projet de recherche d'emploi actuel en France, j'ai mis à jour mon profil LinkedIn et je l'utilise régulièrement en vue d'élargir mon réseau professionnel. Dans mon cadre professionnel à Bruxelles, j'établis régulièrement des partenariats en vue de co-construire des projets de formation. Dans le cadre de mon développement professionnel, je participe à des webinaires, conférence (ex. Fied en 2025)
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A3b	Prendre des initiatives et prospecter des entreprises et des financeurs (branches professionnelles, collectivités, ...)	Dans le cadre de mon travail afin de soutenir des projets de formation, j'initie régulièrement des démarches de prospection pour identifier des partenaires dans le domaine de la formation continue. (exemples)

Planifier mon projet

Naissance d'un projet : SwitchUp Réalisation du projet SwitchUp ▾ Qui suis-je ?

Planifier mon projet

Concevoir mon projet

Appliquer mon projet

Evaluer mon projet

Réguler mon projet



Planification du Projet SwitchUp

Pour concevoir, développer et gérer le projet **SwitchUp**, j'ai choisi d'appliquer la **méthode agile**. Cette approche me permet d'assurer une gestion flexible et réactive, en adaptant continuellement le projet en fonction des besoins et des retours des utilisateurs.

1ère Période : Conception (octobre 2024 - janvier 2025)

Lors de cette première phase, l'objectif principal sera d'établir les bases du projet. Cela inclut :

Élaboration du cahier des charges : Définir les objectifs généraux, les besoins techniques et les attentes pédagogiques.

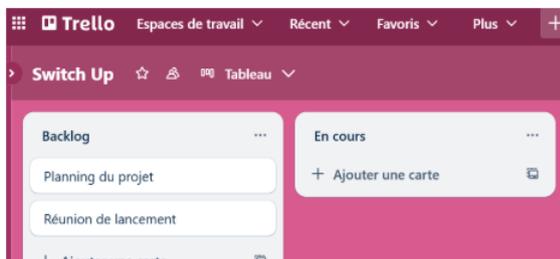
Conception des modules de microlearning : Réfléchir aux contenus à intégrer pour les trois parcours autour des pédagogies actives.

Création du Serious Game : Poursuivre le développement de "**Bienvenue dans la Fabrique à Jeux**" à l'aide de **Genially**.

Structuration du serveur Discord : Préparer un espace dédié pour la communauté des animateurs avec des salons thématiques.

Conception visuelle : Générer les premiers visuels de l'application mobile grâce à des outils d'IA.

Production de supports de communication : Créer une vidéo explicative pour présenter le projet et ses objectifs.





faculté
PsySEF



Université
de Lille

département des Sciences de l'éducation
et de la Formation

Promotion Marion Créhange

Livret de compétences

Nom de l'étudiant: [REDACTED]

Evaluation du livret le 18/06/2024

Compétences 91,67%

Diplome NUMEFA

Validé

Université de Lille

PSYSEF

Signature du responsable du
Diplôme Universitaire
NUMEFA

*Pierre-Alexis
Cazan*

Dépt Sciences de l'Éducation et de la formation
Campus Pont de Bois
59653 Villeneuve d'Ascq

automne 2024, création par les apprenants master IPM de leur Selfie Badges

Centration sur les soft skills,

Posture réflexive ;

Exercice de synthèse ;

Création de valeurs : individuelle, sociale, holistique ;

Projection vers l'avenir du badge (endossement);

Différence avec l'approche par compétence mis en œuvre avec livret et e-portfolio.

L'Évaluation en questions

Open Badges for IT

Ouvre enfin une réflexion sur la modalité, la validité, la finalité et l'éthique de l'évaluation

→ En particulier pour les terrains d'application que nous envisageons maintenant (formation à l'employabilité, formation soft skills, Emmaüs connect)

Qui évalue, comment et pourquoi ?