

# ÉVALUATION TOUSTES NUMÉRIQUES

Outils d'évaluation et  
d'observation pour  
enseigner le numérique  
sans stéréotypes  
de genre à l'école  
primaire



# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire



## MANUEL

Ce document accompagne le parcours pédagogique "Toustes Numériques" à destination des élèves de CM1/CM2 ainsi que le livret "Toustes numériques : pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école".

Ce manuel est construit de manière à faciliter le recueil et l'analyse des données obtenues lors de l'observation des ateliers du parcours "Toustes Numériques". L'objectif principal de ce diagnostic est d'évaluer la « confiance en soi » des filles face au numérique. Des données objectives et subjectives, qualitatives et quantitatives seront recueillies à partir des outils suivants :

1. Dispositif d'observation des interactions en classe (produit par un enquêteur ou une enquêtrice externe)
2. Grille d'évaluation des connaissances supposées et des éventuelles projections vers les métiers du numérique avant et après le parcours pédagogique.
3. Grille d'évaluation des connaissances acquises tout au long du parcours.

Les données recueillies fournissent une évaluation de l'impact des modules présentés par le parcours "Toustes Numériques", permettant d'exercer à la fois une analyse de pratique quant à la réalisation des ateliers, mais également de travailler sur la notion de stéréotype et de projection professionnelle sur les filières scientifiques et techniques.

# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire

## PRISE EN MAIN DE LA GRILLE D'OBSERVATION



Ce diagnostic s'appuie sur le recueil de données qualitatives et quantitatives sur deux types de modules :

- Les ateliers "branchés" (avec les ordinateurs)
- Les ateliers "débranchés" (sous forme d'animation quiz, présentation...)

Chaque module sera observé deux fois. L'objectif étant d'observer puis d'analyser l'évolution des pratiques entre les deux sessions de sensibilisation. C'est pour cela que vous trouverez deux grilles d'observation identiques pour chaque module (atelier de codage # 1 et #2 ; atelier participatif #1 et #2).

Afin d'obtenir des données représentatives et en fonction de votre effectif de départ, il est conseillé de définir un seul et même format d'observation pour chaque module (entre 30 min et 1h). Si vous décidez d'observer pendant 1h les interactions sur l'atelier de codage #1, vous devrez obligatoirement observer pendant 1h l'atelier de codage #2. Les données recueillies pourront ainsi être mises en corrélation pour observer l'évolution des pratiques au cours des modules).

Pour chaque atelier "branché" devront être remplis :

1. Le plan
2. La grille d'interactions (13 variables)
3. Les données qualitatives
4. La grille « qui manipule les outils numériques »
5. La grille « nombre de fois où les enfants sont appelés par leur prénom »

Pour chaque atelier participatif devront être remplies :

1. La grille d'interactions (12 variables)
2. Les données qualitatives
3. La grille « nombre de fois où les enfants sont appelés par leur prénom »

**Saisie des données quantitatives : construit de manière à faciliter le recueil de données ce document fonctionne sur un principe de coches ou bâtonnets à inscrire dans les cases correspondantes au phénomène observé.**

**Par exemple :**

	Est appelé-e par son prénom
F (filles)	
G (garçons)	



# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire

## PRISE EN MAIN DE LA GRILLE D'OBSERVATION



Le plan devra être modélisé lors des toutes premières minutes de l'immersion en classe. Devront y figurer l'emplacement des filles, des garçons, de l'encadrant ou l'encadrante et des outils numériques. La corrélation entre les plans du module « codage #1 » et « codage #2 » permettront d'observer si oui ou non les filles s'emparent davantage de l'outil numérique.

Afin d'éviter tout biais d'interprétation des données il est important de spécifier si le placement et le choix des équipes se fait librement ou est imposé par l'encadrant ou l'encadrante.

Les interactions devront être observées et comptabilisées sous forme de coche (comme présenté plus haut). Les cases grisées signifient que ces interactions ne sont pas observables.

Pour l'observation des modules de codage, 14 types d'interactions peuvent être observées (ce sont les variables) :

SE PLAINT, FELICITE/VALORISE, DECIDE, SE DEVALORISE, DEVALORISE, IGNORE LA CONSIGNE, AIDE, REFUSE LA CONSIGNE, ENCOURAGE A FAIRE, LEVE LE DOIGT POUR DEMANDER ASSIST., INTERROMPT DANS L'ACTION, EST INTERROGE·E, RAPPELLE A L'ORDRE, PUNIT

Trois groupes de population doivent être observés :

- Les filles
- Les garçons
- Le professeur ou la professeure

Ainsi, pour chaque variable observée il faudra préciser les personnes concernées par l'interaction :

Fille seule	Garçon seul	Fille → Fille	Fille → Garçon	Garçon → Garçon	Garçon → Fille	Prof → Garçon	Prof → Fille
-------------	-------------	---------------	----------------	-----------------	----------------	---------------	--------------

Le symbole → désigne le sens de l'interaction. Si par exemple une fille dévalorise une autre fille lors d'un atelier de codage, une coche devra être positionnée dans la case suivante :

		Fille → Fille
DEVALORISE		I

## EVALUATION TOUSTES NUMÉRIQUES

# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire

## PRISE EN MAIN DE LA GRILLE D'OBSERVATION



Pour l'observation des modules "débranchés", 12 types d'interactions peuvent être observés :

LEVE LE DOIGT POUR POSER UNE QUESTION, PUNIT, LEVE LE DOIGT POUR DONNER UNE REPONSE, GRONDE, IGNORE LA CONSIGNE, ENCOURAGE, REFUSE CONSIGNE, FELICITE, EST INTERROGE-E, AIDE, DEVALORISE, COUPE LA PAROLE

Qui manipule les outils numériques ? Au plus les filles auront confiance en elles face à la thématique du numérique au plus on pourra observer une évolution dans la prise en main des outils numériques. Ainsi, au premier et deuxième module de codage, il est indispensable de noter qui manipule l'ordinateur et/ou la souris :

POSTE	Fille/ Souris	Garçon/ Souris	Fille/ Clavier	Garçon/ Clavier	F+G/ Souris et Clavier
1					
2					

La variable « nombre de fois où les enfants sont appelés par leur prénom » apparaît sur tous les pieds de page pour que vous ayez le temps de remplir ces données. A l'issue de l'enquête parce qu'elles seront identifiées, ces données inscrites des pages différentes seront simplement additionnées entre elles. Il est important d'observer le nombre de fois où chaque enfant est nommé et le genre de l'enfant pour annexer la question de la sensibilisation des personnes encadrantes aux enjeux de l'enseignement indifférencié.

En plus des données numériques, la saisie des données qualitatives est essentielle. N'hésitez pas à prendre des notes dans les espaces dédiés dans le manuel (rubrique « notes »).

[Retrouvez la grille d'observation en format PDF dans la mallette](#)



## EVALUATION TOUSTES NUMÉRIQUES

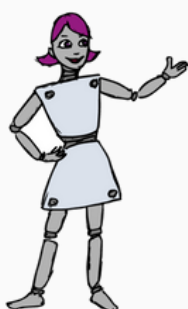
# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire

## PRISE EN MAIN DE LA GRILLE D'AUTO-EVALUATION

Cet outil a pour objectif d'évaluer les compétences supposées des élèves et leurs projections futures sur les métiers du numérique.

Cet outil devra être utilisé dans chaque classe en introduction du premier atelier et en conclusion du dernier. Il servira à mesurer l'impact et l'évolution entre la première et la dernière séance. Combien de filles se projetaient sur une carrière dans le numérique en amont du parcours ? Ce chiffre a-t-il évolué à la fin du parcours ?

Il est important de pondérer les résultats obtenus au regard du genre.



**JE SUIS :**

UNE FILLE                      UN GARÇON

---

Dans les deux tableaux ci-dessous, cochez la case qui vous semble la plus appropriée :

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup	Sur le bout des doigts
Les outils numériques, je maîtrise...				

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup	C'est ma passion
Plus tard je voudrais exercer un métier dans le numérique...				

[Retrouvez ce document en format PDF dans la mallette](#)

## EVALUATION TOUSTES NUMÉRIQUES

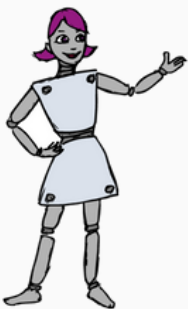
# Outils d'évaluation et d'observation pour enseigner le numérique sans stéréotypes de genre à l'école primaire

## PRISE EN MAIN DE LA GRILLE D'EVALUATION

Cet outil a pour objectif d'évaluer les compétences et savoirs acquis par les élèves au cours des 7 ateliers.

La grille d'évaluation sous forme de QCM devra être distribuée lors du dernier atelier. Le temps de réponse devra être compris entre 10 et 15 minutes. Un système de notation par points pourra déterminer les connaissances acquises et les lacunes des élèves.

Les notes obtenues pourront être observées sous le prisme du genre.



**Qu'as-tu appris ? Entoure la ou les bonnes réponses !**

Les outils numériques sont :	Les ordinateurs	Les souris	Les montres connectées	Une allumette
Peux-tu citer d'autres outils numériques ? .....				
Avec combien d'éléments (bouchon ou allumettes) joue-t-on au jeu de NIM ?	2	10	Des multiples de 4	
Quelle fonction peut-on apprendre avec le jeu du crâpier ?	1 boucle	Si... alors	La spatule	
Qu'utilise-t-on lorsqu'on doit répéter plein de fois la même instruction ?	Les créoles	Les rotations	Les boucles	
En quelle année a été créé le premier programme informatique	1842	1942	2002	
En quelle année a été créé le premier ordinateur électrique	1840	1940	2000	
Qui était Ada Lovelace ?	Une princesse	L'épouse d'un mathématicien	La première codeuse au monde	
Quelle est la part de femmes dans les métiers du numérique aujourd'hui ?	Moins de 15%	50%	Plus de 55%	

[Retrouvez ce document en format PDF dans la mallette](#)