

Découvrir les outils d'interactivité en cours

SOCRATIVE

KAHOOT

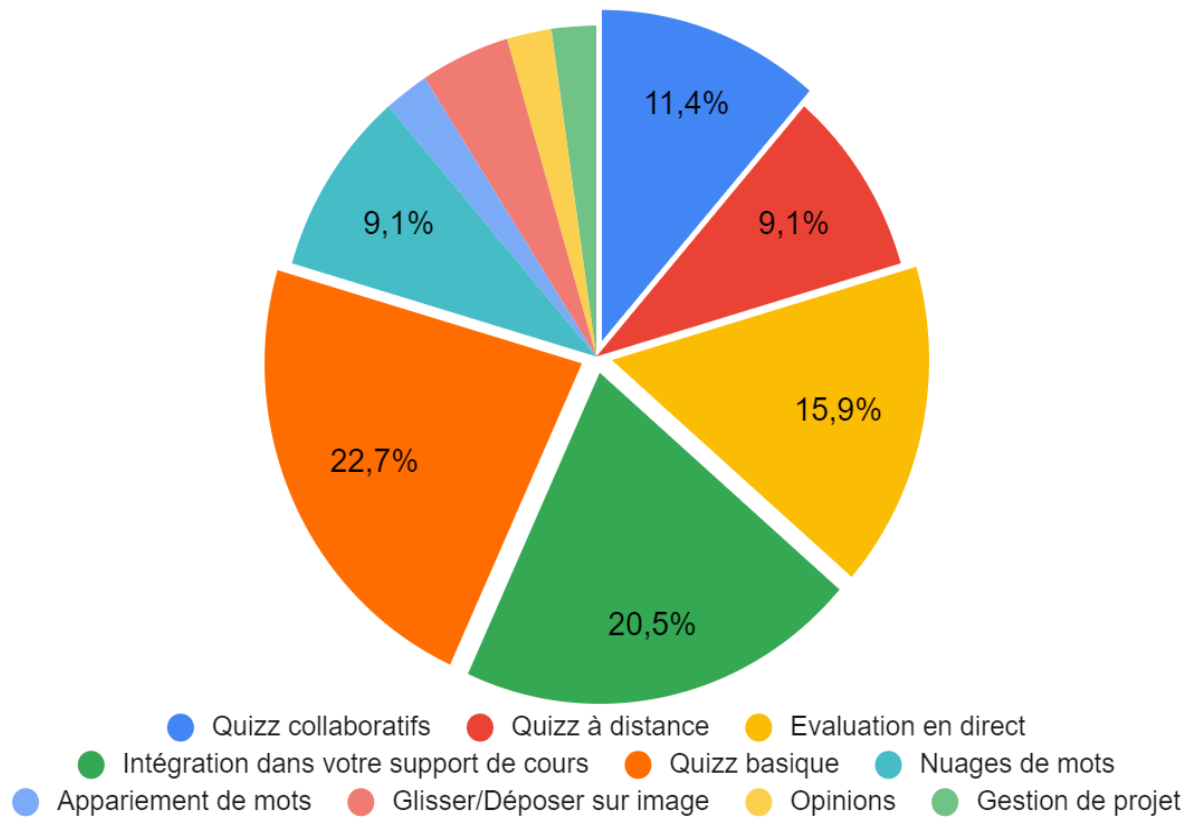
LE BYOD en quelques mots

« Le concept de **BYOD** (Bring your own device / Apportez vos appareils personnels), traduit par **AVEC** (Apportez votre équipement personnel de communication), consiste en l'utilisation des appareils personnels (ici les smartphones des étudiants ou leurs ordinateurs) qui sont utilisés à des fins d'enseignement en classe. »

« Ce sont des outils en ligne qui permettent de réaliser très simplement des quiz pour animer une formation présentielle : vous pourrez lancer le quiz à partir de votre ordinateur et vos étudiants pourront répondre via leurs Smartphones »

Dans ce domaine il existe de multiples solutions gratuites ou payantes dont les fonctions se recouvrent partiellement, l'objectif de cette étape est de bien cibler vos besoins, de tester ces différents dispositifs dans la durée, de choisir les modalités d'accompagnement nécessaires, puis de définir à terme un fonctionnement concerté.

Une piste sur les besoins identifiés



Nota : Extrait d'une enquête réalisée auprès des enseignants de l'Esdes par A. Mazzietti

PROGRAMME DE LA FORMATION

1. Introduction interactive
2. Les usages possibles
3. La valeur ajoutée pédagogique et cognitive
4. Les modes de diffusion de ces outils
5. Prise en main et tests techniques
6. Check-list d'une intégration réussie
7. Retours d'expérimentation
8. Pour aller plus loin

1) Introduction interactive

**Merci de prendre votre smartphone et de vous connecter sur
SOCRATIVE STUDENT (recherche google simple) ou via :**

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

Renseignez le code-salle (room-name) suivant :

[UCLYCAPEA](#)

2) Les usages possibles

➤ En amont du cours :

- Introduire des notions de la séance à venir, prendre un premier contact avec le contenu, découvrir
- Vérifier les prérequis pour la séance à venir
- Lever les a priori
- Collecter des tendances dans le groupe peut servir à orienter le cours
- Créer une transition avec séance précédente
- Réactiver les connaissances de la séance précédente, revoir les notions
- Digitaliser une fiche ANKI
- Pour créer des groupes de travail

2) Les usages possibles

- En cours de séance :
 - Vérifier la compréhension, réexpliquer
 - Pour donner des exemples, illustrer
 - Approfondir un sujet
 - Recueillir des avis pour débattre, sonder pour avoir un échange
 - Permettre de créer des sous-groupes de travail
 - Brainstormer
 - Pour varier de format et stimuler l'attention, permettre une respiration

2) Les usages possibles

➤ En fin de cours :

- Valider la compréhension en synchrone
- Redonner les messages clés
- Préparer une évaluation sommative
- Revoir les acquis du cours pour ajuster la prochaine séance (analyse des résultats pour une amélioration continue du cours)
- S'entraîner, réviser
- Solliciter les avis, suggérer des idées pour le cours suivant

3) La valeur ajoutée pédagogique et cognitive

- Permet d'obtenir un feedback en temps réel :
 - valider les connaissances acquises
 - mesurer la compréhension
 - recueillir les avis (sur le sujet, sur l'enseignement)
- Permet de toucher tout le monde dans le groupe (anonymat, permet de compter toutes les voix, même les plus « timides »)
- Permet d'engager tout le monde, de captiver l'attention
- Permet de travailler à plusieurs (1 – 2 – Tous)

3) La valeur ajoutée pédagogique et cognitive

Pour aller plus loin :

- Questions « à la volée » ou sur PPT
 - Sur votre écran d'accueil, accès direct aux interactions sans contenus
- Permet de co-construire les connaissances (les étudiants construisent le questionnaire)
 - cf. Tutoriel
- Permet de Gamifier (mode challenge)

4) Les modes de diffusion de ces outils

- En face à face, en salle jusqu'à 50 étudiants (pour 1 étudiant 1 smartphone)
- Via smartphone / ordinateur / tablette
- Via navigateur internet / applications dédiées (si usage fréquent)
- Gratuit
- Création d'un compte simple pour l'enseignant
- Accès sans compte pour les étudiants

- NB : possibilité de conserver les Questionnaires, des les exporter en pdf, d'exporter les rapports et d'importer des jeux de questions via Excel

5) Prise en main et tests techniques

1. Créer son compte
2. Se connecter
3. Créer un questionnaire

4. Diffuser un questionnaire – gérer le direct
5. Récolter les résultats
6. Partager un questionnaire

6) Check-list d'une intégration réussie

- Mes étudiants sont informés du thème, des objectifs et des modalités du cours dès l'introduction (prévenir de l'utilisation du quiz)
- Le cours est séquencé en différentes parties
- Les activités sont variées
- La rédaction de mes questions correspond à mes objectifs (questionner, sonder, évaluer, évaluer...)
- Certaines de mes questions suscitent un débat, une réflexion, un échange (engagement cognitif)
- Les notions clés sont illustrées d'exemples
- J'ai anticipé le temps d'échanges au-delà des questions dans les sessions d'interaction
- (sur certaines séances) j'interroge les étudiants sur leur perception des séquences interactives (amélioration continue)

7) Retours d'expérimentation

2 phases :

1. De mars à mai :
 1. formation initiale et tests en salle
 2. Mai : questionnaire et partage des retours d'expérience
2. Juin : choix de la solution retenue pour l'ensemble de la catho

8) Pour aller plus loin

1. Tutoriel pour partager un questionnaire en création SOCRATIVE
2. SOCRATIVE Vs KAHOOT Vs QUIZZZ : le tableau des fonctionnalités