

## Evaluer autrement

**Niveau** : élémentaire – (application utilisée avec une classe de CM2)

**Discipline** : toutes

### **Descriptif / objectifs :**

Création de questionnaires en ligne sous forme de QCM (4 réponses possibles) ou Vrai/Faux avec validation simultanée des réponses (individuelles) sous la forme de « télévotants » (cartes QR-Codes) :

- ludiques et motivants, ces dispositifs permettent de dynamiser le cours et ils sont connus pour garder l'attention des élèves.
- l'anonymat des répondants par rapport à leurs camarades permet la participation de tous les élèves y compris ceux qui sont réticents à s'exprimer en public.
- l'enseignant peut questionner la classe avant de présenter son contenu pour valider les connaissances antérieures des élèves et ainsi mieux ajuster son enseignement.
- les télévotants permettent une rétroaction rapide pendant le cours et une validation de la compréhension du sujet par les élèves.

### **1. Matériel :**

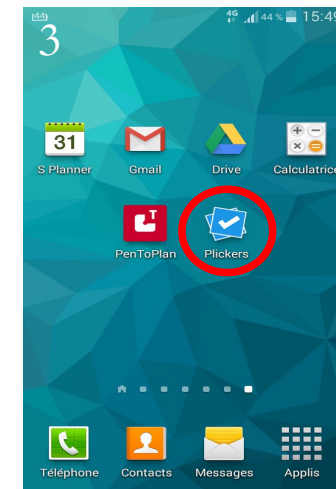
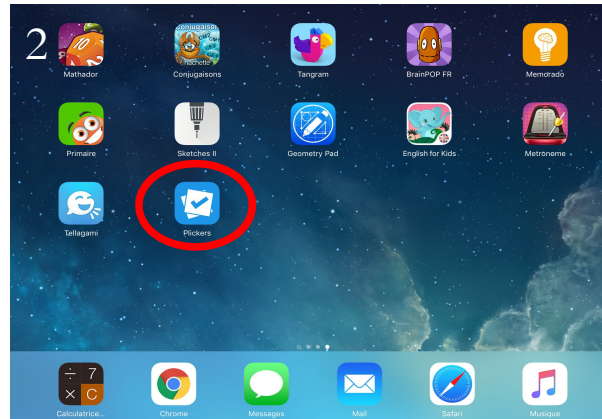
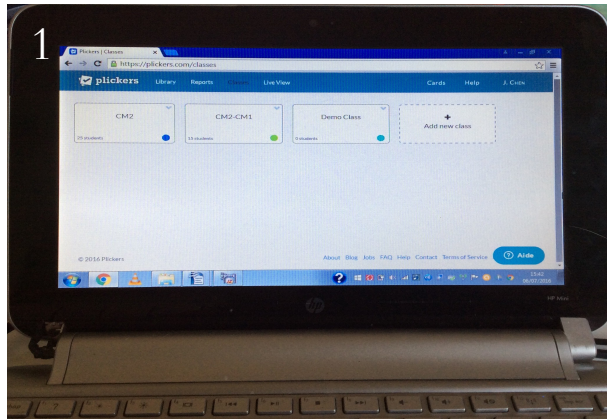
- Tablette numérique (ou smartphone) et un ordinateur
- Vidéoprojecteur
- Application « Plickers » (gratuite et disponible pour tablette et téléphone sur l'App Store et Google Play ; compte gratuit à ouvrir en ligne sur ordinateur via [www.plickers.fr](http://www.plickers.fr))
- Cryptogrammes (QR-Codes) imprimés et plastifiés (un par élève)



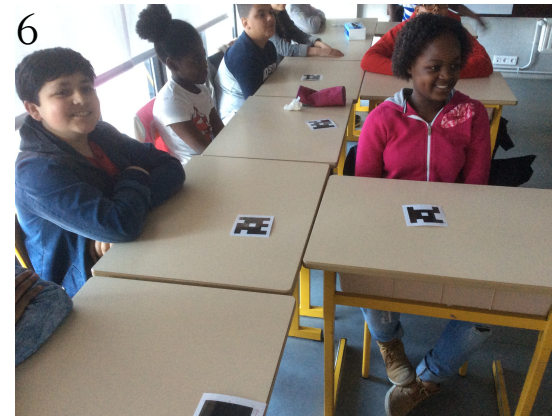
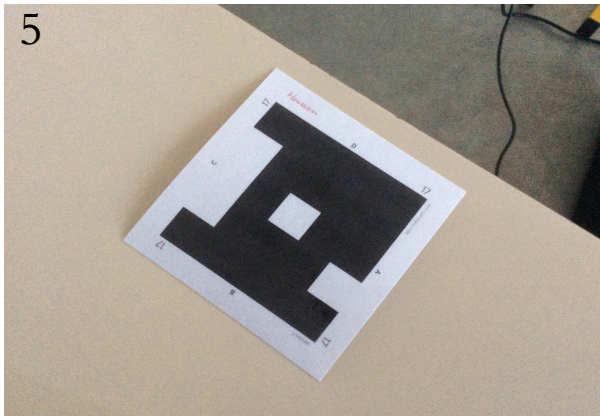
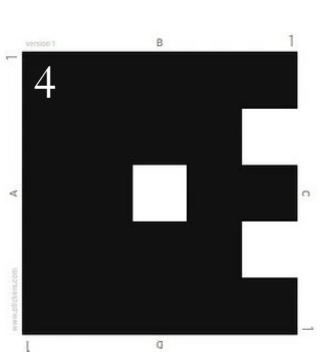
## 2. Organisation et dispositif de la classe :

En classe entière, à n'importe quel moment de la séance selon le tupe d'évaluation : recherche et réponse individuelle – correction collective.

## 3. Fonctionnement de l'application :



1. Se créer un compte sur le site internet de Plickers (1) à l'aide d'une adresse mail et d'un mot de passe.
2. Télécharger sur une tablette (2) ou un smartphone (3) l'application Plickers.

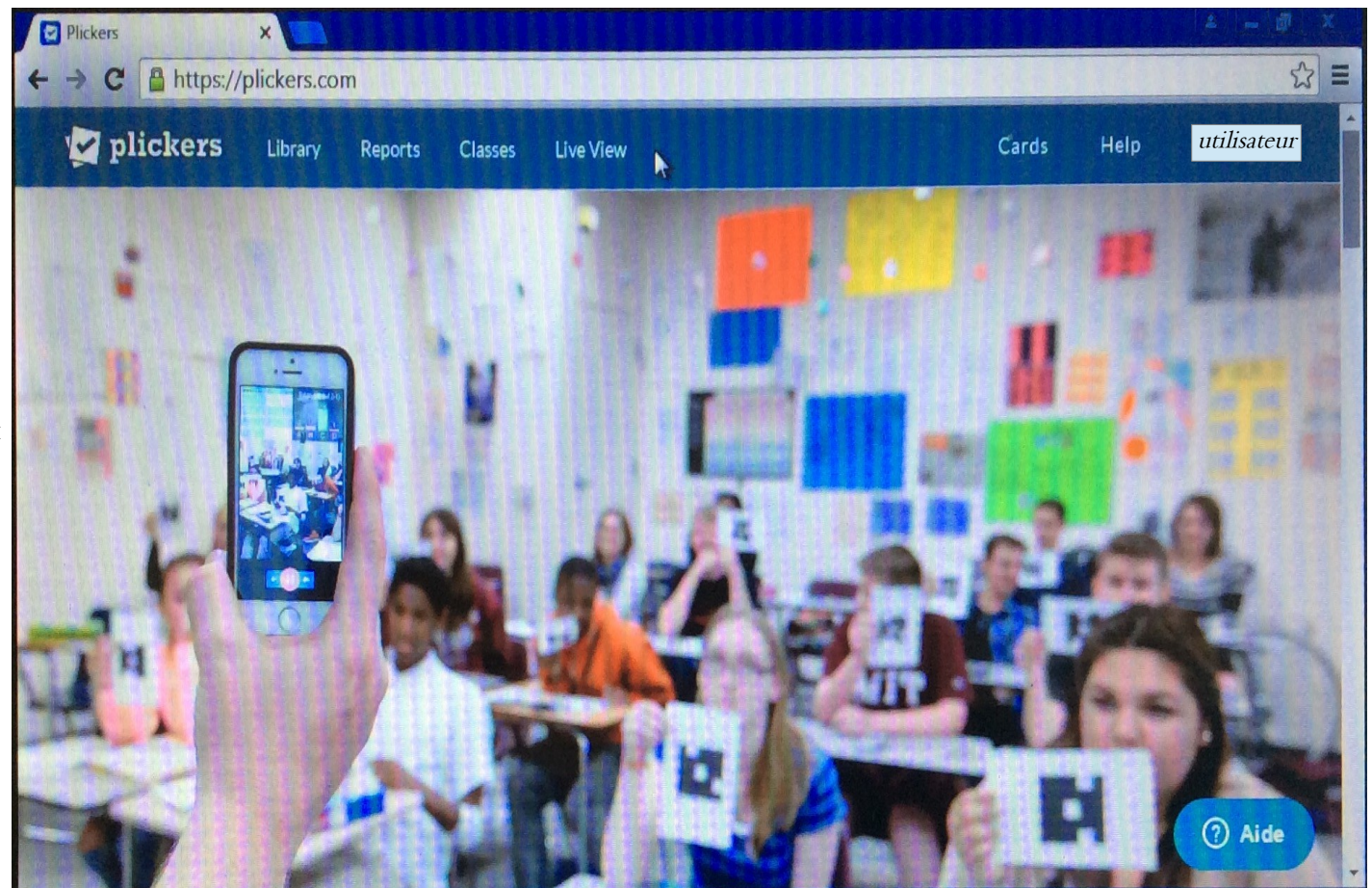


3. Télécharger un fichier (pdf) de cryptogrammes ou QR-Codes (4) qu'on imprime (5) et distribue à chaque élève (6). L'idéal est de les plastifier.

(4) Chaque carte est un carré unique et identifié par un petit numéro ; ce numéro permet d'identifier l'élève auquel appartient la carte. Sur chaque côté de ce carré est indiquée une lettre A, B, C ou D. (7) Lorsqu'une question est posée, l'élève oriente le carré selon la réponse choisie et la montre à l'enseignant qui va la scanner soit avec la tablette, soit avec son téléphone.

## 5. Gestion de l'interface sur le site [www.plickers.com](http://www.plickers.com) (attention, tout est en anglais)

- L'onglet « **Classes** » permet de créer autant de classes qu'on veut.
  - on choisit le nom de cette classe, la moyenne d'âge et on y associe une couleur (aucune donnée personnelle n'est nécessaire)
  - il s'agit ensuite d'enregistrer les prénoms des élèves qui seront automatiquement associés à un numéro de carte, dans l'ordre croissant).
- L'onglet « **Library** » permet de créer ses questions (possibilité de le faire aussi via la tablette et le smartphone).
  - possibilité de créer les questionnaires à l'avance ou en temps réel en quelques minutes.
  - il faut indiquer un titre pour la question et saisir les 2 ou 4 choix selon qu'il s'agit d'un QCM ou d'un vrai-faux.
  - il est possible d'illustrer chaque question en insérant une image, une photo, etc.
- L'onglet « **Report** » permet de retrouver ultérieurement les résultats des QCM (qui auront forcément été scannés avec une connexion)
  - enregistrement des réponses individuelles et des statistiques des réponses de la classe.
- L'onglet « **Live view** » est l'interface de réponse que l'on peut projeter au tableau.
- L'onglet « **Cards** » vous permet d'accéder aux pdf des cryptogrammes à imprimer (plusieurs formats possibles).
- L'onglet « **Help** » peut vous permettre de résoudre certains problèmes ou de répondre à certaines interrogations relatives à l'utilisation de l'application.



## 6. Exemple d'évaluation possible

### Évaluation formative en début de séance 2 de géométrie dans l'espace : les solides

→ avoir compris les notions de polyèdre et non-polyèdre.

→ savoir reconnaître et nommer certains solides usuels.

The screenshot shows a mobile application interface with a teal header containing a back arrow, the text 'CM2', and a search icon. Below the header is a search bar with 'Queue' on the left and 'History' on the right. A 'Create' button with an 'X' icon and a 'Library' button are positioned below the search bar. The main content area consists of eight rows, each with a question on the left and a corresponding image on the right:

- Row 1: Question: "Ce solide est..."; Image: A light blue rectangular prism.
- Row 2: Question: "Ce solide est..."; Image: A yellow trapezoid.
- Row 3: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A yellow trapezoid.
- Row 4: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A colorful 3D geometric shape with multiple faces.
- Row 5: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A light blue rectangular prism with labels 'E' and 'F' on its side faces.
- Row 6: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A green 3D geometric shape with a pointed top and a dashed line indicating a hidden edge.
- Row 7: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A light blue rectangular prism.
- Row 8: Question: "Ce solide est-il un polyèdre ?"; Image: A blue cylindrical shape.

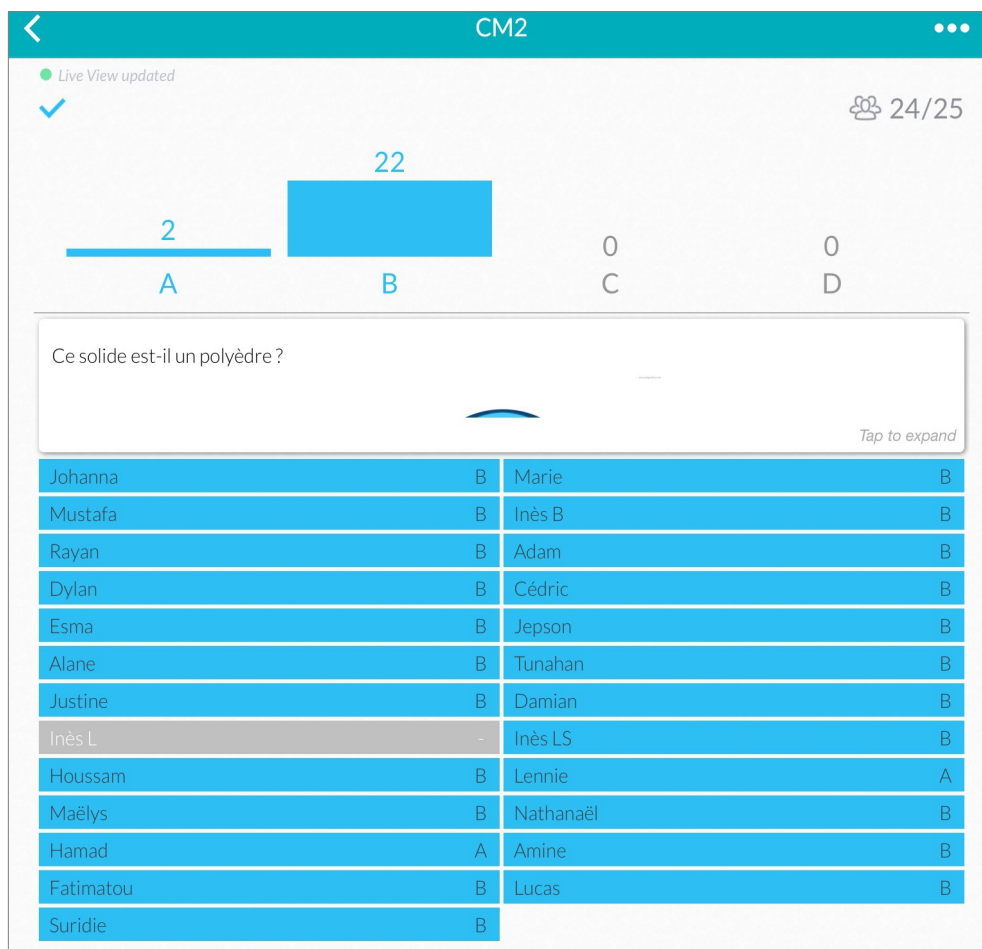
The screenshot shows a mobile application interface with a teal header containing a back arrow, the text 'CM2', and a three-dot menu icon. Below the header is a green dot icon followed by the text 'Live View updated'. The main content area contains a question: "Ce solide est-il un polyèdre ?" and a 3D image of a colorful Rubik's cube. Below the image are two multiple-choice options:

- A Oui
- B Non

The screenshot shows a mobile application interface with a teal header containing a back arrow, the text 'CM2', and a three-dot menu icon. Below the header is a green dot icon followed by the text 'Live View updated'. The main content area contains a question: "Ce solide est..." and a 3D image of a light blue cylinder. Below the image are four multiple-choice options:

- A Une pyramide
- B Un tube
- C Un cylindre
- D Un cône

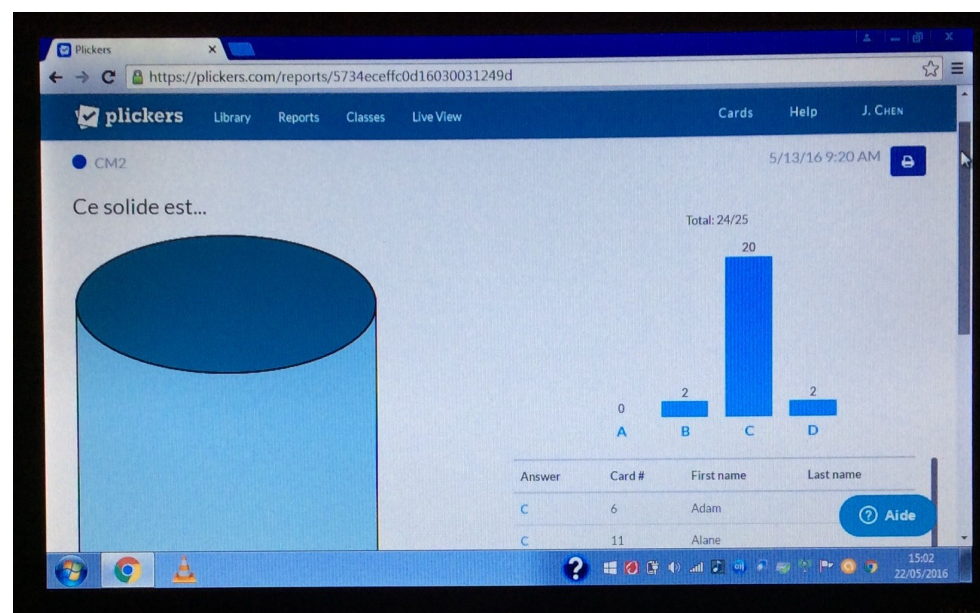
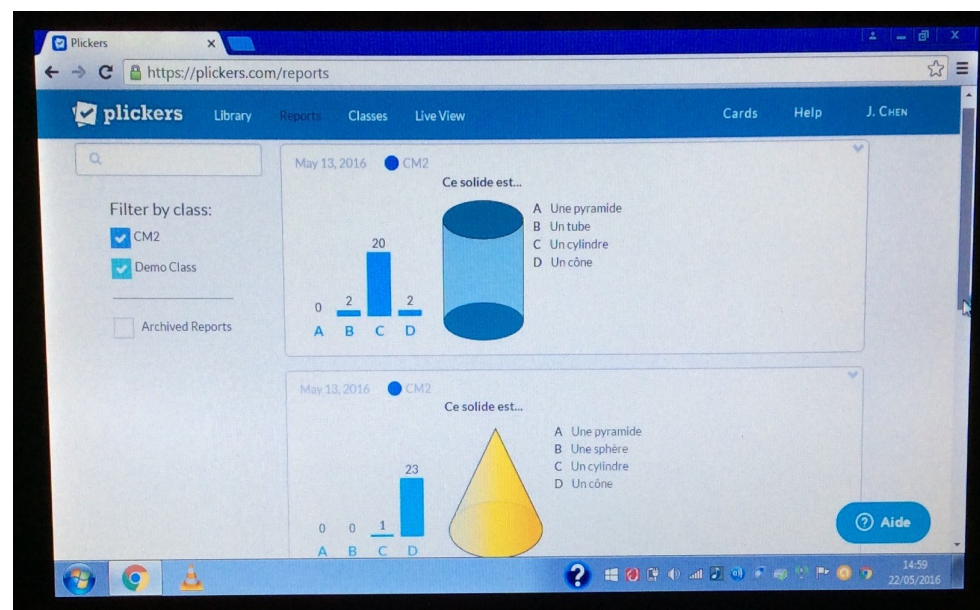
## Visualisation des réponses (par le Live view).



## Bilan

- l'utilisation de cette application favorise la participation de tous les élèves.
- elle permet la personnalisation des aides à envisager : en détectant plus rapidement un problème et éviter un blocage dès le début d'une séquence.
- elle permet de mesurer l'évolution de l'acquisition des connaissances.
- c'est une forme d'évaluation positive qui permet notamment aux élèves ayant des difficultés avec le passage à l'écrit de se libérer et d'être plus « efficace ».

## Consultation des résultats et statistiques de l'évaluation.



**Il est possible d'enregistrer et d'imprimer les résultats.**