

un témoignage  
d'Alex LAFOSSE

# BONSAÏS DE CONNAIS- SANCES

le cheminement d'un projet tech-  
nologique

## I. un attrait inexplicable

Les jeunes, et les moins jeunes, sont sé-  
duits par les "quizz" ou autres jeux à  
Q.C.M. (questionnaires à choix multiples).

## II. des jeux de cartes-quizz

Une classe de quatrième "techno" se lan-  
ce dans la fabrication de quizz.

## III. le meilleur serait dans le croupion

Une idée pour concevoir les cartes des  
quizz de manière telle que le joueur "ne  
perde pas idiot".

## IV. incontournable informati- sation

Il ne suffit pas de concevoir les cartes  
questions-réponses: il faut également  
imaginer les règles du jeu. Et si le jeu tour-  
nait sur ordinateur?

## V. un bon génie de la bidouille

N'ayant pas trouvé de logiciel tout prêt  
pour un tel projet, un collègue met au  
point un programme informatique adapté  
pour charger les questions et les répon-  
ses sur ordinateur: les quizz tournent sur  
ordinateur!

## VI. surprises du métier

Le Quizz sur la Nouvelle Zélande testé en  
classe de sixième...

## Coopérativement....

Si ces quizz, "Nouvelle Zélande" et "pré-  
paration B.E.P.C.", vous intéressent....



Donnez la définition  
des mots suivants :  
" homonyme " et  
" synonyme " .

Réponse :  
Les HOMONYMES sont des  
mots qui se prononcent  
de façon semblable mais  
qui ont des signifi-  
cations différentes.

Les SYNONYMES sont des  
mots de sens voisins  
mais d'écriture et de  
prononciation  
différentes.

Qui a traversé le  
premier l'Atlantique  
en avion ?

Charles LINDBERGH en  
1927 ?

Charles BEP' S  
POCKET

Louis

REPONSE

Charles  
1927 sur  
"Spirit of  
3 800 Kms.

Le Français  
RIOT fit la  
traversée de

FRANCAI

"JUNIOR EN"  
4ème TECH  
COI  
24 17

Quelles sont veni-  
seuls animaux veni-  
seuls du Nouvelle  
meux zélande :

Les serpentes  
Les araignées  
Les kiwis  
C / Réponse :  
B /

Les araignées  
TIPO, qui les  
ares sont venime  
animaux zéla  
Nouvelle serpent pier.  
pas KIWI est inf.  
inoffensif.

Cherchez l'erreur :  
Le Kiwi est un oiseau  
de 30 cm de haut, il  
n'a pas de queue .  
Ses narines sont au  
bout de son long bec .  
C'est surtout le mâle  
qui couve un très gros  
oeuf pendant que la  
femelle s'envole à la  
recherche de-nourritu  
re : vers, insectes et

Erreur

"QUIN.Z."

DECOUVRONS  
LES "KIWIS"

"JUNIOR ENTREPRISE"

ACTIQUE

## "BONSAÏS" DE CONNAISSANCES

Que Michel SERRES nous pardonne de paraître ainsi plaisanter de l'ouvrage par lui préfacé : "Les arbres de connaissances"<sup>1</sup> dont l'utopie mobilisatrice n'est pourtant pas sans nous séduire.<sup>2</sup>

D'autant qu'elle est facilement reliable à celle d'un visionnaire plus ancien du nom de Célestin Freinet ; à ses "brevets", voire aux "ceintures de couleurs" utilisés dans certaines classes coopératives pour reconnaître les compétences diverses propres à leurs jeunes membres.

Beaucoup plus limitée dans sa portée que la vision de Michel SERRES et de son équipe - d'où le titre - demeure toutefois l'expérience dont nous voudrions faire état.

En fait une aventure autour de la réalisation de "QUIZZ", poursuivie en compagnie d'un collègue au sein de la "Junior Entreprise"<sup>3</sup> d'une classe de 4ème puis 3ème technologique.<sup>4</sup>

### **I. UN ATTRAIT INEXPLICABLE**

J'avoue éprouver de la difficulté à comprendre l'engouement de jeunes et de moins jeunes pour tous ces "quizz" ou autres "Trivial Pursuit" qui envahissent écrans et revues.

Exemple, pour en prendre un, du numéro de septembre 93 de "L'Événement du Jeudi" qui consacre quatre pages à un "jeu-test" : "Êtes-vous fondu de chocolat ?" qui, après quatorze Q.C.M. sans rapports évidents avec le sujet, vous classera en six tendances allant de ... "yogi" à "goinfre" !

"Que le meilleur gagne plus !", nouveau venu entre des dizaines d'autres jeux radio ou télé de même facture, permet en outre, par le truchement d'un petit boîtier, de concerner le téléspectateur. Oui, on sait : à peu de chose près le degré zéro de interactivité !

N'empêche que le n° 134 du "Courrier International" fait état du succès rencontré dans les "pubs" anglais par la "Mental fitness industry". A savoir des machines à proposer des Q.C.M., interconnectées d'un pub à l'autre et auxquelles, sous couvert de maintenir leur forme mentale, se mesurent à longueur de journée de plus en plus de chômeurs désoccupés.

Animés de l'espoir d'être reconnus champions et de pouvoir ainsi avoir leurs portraits affichés une semaine sur toutes les machines du réseau !

Citant le "Trivial Pursuit" le magazine "C.D. Média" y voit même le prototype des "jeux de connaissance".<sup>5</sup>

"On aimerait bien, objecteront certains, qu'on nous démontre l'intérêt pédagogique de pareils systèmes : - Quel est le champion qui a battu Machin en 1932 ? Durand, Dupont ou bien Dushmoll ?" ; "Bravo, vous avez gagné !" ou "Désolé, vous avez perdu !

" Le degré zéro de l'enseignement programmé comme de l'E.A.O. !"

Rappelez-vous d'ailleurs cet accueil dans certaines écoles normales aux projections de "Graine de violence" ("Blackboard jungle"), ce film qui lança la vague

<sup>1</sup> Michel AUTHIER et Pierre LEVY - LA DECOUVERTE édit. - 92 F -

<sup>2</sup> Si intéressés par des échanges et expérimentations en liaison avec Michel AUTHIER autour de ces "arbres" s'adresser à TRIVIUM 23, rue des Lombards 74 004 PARIS Tél (1) 42 78 64 42

<sup>3</sup> pour ne pas dire "classe coopérative" !

<sup>4</sup> Collège Pierre Fanlac - Belvès - Dordogne

<sup>5</sup> "C.D. Média" n° 2 de Juillet 94

Rock. On y voyait un prof soumettre au tableau trois formulations aux ricanements de ses élèves, qui s'empressaient bien sûr de choisir les fausses.

- "Mettre des formes fautives sous les yeux candides des enfants ? pas étonnant qu'ils aient la jungle autour de leur tableau noir ; dessus, c'est déjà la brousse !"

Serions-nous un peu plus indulgents maintenant que nous connaissons mieux nous-mêmes ce type de végétation ?

De là, à faire, comme aux U.S.A., du Q.C.M. le système constant et universel d'évaluation des connaissances des élèves, il y a un pas que nous nous garderons bien de franchir.

Les Américains eux-mêmes seraient d'ailleurs en train de tenter de se réformer à ce niveau.<sup>6</sup>

Pourtant "Le Monde de l'Education" lui-même s'y met, qui consacre deux pages dans son numéro de juin 93 à un quizz : "Avez-vous le niveau bac en Anglais ?"

Irréfutable en tous cas l'intérêt spontané d'un très large public pour ce genre d'exercice.

Mais reprenons, si vous le voulez bien, notre histoire en sa genèse.

## **II. DES JEUX DE CARTES-QUIZZ**

Ayant donc à définir des pistes de travail, les quatrièmes techno en question retinrent, entre autres, celle-là. Quelle fut, dans ce choix, la part de l'inclination de l'enseignant lui-même pour la conception de Jeux ?<sup>7</sup> Il serait bien sûr mal placé pour y répondre...

Toujours est-il que deux élèves prirent en charge la réalisation d'un quizz sur carton sur le thème : "Connaissez-vous la Nouvelle-Zélande ?" Ceci suite aux échanges de lettres, fax et vidéos que la classe entretenait avec un collège de Christchurch. Echanges qui aboutirent, au début de l'année suivante, à l'accueil des correspondants pendant une dizaine de jours dans les familles, puis, en fin d'année, à la visite, suivie jour après jour par la classe, d'une de leurs camarades à sa correspondante kiwi.<sup>8</sup>

Trois autres équipes de deux élèves prirent en charge un quizz censé aider à la révision du brevet. Trois thèmes de Q.C.M. choisis chacun par une équipe : Français, Maths, Histoire-géographie.

Les jeunes baptisèrent leurs jeux : "QUIZ' N.Z.", l'autre "BEPS' POCKET", et conçurent pour le conditionnement, des boîtes qui furent tirées sur table traçante.

Le démarrage fut difficile.

Pour le QUIZ' N.Z." on alla consulter sur le 36-14 EDUCAZUR un Q.C.M. très bien fait sur le Commonwealth.

Pour le BEPS' POCKET", le professeur proposa de rechercher une première inspiration dans les savoureux ouvrages de Jean-Louis Fournier chez Payot "La grammaire française et impertinente" et "L'arithmétique appliquée et impertinente".

Difficile d'ailleurs d'arriver ensuite à se distancier de ces exemples pour se creuser soi-même un peu la tête !

Première étape donc pour chaque équipe : dresser une liste pertinente d'une vingtaine de questions et en rédiger les réponses.

C'est à ce dernier niveau que fut introduite la première spécificité de ces jeux.

<sup>6</sup> "Le Monde de l'Education" Juin 93 p. 55 "Trouver des tests valables".

<sup>7</sup> Cf. "Messieurs faites vos jeux !" "L'Éducateur" du 28 Février 83 [en suppliant nos aimables consoeurs de passer sur ce que pareil titre peut avoir de "politiquement incorrect"!] ]

<sup>8</sup> Voir les pages assurant la relation de ce voyage chargées et mises en arborescences par une autre équipe sur le 36-14 EDUCAZUR mot-clef SYLVIE. On peut y consulter une autre réalisation de ces jeunes en tapant le mot-clef BELVES.

### **III. LE MEILLEUR SERAIT DANS LE CROUPION**

Lors des phases d'évaluation, c'est l'idée que je m'attachais à faire passer soulignant d'une part qu'un certain type de Q.C.M. pouvait ne sanctionner que la chance plus ou moins grande de joueurs contraints en désespoir de cause à s'en remettre au hasard.

D'autre part que pareil exercice pouvait ne strictement rien apporter si la réponse - du type : "bravo !" ou "dommage !" - demeurait aussi laconique que trop souvent la question.

J'insistais donc pour que soient rédigées des conclusions détaillées afin que le questionné puisse savoir, au moins à la fin, pourquoi il aurait dû répondre A et non B ou C.

Exemple, si on l'interroge, disons sur le pluriel d'un nom en "ou", lui rappeler tout simplement la règle à la fin de façon à ce qu'il ne "perde pas idiot" et sache au moins pourquoi !

Pareille exigence devait l'année suivante nous créer des difficultés inattendues, nous l'allons voir, mais s'avérer finalement plutôt judicieuse, nous l'allons voir également.

En attendant, questions et réponses furent, une fois établies, soumises à critique. Celles des autres professeurs d'une part et de divers correspondants-fax -dont bien entendu les Néo-Zélandais- d'autre part.

Elles furent ensuite ressaisies à l'ordinateur de façon à obtenir neuf cartes dans un format A4, puis tirées recto-verso sur des cartons de couleurs variées, découpées, assemblées et mises en boîte.

Mais ceci ne se trouvant réalisé qu'à la veille des grandes vacances, on doit à la vérité dire qu'elles rencontrèrent une indifférence que personne ne se donna vraiment la peine d'essayer de secouer à ce moment là.

### **IV INCONTOURNABLE INFORMATISATION**

Ayant tenu à conserver la même classe en troisième, il me fut possible à la rentrée de provoquer un premier bilan. Il apparut vite que nous avions sous-estimé une donnée capitale, pourtant soulevée un temps mais délaissée ensuite pour parer au plus pressé. Tout bêtement : la règle du jeu !

C'est bien beau d'avoir plusieurs dizaines de cartes questions-réponses, mais qu'en faire ? Par quel bout les prendre ? Qui joue contre qui ? Qui comptabilise et comment ? Qui gagne ?

La réponse s'imposa d'elle-même en observant ce qui se faisait en la matière : l'idéal paraissant la comptabilisation automatique des performances.

Nous avons bien un logiciel de "Trivial Pursuit", aux questions pour la plupart sans intérêt mais qui opérait cette comptabilité et même la gardait en mémoire série par série de questions pour que chacun puisse se mesurer aux records établis précédemment par d'autres.

La tentation fut un temps d'essayer de substituer nos propres questions à celles déjà prévues. Mais là, double problème : d'une part nous ne savions comment faire, d'autre part une seule et maigre ligne était prévue pour la réponse. Du type "Bravo, Chantal, veux-tu rejouer ?" ou bien "Hélas, Pierre, tu feras mieux la prochaine fois !"

Commença alors une assez longue quête via les distributeurs de "shareware" ou de "freeware". Hélas : soit nous ne parvenions pas à les faire tourner soit ils se bloquaient, soit ils nous étaient totalement hermétiques.

Aucun en tous cas ne prévoyait un emplacement suffisamment conséquent pour la réponse explicative. Inadapté à notre propos apparut aussi le logiciel "Pour écrire un mot" du C.I.E.P. de Sèvres, qui permit pourtant l'éclosion d'un Q.C.M. "Quelle est

la fille la plus pénible en 3ème T ?", immédiatement suivi, bien entendu, d'un "Quel est le prof le plus suant ?"

Des sixièmes de mon autre collège de rattachement y trouvèrent pourtant l'occasion d'y créer un programme de "lettres au Père-Noël assistées par ordinateur" variables selon les auteurs : "très bons élèves", "très sages" ou "très mignons" !<sup>9</sup>

### **V. UN BON GENIE DE LA BIDOUILLE**

C'est alors qu'intervient Richard LEGRAND, comme moi semi-détaché mais lui par l'enseignement agricole, pour assurer la technologie en 4ème et 3ème techno en ce collège de Belvès.

Richard, qui avait élevé plusieurs années chèvres et moutons aux îles Kerguelen, avait été ensuite détaché pour participer à la formation de bergers et s'était beaucoup intéressé à la partie informatique de cette formation.

Moyennant quoi, lui qui était chargé de l'enseignement agricole, en connaissait bien dix fois plus en informatique que moi qui étais chargé de la Bureautique.<sup>10</sup>

Toujours est-il qu'il se proposa pour nous préparer un programme adapté sur un logiciel que l'intendant nous procura fort rapidement. Ainsi les jeunes purent-ils charger questions et réponses sur ordinateur. Non sans toutefois être obligés de passablement restructurer leurs questions afin qu'elles puissent passer les fourches caudives de la rigueur informatique.

Et c'est au moment où, ce travail presque terminé, nous envisagions de soumettre à l'épreuve de correspondants intéressés - dont nos Néo-zélandais, bien sûr - que surgit une ultime demande :

"Ce serait quand même chouette si les corres. pouvaient corriger nos questions directement sur la disquette et surtout s'ils pouvaient ajouter les leurs !"

J'envisageais même quant à moi un possible réseau d'échanges interclasses, premier et second degrés mélangés du type : "On vous envoie nos quizz sur la Nouvelle-Zélande et le B.E.P.C., qu'en pensez-vous ? Auriez-vous des idées pour les améliorer ? Les compléter ? Si vous voulez, de votre côté, charger un quizz sur "Le Mont Saint-Michel", "l'accord du participe passé", "je suis ceinture blanche en traitement de texte, vingt questions pour le prouver" ou tout autre thème de votre choix, un espace est prévu sur la disquette..."

"Qu' à cela ne tienne, répondit notre bon génie des alpages ; je vous programme ça !..."

### **VI SURPRISES DU METIER**

Quant à moi, j'aimerais clore ce témoignage par le constat qu'en fin d'année je fus amené à faire dans mon autre collège de rattachement, au niveau d'une classe de 6ème.

A la dernière séance de l'année j'ai pour habitude, comme bien d'autres sans doute, d'installer à disposition des enfants différents jeux sur les ordinateurs de l'atelier. J'avais donc proposé sur l'un, parmi d'autres et sans commentaire particulier, le fameux "QUI'N.Z." Pris moi-même par des problèmes de rangement, j'eus cependant l'attention attirée par un enfant qui fit tourner le questionnaire une première fois et obtint, je crois un score honorable.

"Je refais une partie", annonça-t-il.-"20/20 constata-t-il, satisfait, au bout d'un petit moment, avant de passer tranquillement à autre chose..."

<sup>9</sup> Exemple visibles, entre autres textes, sur leur journal : 36-14 EDUCAZUR mot-clef VERGT

<sup>10</sup> Malgré que j'en sache pourtant bien dix fois plus en ce domaine que ce que l'Education Nationale a jugé bon de nous apprendre pour tenir le rôle !

Ainsi ce jeune, qui n'en savait auparavant pas plus sur la Nouvelle-Zélande que n'importe quel autre de son âge, avait acquis, en se jouant pouvait-on dire, et en un rien de temps, les connaissances nécessaires pour répondre correctement à vingt questions retenues comme intéressantes sur ce pays !

Je livre la chose pour ce qu'elle peut valoir. Quant à moi, ça m'a, je l'avoue, un peu estomaqué... Même sous réserve de mesure de ce qui pourrait à long terme demeurer ainsi mémorisé...

L'intérêt pédagogique de l'opération, tel tout au moins que je l'avais envisagé durant ces deux années, tournait essentiellement autour de la petite équipe des concepteurs/réalisateurs.

A propos d'un travail, plus motivant d'être en vraie grandeur, les amener d'une part à expérimenter les possibilités de l'ordinateur : en bureautique : clavier, souris, traitement de texte, correcteur orthographique, tabulateurs, traceur, base de données, etc... d'autre part, à mener à bien par tâtonnement expérimental une réalisation coopérative, un travail d'équipe...

Sans compter bien sûr les acquis au niveau du Français d'une part, des sujets explorés d'autre part...

Il fallut donc que j'attende la fin de la dernière année pour envisager un possible intérêt pédagogique pour d'autres !

Dans cet ordre d'idée on peut d'ailleurs relever dans "CARI-INFO"<sup>11</sup> un article intitulé "Un quizz sur Minitel". L'idée de base étant, sur serveur d'établissement, une animation régulière gérée par les professeurs avec réponses d'élèves munis de clefs d'accès personnelles.

Il s'agit en fait plus de devinettes que de Q.C.M., mais les animateurs des serveurs des collèges J. Ferry à Mayenne, Joachim du Bellay de Cholet et du lycée atlantique de Luçon attestent de l'intérêt réel soulevé auprès des élèves.

Et pourquoi diable s'en complexer quand on voit, édité chez Dunod, un livre de Q.C.M. de... psychopathologie !

Sauriez-vous, par exemple, répondre au premier de la série "psychose" ?

"Quel(s) symptôme(s) ne sont pas présents lors d'une bouffée délirante polymorphe ? A/ Hallucination psychosensorielle ? B/ Exaltation maniaque ? C/ Délire systématique ? D/ Désorientation temporo-spatiale ? ou bien E/ Vécu dépressif ? Réponse ? C et D, bien entendu ! Suivent d'ailleurs trois lignes pour en rendre compte...

Si le coeur lui en dit en tous cas, il suffit à toute classe désireuse de recevoir copie de "QUI'Z.N.Z" et du "BEPS'POCKET", d'envoyer deux disquettes H.D. 3,5 pouces, avec enveloppe timbrée pour le retour. S'engageant seulement à retourner éventuellement le fruit de futurs travaux.

L'idée étant peut-être, un jour, d'aboutir à un catalogue de "quizz" sur les sujets les plus variés à la disposition de tous les participants.

Aventure qui se peut fertile en rebondissements...

En tous cas, sinon une forêt d'arbres de connaissance, au moins un jardinet de "bonsaïs" !...

**Alex LAFOSSE**

<sup>11</sup> N° 63 de Mai 1994 Bulletin d'Information des Centres Académiques de Ressources Informatiques. Abonnement : établissements : 100 F - individuel : 80 F à Rectorat CARI B.P. 972 - 44076 NANTES Cedex 08

<sup>12</sup> à Alex LAFOSSE, secteur Création Manuelle & Technique - ICEM - Pédagogie FREINET - Roc Bédière 24 200 SARLAT - Tél 53 31 11 43 - Fax : 53 59 26 34

Pour tout problème d'ordre technique : Richard LEGRAND - LE BOURG - 24 510 St FELIX DE VILLADEIX - Tél. 53 58 58 81