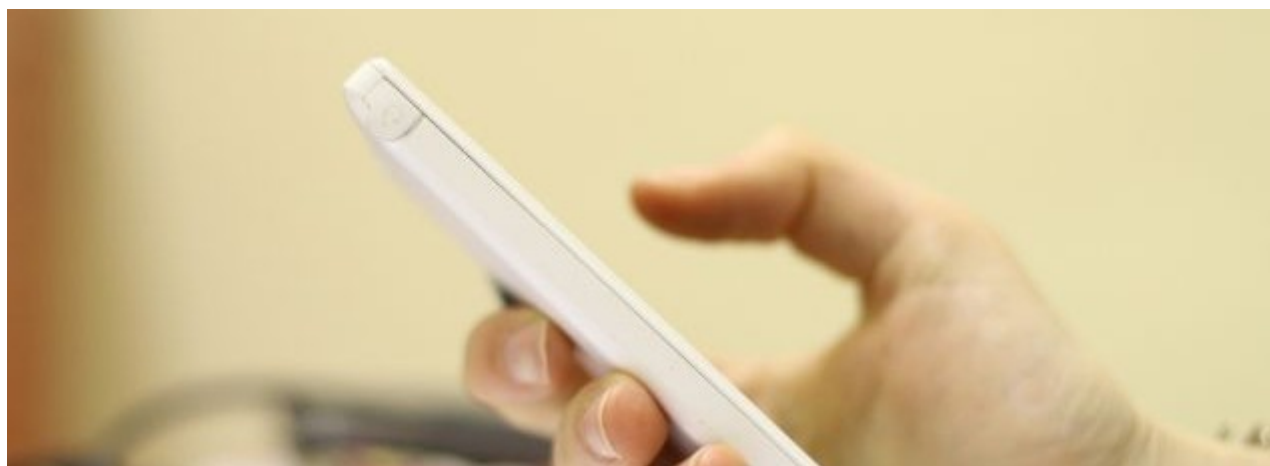


EVALUER ET FAIRE PARTICIPER SES ÉLÈVES AVEC UNE TABLETTE OU UN SMARTPHONE

Patrice Aguer



RÉSUMÉ :

Comment préparer des évaluations en classe qui vont susciter très certainement l'intérêt des élèves et proposer une autre approche de l'évaluation et de la participation des élèves.

Découvrir des applications utilisables avec des tablettes mais aussi des smartphones.

AUTEURS :

- Patrice Aguer

LICENCES :

Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions

Table des matières

I. FAIRE VOTER SES ÉLÈVES EN CLASSE, POURQUOI ?	4
1. Le questionnement et les questionnaires interactifs	4
a. L'évaluation au début du cours, pour... ..	4
b. L'évaluation au milieu du cours, pour... ..	4
c. L'évaluation en fin du cours, pour... ..	4
II. UN PRÉ-REQUIS : L'UTILISATION D'APPAREILS MOBILES.	5
1. Les tablettes de plus en plus présentes	5
2. Quelle place pour les smartphones ?	5
III. PRÉSENTATION D'APPLICATIONS	7
1. Plickers	7
a. Création d'un compte, d'une classe, des questions	8
b. Affectation et diffusion des questions à la classe	13
c. Aller plus loin	13
2. Socrative	14
a. Création du compte	14
b. Création d'un quiz	15
c. Utilisation du quiz	16
d. Aller plus loin	17
3. Nearpod	17
a. Création d'un compte	18
b. Création et types d'activités	19
c. Lancement d'une leçon	21
4. Kahoot	22
a. Création du compte	23
b. Création d'un Kahoot	24
c. Lancement d'un Kahoot	25
d. Aller plus loin	26
IV. DÉCOUVRIR D'AUTRES SOLUTIONS	27
1. Wooclap	27
2. La Quizinière	27
3. Quizziz	27
4. VoTAR	28
5. Des outils en ligne pour créer des QCM.	28

I. Faire voter ses élèves en classe, pourquoi ?

1. Le questionnement et les questionnaires interactifs

RÉSUMÉ :

Plusieurs outils gratuits permettent de créer des questionnaires en ligne. Tout ce dont les élèves ont besoin, c'est d'un appareil mobile et d'une connexion internet.

Mais, avant tout, quelle est la valeur pédagogique d'un questionnaire interactif ?

Quelles sont les limites de son utilisation ? À quel moment dans une séquence d'apprentissage est-il préférable de faire un jeu questionnaire ?

Peut-on seulement poser des questions de connaissances ?

[cf.]

+ Complément :



a. L'évaluation au début du cours, pour...

- Prendre connaissance du niveau initial des élèves, de manière à adapter son enseignement en fonction de leurs acquis
- Partir de leurs représentations pour introduire une nouvelle notion
- Susciter leur intérêt en posant une question énigmatique ou problématique
- Faire un rappel, se remettre en mémoire, les notions abordées lors de la séance précédente
- ...

b. L'évaluation au milieu du cours, pour...

- Maintenir l'attention des élèves, qui a tendance à décliner. Le vote permet de faire une pause ludique.
- Rendre l'élève actif et acteur, il participe à son apprentissage pour une meilleure appropriation des connaissances
- Favoriser la discussion et la collaboration entre pairs. On peut leur demander de réfléchir et de voter en binôme sur une question.
- Faire participer tous les élèves.
- ...

c. L'évaluation en fin du cours, pour...

- Vérifier la compréhension des élèves et pouvoir réajuster son enseignement la séance d'après si la notion n'a pas été bien comprise. Il peut s'agir d'une question ou d'un exercice d'application.
- Favoriser le rappel, et donc l'appropriation, des principales notions qui ont été abordées lors de la séance.
- ...

II. Un pré-requis : l'utilisation d'appareils mobiles.

1. Les tablettes de plus en plus présentes

Les expérimentations tablettes dans les établissements scolaires se multiplient comme en témoignent notamment les prêts effectués par le réseau Canopé, montrant l'intérêt croissant des enseignants pour cet outil numérique nomade qui permet des usages pédagogiques différents du PC ou de l'ordinateur portable.

Les collectivités sont elles de plus en plus sollicitées pour financer ce type d'équipement.

Avec son plan numérique pour l'éducation l'état confirme lui aussi son désir d'accompagner l'équipement des établissements en solutions mobiles notamment.

2. Quelle place pour les smartphones ?



Ce que dit la loi

- **Article L511-5**

Créé par LOI n° 2010-788 du 12 juillet 2010 - art. 183 (V)

Dans les écoles maternelles, les écoles élémentaires et les collèges, l'utilisation durant toute activité d'enseignement et dans les lieux prévus par le règlement intérieur, par un élève, d'un téléphone mobile est interdite.

Dans les lycées, le règlement intérieur peut interdire l'utilisation par un élève des appareils mentionnés au premier alinéa dans tout ou partie de l'enceinte de l'établissement ainsi que pendant les activités se déroulant à l'extérieur de celle-ci.

Source : [legifrance](http://legifrance.gouv.fr)

- **Article L401-1**

LOI n°2013-595 du 8 juillet 2013 - art. 33

Sous réserve de l'autorisation préalable des autorités académiques, le projet d'école ou d'établissement peut prévoir la réalisation d'expérimentations, pour une durée maximum de cinq ans, portant sur l'enseignement des disciplines, l'interdisciplinarité, l'organisation pédagogique de la classe, de l'école ou de l'établissement, la coopération avec les partenaires du système éducatif, les échanges ou le jumelage avec des établissements étrangers d'enseignement scolaire. Ces expérimentations font l'objet d'une évaluation annuelle.

Source : [legifrance](http://legifrance.gouv.fr)



Création de comptes

Tout traitement de données à caractère personnel ([DCP](http://www.cnil.fr)) au sein de l'établissement (élèves et personnels) devra être inscrit sur un registre, et maintenu à jour par le Délégué à la Protection des Données (DPD - ou DPO en anglais : "Data Protection Officer") il n'y a plus de démarche CNIL à faire dans les établissements depuis le 28 MAi 2018. [RGPD](http://www.cnil.fr)

"« Quelques exceptions cependant : les démarches déclaratives auprès de la CNIL restent d'actualité pour le traitement de données dites sensibles au terme de la Loi 1978, comme par exemple les données biométriques (les empreintes digitales pour le passage à la cantine en sont une excellente illustration). »"



L'équipement des élèves qui évolue.

Entre 2014 et 2015, l'évolution la plus intéressante concerne le taux d'équipement en smartphone.

- En 2015 il est de 90% chez les 18-24 ans contre 81% en 2014.
- Pour les 12-17 ans, ce taux est de 81% en 2015, contre 59% en 2014, soit une progression de 22%,
- 80% des 12-17 ans et 90% des 18-24 ans (52% pour l'ensemble de la population) utilisent un téléphone mobile pour naviguer sur internet.

Source le Café Pédagogique d'après un rapport du CREDOC "[Baromètre numérique 2015](http://www.credoc.fr)"



Cliquer sur



pour **agrandir le pdf** s'il est tout petit.

Quelle réalité dans les établissements

Des smartphones, ils en ont, alors on les utilise... (un billet de Bruno Duvauchelle)

cf.

III. Présentation d'applications

RÉSUMÉ :

Découverte de **Plickers**, **Socratice**, **Nearpod** et **Kahoot**

1. Plickers

RÉSUMÉ :



Cette application multiplateforme permet d'interroger simultanément et individuellement à une même question de type fermé ou sondage tous les élèves d'une classe en utilisant de simples étiquettes en papier ou carton. Le traitement des réponses est instantané et se fait avec le smartphone de l'enseignant.



Exemple :

[cf. Plickers]



Définition :

Plickers est une application servant à faire des QCM en ligne auxquels on répond avec des cartes.

L'enseignant conçoit son QCM (questionnaire) sur le site Plickers, il importe sa liste d'élèves et leur affecte un numéro de carte.

Il affecte ensuite des questions à ses classes. Il imprime ensuite les cartes sur papier et les distribue aux élèves selon le numéro qui leur est affecté sur le site.

Les cartes représentent des qr-codes flashable (lisibles) par la fonction appareil photo d'un smartphone. Les quatre côtés de la carte représentent les quatre possibilités (A, B, C et D) de répondre à une question.

L'élève donne sa réponse à une question en tournant sa carte de façon à ce que la lettre correspondant à sa réponse soit en haut. L'enseignant doit installer l'application Plickers (disponible dans l'Apple Store et le Google Play Store) sur son smartphone et s'identifier afin d'accéder à son questionnaire.

L'enseignant vidéoprojette les questions en les pilotant depuis son smartphone, il utilise l'appareil photo de son smartphone pour flasher (lire) toutes les réponses des élèves.

a. Création d'un compte, d'une classe, des questions

Création du compte

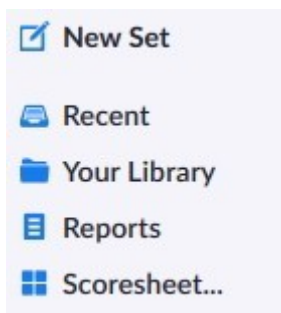


Méthode :

Il faut d'abord s'inscrire en allant sur [le site Plickers](#) puis choisir **sign-up** (l'inscription est gratuite)



Une fois l'inscription effectuée on nous propose le menu suivant.



- **New Set** : Les ensembles sont des groupes de questions liées entre elles pour former un bloc cohérent de contenu. (limitation à 5 questions pour la version gratuite)
- **Recent** : Pour avoir une vue rapide des dernières questions proposées en QCM.
- **Your Library** : Pour créer et gérer les ensembles, les questions et les affecter à une classe.
- **Reports** : Pour voir les réponses aux questions enregistrées
- **ScoreSheet** : Pour voir les résultats des élèves par période

Création de la classe et importation des élèves



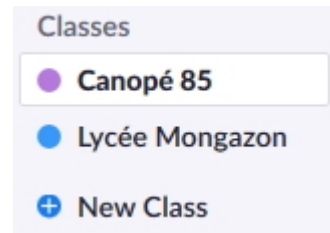
Méthode :

Pour cela on rejoint le menu **Classes** puis on sélectionne **New class**.

Plickers propose un jeu de 40 cartes, ce qui est suffisant pour une classe sachant qu'un seul jeu de carte est affecté plusieurs fois. *La liste peut être triée numériquement ou alphabétiquement et être imprimée pour affecter les cartes aux élèves.*

Pour ajouter des élèves, il faut choisir **Add Roster** et les saisir (ou les copier-coller à partir d'une liste) à raison d'un seul par ligne sous la forme **Nom Prénom**.

Les cartes sont affectées dans l'ordre de saisie des élèves. Des fonctions supplémentaires sont accessibles en cliquant sur le nom de l'élève.



Canopé 85

Students

+ Quick Add Student			Add Students	Class Roster	...
FIRST NAME	LAST NAME	CARD NO			
Aguer	Patrice	4			
Geoffroy	Frédéric	3			
Morisson	Marie-Noëlle	2			
Roy	Cyril	1			

Enter Names
Type in student names into the box below. You can also copy-paste rows and columns from a spreadsheet. Make sure each student is on a new line.

Student Roster Preview

First Name	Last Name
Aguer	Patrice

Aguer Patrice

4

Edit Student Card Number

Edit Student Name

Archive Student

Delete Student

Création des questions



Méthode :

Pour créer les questions qui vont composer les QCM il faut rejoindre le menu **Library**.

Your Library



Il faut ensuite cliquer sur **New Question**.

Deux choix sont proposés :

Graded : à utiliser si l'on attend une bonne réponse

Survey : à utiliser s'il n'y a pas de réponses vrai ou fausse

Click here to edit question

A Click here to edit

B Click here to edit

C Click here to edit

D Click here to edit

Click here to edit question

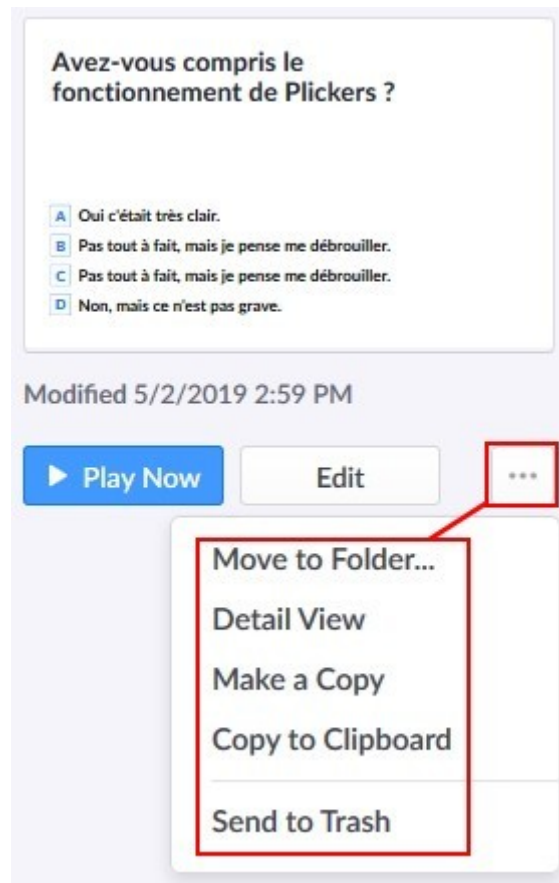
A Click here to edit

B Click here to edit

C Click here to edit

D Click here to edit

Les questions apparaissent ensuite dans la Library
On peut en cliquant dessus, accéder à des fonctionnalités cachées.
Possibilité de les modifier, les déplacer, les archiver ou les supprimer en cliquant sur les ...



b. Affectation et diffusion des questions à la classe



Méthode :

Méthode 1



Aller dans la **Library** et cliquer sur la **flèche** à droite de la question

Choisir **Add to Queue** et sélectionner la **classe**

On ne peut affecter les questions aux classes que une à une.

Lorsque les questions sont créées et qu'elles sont affectées à la classe il faut imprimer les cartes en allant dans **son compte** (un élève utilisera toujours la même carte)

Méthode 2



Aller dans la **classe** et retrouver les questions dans la **Library**

Sectionner les questions en cliquant sur **Add**

Canope Vendee

DISPLAY NAME

C Vendee

[Update Name](#)

PLAN

Plickers Free

[Upgrade to Pro](#)

SIGN IN AND AUTHENTICATION

Email Address canopevendee@gmail.com

[Edit Password](#)

Google Sign-in canopevendee@gmail.com

[Remove Google Sign-in](#)

HELP LINKS

[Plickers Help Home](#)

[Getting Started Guide](#)

[Contact Support](#)

[Get Plickers Cards](#)

[Get iOS App](#)

[Get Android App](#)

[Privacy Policy](#)

[Terms of Service](#)

Pour une utilisation en classe,

- Il faut avoir téléchargé et installé l'application gratuite Plickers sur son smartphone (disponible dans l'Apple Store et le Google Play Store) et s'être identifié avec son compte Plickers afin d'accéder à ses questionnaires.
- Il faut aussi se connecter à son compte Plickers depuis le poste de l'enseignant.
Le vidéoprojecteur permettra de diffuser les questions à la classe et le smartphone servira à les faire défiler et à scanner les réponses via les cartes.

c. Aller plus loin



Complément :

cf.



Exemple :

Exemple en classe : [Sonder les élèves sur des légendes urbaines avec Plickers](#)

2. Socrative

RÉSUMÉ :



Cette plateforme en ligne permet aux enseignants d'utiliser leur tablette ou leur PC de classe pour gérer le contenu sur les appareils mobiles des élèves. L'app permet de créer des quizz paramétrables et propose des outils d'évaluation en temps réel.



Exemple :

[cf. Tutoriel Socrative]



Définition :

Socrative est une application servant à faire des QCM en ligne.

L'enseignant conçoit son QCM (quiz ou jeu de questions) sur le site Socrative ou à partir d'un modèle téléchargeable (format tableur) et le rend actif en ligne par le biais d'une salle virtuelle.

L'élève utilise le navigateur de sa tablette ou de son smartphone pour rejoindre la salle virtuelle et s'enregistrer pour le quiz.

Les questions apparaissent au fur et à mesure sur la tablette ou le smartphone de l'élève qui peut répondre selon un rythme imposé ou selon celui donné par l'enseignant en direct.

Socrative propose :

- Des QCM variés : réponses multiples, réponses courtes et vrai/faux
- L'intégration possible d'images aux questions
- L'affichage des résultats en direct : lors de l'évaluation, l'enseignant peut visualiser en direct, sur son écran, les réponses des élèves.
- Le téléchargement des QCM au format pdf et imprimables.
- La sauvegarde et l'export des résultats sous forme de tableur.
- L'anonymisation des résultats en mode sondage.

a. Création du compte



Méthode :

Il faut d'abord s'inscrire en allant sur le site [Socrative](https://www.socrative.com). Ensuite il faut choisir **Teacher Login** puis **Obtenez un compte**.



Attention :

Dans son profil il faut **bien choisir le nom de famille de son compte** car ce sera **celui de la salle par défaut** (modifiable par la suite).

C'est ce nom de salle qui est **à communiquer aux élèves** pour qu'ils accèdent aux QCM.

L'inscription gratuite ne vous permet pas de créer de nouvelles salles.



Une fois l'inscription effectuée on propose le menu suivant.

Cliquer sur l'image pour l'agrandir



QUIZ donne accès à la fenêtre de gestion avec la possibilité :

- de créer les jeux-questionnaires
- d'importer les jeux-questionnaires
- de voir les jeux-questionnaires pour les éditer les exporter (pdf), les supprimer, les dupliquer
- de voir les rapports

b. Création d'un quiz



Méthode :

La création des questionnaires peut se faire de plusieurs façons :

Manuellement en indiquant les questions une à une.
Aller dans QUIZZ et choisir créer un jeu questionnaire.

3 types de questions existent avec possibilité d'associer des images, de cocher la/les réponse(s) attendue(s) et de rajouter des explications

- des questions "choix multiples" : le nombre de réponses possibles n'est pas limité, plusieurs réponses justes peuvent être cochées.
- des questions "Vrai / Faux".
- des questions "réponse courte" : un champ de saisie est alors proposé à l'élève.

En l'important depuis un QCM partagé ou depuis un fichier Excel.

Aller dans QUIZZ et choisir importer un jeu questionnaire.

2 importations possibles :

- Importer un jeu-questionnaire Socrative d'un(e) autre enseignant(e) avec son numéro SOC-XXXXXX
- Importer un jeu-questionnaire Socrative à partir d'un fichier Excel à télécharger. [socrativeQuizTemplate.xlsx](https://www.socrative.com/quiz-template)^[p.]
Pas de possibilité d'associer des images

c. Utilisation du quiz

+ Complément :

Lorsque le questionnaire est prêt, l'enseignant lance le **Quiz** à partir du "tableau de bord".



Quiz



Jeu Spaceship



Enquête finale

Il peut alors **paramétrer un certain nombre d'éléments** :

QUEL TYPE DE JEU-QUESTIONNAIRE COMMENCEZ-VOUS?

AU RYTHME DE L'ÉTUDIANT(E) : COMMENTAIRE IMMÉDIAT	AU RYTHME DE L'ÉTUDIANT(E) : NAVIGATION DE L'ÉTUDIANT(E)	AU RYTHME DE L'ENSEIGNANT(E)
---	--	------------------------------

Les étudiants reçoivent immédiatement vrai / faux commentaires et explications après qu'ils répondent à chaque question. Les élèves répondent à des questions dans l'ordre et ne peuvent pas sauter ou modifier leurs réponses. Vous êtes en mesure de suivre leurs progrès par l'intermédiaire d'un tableau de résultats en direct.

PARAMÈTRES QUIZ ÉTUDIANTS

- ☐ désactiver les noms
- ☐ Rendre l'ordre des questions aléatoire
- ☐ Rendre l'ordre des réponses aléatoire
- ☐ Cacher Question Commentaires
- ☒ Hide Score final

COMMENCER

Au rythme de l'étudiant : commentaire immédiat :

Les étudiants reçoivent immédiatement vrai / faux commentaires et explications après qu'ils répondent à chaque question. Les élèves répondent à des questions dans l'ordre et ne peuvent pas sauter ou modifier leurs réponses. Vous êtes en mesure de suivre leurs progrès par l'intermédiaire d'un tableau de résultats en direct.

Au rythme de l'étudiant : navigation de l'étudiant :

Les étudiants ont la possibilité de modifier des questions, sauter des questions et naviguer dans le jeu-questionnaire leur propre chemin. Une fois qu'ils ont terminé l'activité qu'ils peuvent soumettre l'ensemble de l'évaluation. Vous êtes en mesure de suivre leurs progrès par l'intermédiaire d'un tableau de résultats en direct.

Au rythme de l'enseignant :

Les enseignants(es) contrôlent le flux de questions. Vous envoyez une question à la fois et visualisez les réponses en temps réel. Vous pouvez sauter des questions et y revenir plus tard.

📌 Rappel :

Pour accéder à Socrative :

Teacher : <http://b.socrative.com/login/teacher/>

Student : <https://b.socrative.com/login/student/>

Applications: <http://www.socrative.com/apps.php>

d. Aller plus loin

 *Complément :*
cf.

 *Exemple :*
Exemple en classe : [Évaluer en direct avec Socrative](#)

3. Nearpod

RÉSUMÉ :



Cette plateforme en ligne permet aux enseignants d'utiliser leur tablette ou leur PC de classe pour gérer le contenu sur les appareils mobiles des élèves. L'app combine la présentation et des outils d'évaluation en temps réel.

 *Exemple :*
[cf. Nearpod]

i Définition :

Nearpod permet de créer des diaporamas que l'on peut « envoyer » sur les tablettes (ou les smartphones) et faire défiler au rythme voulu.

Les élèves n'ont pas la main dessus, la tablette servant uniquement de visionneuse, sauf si certaines diapositives sont prévues pour être interactives.

3 choix d'intégration sont proposés :

Add Content permet d'ajouter un fichier présent sur son ordinateur ou sa tablette (un pdf, une image, une vidéo, un son...)

Add Web Content permet d'ajouter du contenu récupéré sur Internet

Add activity permet de créer une diapositive interactive

a. Création d'un compte



Méthode :

Il faut d'abord s'inscrire en allant sur le site [Nearpod](https://nearpod.com). Ensuite il faut choisir **Create Free Teacher Account**



Une fois l'inscription effectuée on propose le menu suivant.

My Library

Explore

Join

Create

Reports

My Library donne accès aux leçons déjà existantes et propose d'en créer de nouvelles.

Join permet aux élèves d'accéder à la leçon (un code d'accès est nécessaire)

Create permet de créer de nouvelles leçons

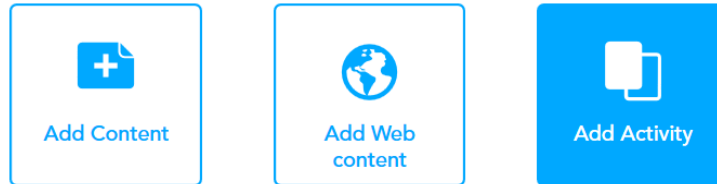
Reports donne accès aux résultats des élèves

b. Création et types d'activités

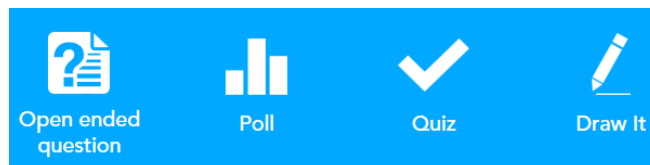


Méthode :

Pour créer des activités il faut d'abord aller dans le menu **Create** puis choisir **Add Activity**



Les **4 activités** proposées avec le compte gratuit



Création d'une question ouverte : **Open Ended Question**

- Taper une question, en rajoutant éventuellement une image

Open Ended Question

1 Enter question f(x)

Σ
∞
π
√
Xⁿ
X_u

Please help us improve Nearpod by [sending your feedback!](#)

✕ Cancel
✓ Save

Création d'un sondage : **Poll**

- Taper une question.
- Insérer les différents choix qui seront proposés (éventuellement en rajouter avec « Add answer »)

Poll

1 Enter question f(x)

Σ
∞
π
√
Xⁿ
X_u

1.1 Enter answer f(x)

1.2 Enter answer f(x)

+ ADD ANSWER

Création d'un QCM : **Quiz**

- Indiquer éventuellement une consigne
- Taper une question/un calcul
- Choisir les réponses à proposer aux élèves
- (on peut en rajouter avec « Add answer »)
- Indiquer la bonne réponse en validant l'icône
- « Correct answer »
- Rajouter un autre calcul/une autre question
- avec « Add question »

✓ Quiz

Enter Quiz title (optional)

1 Enter question $f(x)$   

Σ ∞ π $\sqrt{}$ X^n X_u

1.1 Enter answer $f(x)$  

1.2 Enter answer $f(x)$  

 ADD ANSWER

Création d'une diapositive "dessin au doigt" : **Draw it**

- Insérer une consigne.
- Insérer éventuellement une image.
- Possibilité de cacher la consigne en touchant l'icône stylo.
- On peut dessiner ou écrire au doigt en choisissant différentes couleurs

Draw It

Draw It instructions (optional) 

 **Drag your image or PDF here**
(Max 3 Mb)

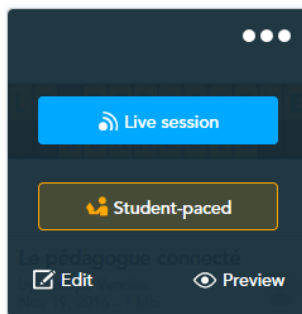
c. Lancement d'une leçon



Méthode :

1. **aller** dans My Library
2. **survoler** la leçon
3. **sélectionner** Live session

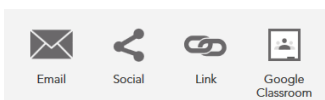
4.



Communiquer le code aux élèves

Share this PIN with your audience

LACDW



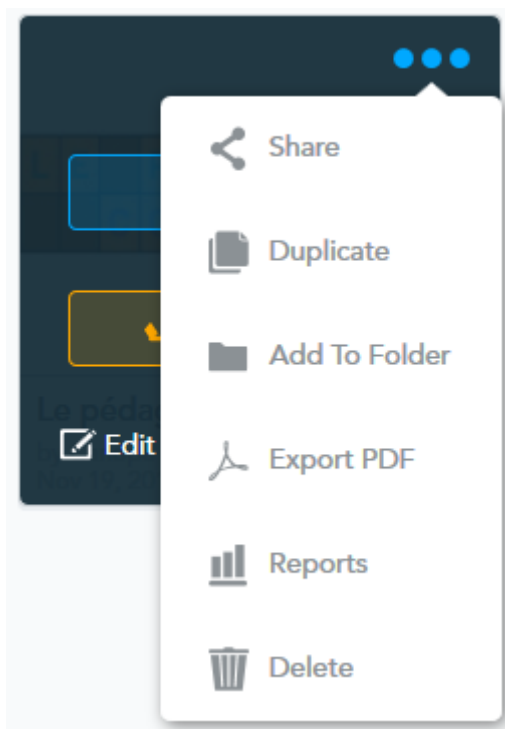
Attention :

Pour que les élèves puissent répondre au questionnaire sur les tablettes (ou les smartphones), ils doivent utiliser **l'application Nearpod** et rentrer le code dans la zone orange "Enter lesson PIN"



Complément :

Une fois le diaporama utilisé, toutes les réponses des élèves sont sauvegardées automatiquement et sont accessibles ensuite via le menu « Reports » de Nearpod ou en survolant la leçon puis en cliquant sur les ...



4. Kahoot

RÉSUMÉ :



Cette plateforme en ligne permet aux enseignants d'utiliser leur tablette ou leur PC de classe pour gérer le contenu sur les appareils mobiles des élèves. Ce système d'évaluation en temps réel est apparenté à celui des boîtiers de vote.



Exemple :

[cf. Kahoot]



Définition :

Kahoot est un outil en ligne qui permet de créer des quiz ou des sondages à réaliser devant une audience.

La plateforme génère un code à transmettre à tous les élèves qui utiliseront une tablette, un smartphone ou un ordinateur pour répondre.

Il permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.

Les élèves s'auto-évaluent, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades.

Kahoot propose plusieurs paramétrages lors du lancement du quiz (importance selon l'objectif visé).

Possibilité :

- de rythmer le quiz et le passage d'une question à une autre pour expliquer ce qui n'a pas été compris.
- de lancer les questions de manière automatique en cas d'évaluation sommative.

Kahoot dispose également d'un mode équipe qui génère un temps de réflexion supplémentaire pour le groupe avant de pouvoir proposer une réponse.

a. Création du compte



Méthode :

Il faut d'abord s'inscrire en allant sur le site [Kahoot](https://kahoot.it) puis en cliquant sur **Sign up**.



Une fois l'inscription effectuée le menu suivant est proposé : (Cliquez sur l'image pour l'agrandir)



Discover permet de découvrir des exemples de Kahoots
Kahoots donne accès à sa librairie dans laquelle on retrouve ses activités.

Reports permet de voir les statistiques

Create permet de créer ses Kahoots

b. Création d'un Kahoot



Méthode :

Le **mode création** permet de choisir entre trois types de Kahoot



Quiz permet aux élèves de choisir une réponse parmi plusieurs.

Jumble propose aux élèves de faire glisser leur réponses dans le bon ordre

Survey permet de recueillir les opinions de ses élèves sous la forme d'un sondage

Titre (obligatoire)

Quiz Canopé

Description (obligatoire)

Présentation de Kahoot

Image de couverture ?



Visible à ?

Toutes les personnes ▼

La langue

English ▼

Audience (obligatoire)

École ▼

Ressources de crédit ?

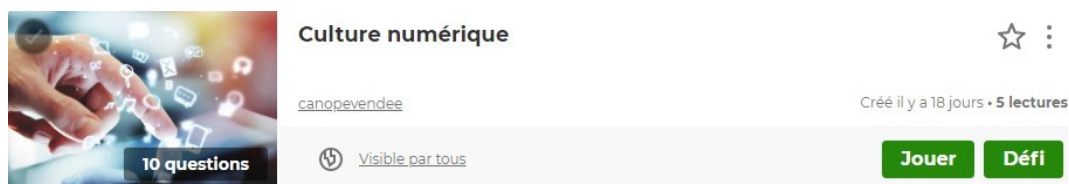
Vidéo d'introduction ?

<https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08>

c. Lancement d'un Kahoot

+ Complément : Lancement d'un Kahoot

Aller dans sa bibliothèque Kahoots pour retrouver ses quiz et **choisir Play** (Jouer)

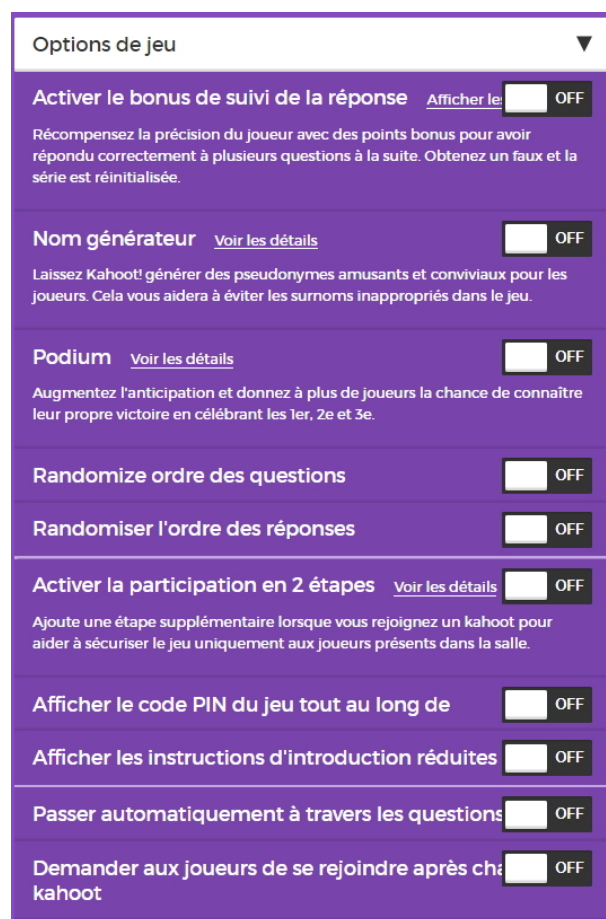


Paramétrages possibles



Paramétrage de lancement du quiz en mode classique ou en mode équipe

Le mode équipe génère un temps de réflexion supplémentaire pour le groupe avant de pouvoir proposer un réponse.



Game options (Options de jeu)

Paramétrage du quiz avant lancement du jeu selon les objectifs fixés par l'enseignant

! Attention : Accès au quiz par les élèves

L'adresse à communiquer est : <https://kahoot.it/>

d. Aller plus loin

+ *Complément :*
cf.

👁 *Exemple :*
Exemple en classe : [Kahoot, un outil de révision ludique et pratique](#)

IV. Découvrir d'autres solutions

1. Wooclap



Wooclap est un système de questions/réponses en temps réel qui permet d'interagir avec le public via ordinateur, tablette ou smartphone. L'application permet de collecter et traiter instantanément des réponses transmises via internet mais aussi par SMS.

Wooclap propose une vingtaine d'outils pour créer son questionnaire : questions à choix multiples, échelle, sondage, trouvez sur l'image, nuage de mots, questions ouvertes, devinez un nombre, priorisation, ordonnancement, appariement, texte à trous, diapositive, brainstorming, vidéo...

- Lien vers le site : <https://www.wooclap.com/fr/>
- Découvrir les fonctionnalités : <https://www.wooclap.com/fr/fonctionnalites/votes>
- Télécharger le guide (4,9 Mo) : [Wooclap - Guide d'utilisation \(FR\).pdf^{\[P.\]}](#)

2. La Quizinière



La Quizinière est un outil simple de création d'activités pédagogiques. Il permet d'accommoder rapidement tout type de média et d'insérer des exercices pour que vos élèves s'entraînent et révisent en écrivant, en choisissant, en dessinant, en parlant, en chantant...

La Quizinière s'utilise dans un navigateur internet, sur tous vos appareils connectés. Pour l'accès à un exercice, communiquez simplement le code à vos élèves; ils n'ont pas besoin de créer de compte. Vous pourrez recevoir leurs copies et leur retourner vos corrections.

- Lien vers site : <https://test.quiziniere.com/#/>
- Lien vers tuto vidéo : https://test.quiziniere.com/video_tuto.html

3. Quizizz



Quizizz est un outil en ligne qui permet de générer des quiz ludiques très facilement. A la différence de Kahoot, la question posée apparaît sur l'écran de l'élève. Comme il est possible de mélanger les questions, chaque élève a son parcours à réaliser indépendamment des autres.

Comme dans Kahoot, le professeur peut paramétrer le jeu selon l'objectif visé. Par exemple si l'objectif est d'amener l'élève à replonger dans son cours en répondant aux questions, il est important de retirer le mode chronomètre.

Quizizz propose également un mode "devoir à la maison" pour un travail à faire en dehors de la classe.

- Lien vers site : <https://quizizz.com/>

4. VoTAR



VoTAR est une application pour smartphone Android qui **fonctionne sous le même principe que Plickers**.

À la place des boîtiers, VoTAR utilise de simples feuilles de papier, sur lesquelles sont imprimé un symbole spécifique. Chaque élève tient cette feuille et la tourne dans un sens différent pour choisir entre 4 réponses (a, b, c, d).

L'enseignant prend une photo de l'amphi avec l'application VoTAR, qui l'analyse pour produire les statistiques (nombre de vote pour chaque réponse), et affiche les résultats sur le vidéo-projecteur.

- Lien vers site : <https://libre-innovation.org/>
- Lien vers aide : <https://votar.libre-innovation.org/help/index.fr.html>

5. Des outils en ligne pour créer des QCM.



- 2Reply : <http://www.2reply.net/>
- QuizzYourSelf : <http://quizzyourself.com/>
- Quizworks : <https://www.onlinequizcreator.com/fr/>
- Poll everywhere : <https://www.polleverywhere.com/>
- Mentimeter : <https://www.mentimeter.com>
- Quizzoodle : <http://www.quizzoodle.com/>