E-VALESCO

Un serious Game Numérique

pour évaluer la compréhension

Agence nationale pour la formation professionnelle des adultes

Les objectifs d’ E-Valesco

E-Valesco est un **Serious Game** : un jeu avec une intention sérieuse

Il permet d’évaluer rapidement une **difficulté de compréhension**

Car souvent, les personnes en difficulté à l’écrit **ne se font pas remarquer** :
Peur d’être mal jugés, Acquiescements plutôt que demandes de répétition

Ce serious Game est conseillé en début de parcours

Avec quels stagiaires utiliser E-valesco ?

Présentant des difficultés de compréhension en formation

En formation

3 bis, 3, 4

En situation FLE/ Illettrisme/Alpha et post Alpha

Le jeu se compose de 3 modules

Se présenter = entrée en communication

Communiquer en entretien professionnel» = communication

Communiquer sur un métier = vocabulaire d'un secteur professionnel

Quand il y a des erreurs importantes, **3 questions d'accompagnement** sont posées:

- La langue maternelle
- Les difficultés perçues
- Le souhait d'un accompagnement

Les contextes professionnels proposés au module 3

Restauration **Commerce** **Services aux personnes**

Logistique **Tourisme** **Transport** **Bâtiment**

Administratif **Informatique** **Production-maintenance**

Choisir le secteur proche de son expérience et/ou son projet professionnel

Les consignes aux stagiaires avant de jouer

Je vous propose de passer un serious Game, c'est un jeu sérieux.

Ce jeu vous place en situation d'entretien.

Vous pourrez *choisir un personnage (avatar) et un secteur professionnel.*

Pour gagner des points, il vous faudra mémoriser des informations entendues ou lues et bien lire les 3 réponses avant de répondre.

Le temps de réponse n'est pas limité,

mais vous ne pourrez pas revenir en arrière pour relire vos réponses,

ni les modifier.

Accès au jeu

Code d’ accès au jeu

Lien avec le navigateur **Chrome :** http://ingenierie-afpa-toulouse.fr/e-valesco/

Mot de passe **: DIAGNOSTIC**

Ne pas divulguer cette adresse + mot de passe aux stagiaires

Merci !

Prendre en compte le score dans le Bilan

Chaque réponse est cotée en point (positif ou négatif) selon :

- le degré de difficulté de la question (syntaxe, vocabulaire impliqué)
- le type d'erreur (réponse erronée ou partielle) du bénéficiaire

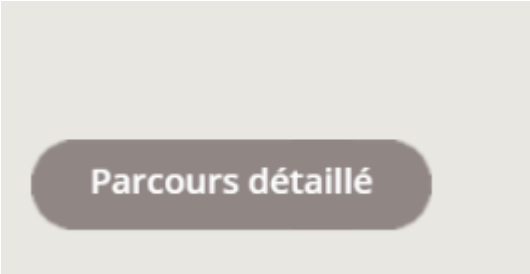
Le score global est un indicateur

Score en fin de jeu

Le score est un pourcentage

Parcours détaillé

Vous pouvez faire défiler le parcours détaillé avec toutes les réponses du stagiaire, mais il n’est pas imprimable.



Deux passations utiles au repérage de difficultés

Quand un score est **faible** (inférieur à 50 %) ou très faible (10 à 20 %),

une **nouvelle passation immédiate** permet de distinguer deux situations :

Soit le score s'améliore ⟹ il y a compréhension

Soit le score reste faible ⟹ il y a des difficultés

Proposer une **deuxième partie** permet de dépasser des biais de passation.

Améliorer son score est une **motivation forte** chez le stagiaire

Comment utiliser le score ?

Le **score** en **pourcentage** peut être utilisé comme

indicateur du **degré** de **compréhension** du **stagiaire.**

Si en 2ème passation score inférieur à 50 %

↓

Difficultés de compréhension probables en formation

Comment utiliser le score

Si en 2ème passation : score inférieur à 50 %

↓

Entretien avec le guide d'entretien*

↓

Distinguer les situations Illettrisme / FLE / post-Alphabétisation

↓

Proposer ressources adaptées ou aménagements

* Guide d'entretien dans Accompagnement, Les entretiens ou SPOC Illettrisme

Synthèse

VRAI	FAUX
Ce qu'est E-Valesco	**Ce que n'est pas E-valesco**
Un jeu sérieux	Un jeu distrayant
Une ressource d'accompagnement	Un outil magique
Une évaluation de la compréhension	Une aide à l'orientation
Une première étape avant un entretien	Une épreuve d'évaluation de niveau CECRL
Bien accepté par les stagiaires	Un test d'entrée en formation

MERCI !

Illustrations : Benoît Tardif, colagene.com