

SOCRATIVE



DESCRIPTION : C'est un outil en ligne pour interroger les élèves via leurs dispositifs numériques. Smartphones, tablettes ou ordinateurs.

Socrative permet de créer des quizzes en ligne et d'obtenir des réponses en direct en temps réel. Une approche ludique et interactive qui permet d'obtenir un meilleur engagement ou investissement de la part de l'élève.

Le système est parfaitement adapté pour des formations avec une audience qui peut aller jusqu'à 50 participants. Le professeur pose une question en direct à la salle, les élèves choisissent une réponse sur leur smartphone, tablette ou ordinateur. Le professeur peut suivre de son côté sur son appareil les résultats sous forme d'un graphique simple et clair. La force de Socrative réside dans la facilité de mise en œuvre. Seul impératif, disposer d'une connexion internet. L'enseignant se connecte au service et ouvre une classe virtuelle. Il choisit le type de question. Vrai/Faux, réponses multiples, réponse rapide etc... Socrative lui fournit un numéro de salle que les élèves vont de leur côté rentrer sur leur dispositif numérique.

Aussitôt connectés, ils vont pouvoir répondre en direct aux questions. Le professeur a une vision permanente du nombre d'inscrits connectés et des réponses ce qui lui permet de commenter en direct les résultats et d'animer sa présentation en intégrant le niveau de compréhension de la salle. Socrative par sa forme ludique permet d'obtenir un investissement plus important des élèves. Quel que soit le niveau, le système permet d'animer un cours en y insérant interactivité et participation. Cela peut aussi créer des situations de travail collaboratif. Si chaque participant n'a pas un appareil connecté, plusieurs élèves peuvent partager un même ordinateur ou une même tablette et devront ainsi débattre de la réponse à apporter à une question.

Adresse : <http://www.socrative.com>

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=4E6agFarw7g>

PLICKERS



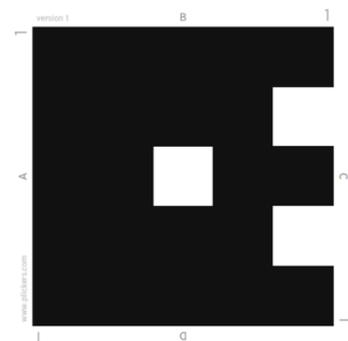
DESCRIPTION : Plickers est un moyen atypique de recueillir des réponses instantanées à choix multiples des élèves, sans exiger des élèves qu'ils aient de smartphones, d'ordinateurs ou de tablettes. En utilisant une carte imprimée avec un design unique pour chaque élève, l'application permet aux professeurs de scanner les réponses des élèves et de répondre en temps réel. En transformant les évaluations ou les enregistrements en opportunités de jeu, Plickers fait participer les élèves en leur permettant de partager ce qu'ils savent. Nous pouvons également utiliser les résultats des élèves pour corriger les idées fausses, adapter l'enseignement et orienter la planification à long terme.

Exemple de question projetée

Quelles sont les différents types d'organisation?

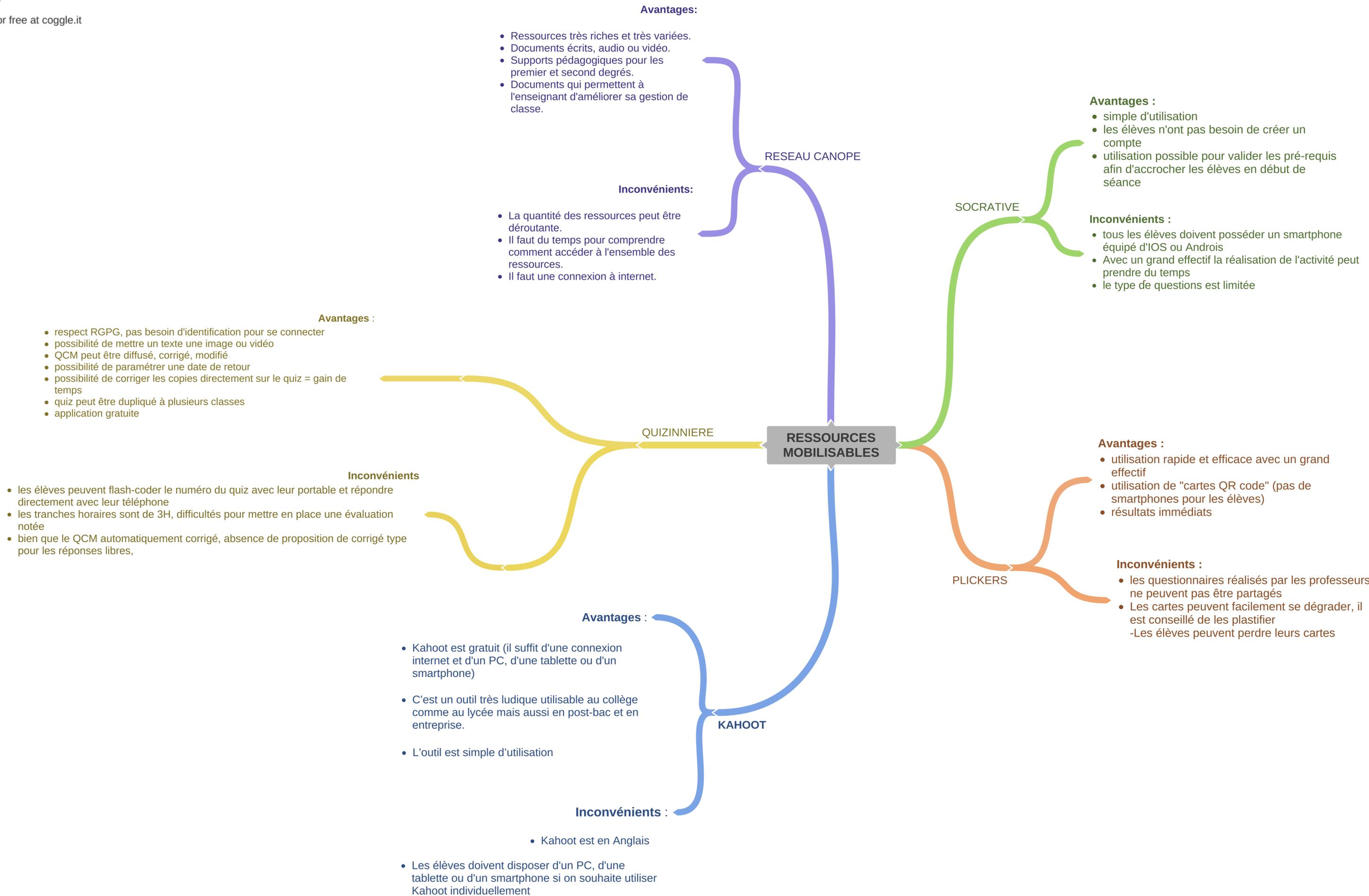
- A Entreprise privée, organisation de la société civile et organisation publique
- B Entreprise privée, association et organisation publique
- C Organisation privée, organisation de la société civile et administration publique
- D Organisation privée, ONG, fondations

Exemple de carte imprimée



Adresse : <https://www.plickers.com/>

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=vu73ZHSFy1Y&feature=youtu.be>



Avantages:

- Ressources très riches et très variées.
- Documents écrits, audio ou vidéo.
- Supports pédagogiques pour les premier et second degrés.
- Documents qui permettent à l'enseignant d'améliorer sa gestion de classe.

Inconvénients:

- La quantité des ressources peut être déroutante.
- Il faut du temps pour comprendre comment accéder à l'ensemble des ressources.
- Il faut une connexion à internet.

RESEAU CANOPE

Avantages :

- respect RGPD, pas besoin d'identification pour se connecter
- possibilité de mettre un texte une image ou vidéo
- QCM peut être diffusé, corrigé, modifié
- possibilité de paramétrer une date de retour
- possibilité de corriger les copies directement sur le quiz = gain de temps
- quiz peut être dupliqué à plusieurs classes
- application gratuite

Inconvénients

- les élèves peuvent flash-coder le numéro du quiz avec leur portable et répondre directement avec leur téléphone
- les tranches horaires sont de 3H, difficultés pour mettre en place une évaluation notée
- bien que le QCM automatiquement corrigé, absence de proposition de corrigé type pour les réponses libres,

QUIZINNIERE

RESSOURCES MOBILISABLES

Avantages :

- Kahoot est gratuit (il suffit d'une connexion internet et d'un PC, d'une tablette ou d'un smartphone)
- C'est un outil très ludique utilisable au collège comme au lycée mais aussi en post-bac et en entreprise.
- L'outil est simple d'utilisation

Inconvénients :

- Kahoot est en Anglais
- Les élèves doivent disposer d'un PC, d'une tablette ou d'un smartphone si on souhaite utiliser Kahoot individuellement

KAHOOT

SOCRATIVE

Avantages :

- simple d'utilisation
- les élèves n'ont pas besoin de créer un compte
- utilisation possible pour valider les pré-requis afin d'accrocher les élèves en début de séance

Inconvénients :

- tous les élèves doivent posséder un smartphone équipé d'IOS ou Android
- Avec un grand effectif la réalisation de l'activité peut prendre du temps
- le type de questions est limitée

PLICKERS

Avantages :

- utilisation rapide et efficace avec un grand effectif
- utilisation de "cartes QR code" (pas de smartphones pour les élèves)
- résultats immédiats

Inconvénients :

- les questionnaires réalisés par les professeurs ne peuvent pas être partagés
- Les cartes peuvent facilement se dégrader, il est conseillé de les plastifier
- Les élèves peuvent perdre leurs cartes