

Domaine(s) et/ou discipline(s) concerné(s)	Anglais;Néerlandais;Allemand;Espagnol;Italien
Niveau(x)	2e primaire - 6e secondaire
Public spécifique	



Savoirs, savoir-faire et compétences

Objet

Grammaire / Vocabulaire

Contenu(s) d'apprentissage

Outils linguistiques

Objectif(s)

Amener les élèves à répondre de manière interactive en classe.

Finalités éducatives

L'application permet une ludification pour une récolte de réponses des élèves.



Résumé

Description de l'outil/dispositif (contenu, thèmes abordés)

Plickers est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs. Ces derniers, utilisés en classe sur vidéoprojecteur, donnent la possibilité aux élèves de s'autoévaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades.

Le système est apparenté à celui des boîtiers de vote et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.

Les élèves n'ont pas besoin de disposer de tablettes ou de smartphone, une seule feuille de papier avec un code inscrit dessus leur permettra de répondre au QCM. Seul l'enseignant doit disposer d'un smartphone ou d'une tablette connectés à Internet.

Mots clés



Statut éditorial

Date de la production

2011

Accès à l'outil/dispositif

Site web : <https://www.plickers.com/>



Producteur(s) & auteur(s)

Auteur(s)

Nolan Amy

Origine

États-Unis

Catégories de professionnels et d'experts impliqués dans la conception

Nolan Amy est un professeur de mathématiques.



Fondements

Principes épistémologiques, pédagogiques, didactiques ou relatifs à la conception du sens de l'enseignement et de l'apprentissage sous-jacents à l'outil/dispositif

Plickers repose sur le principe de ludification de questionnaires à choix multiples. Il s'agit d'utiliser la langue dans un environnement interactif avec les élèves grâce à une récolte de données en direct avec des QR codes.

L'élève obtient un feed-back immédiat sur ses connaissances et la maîtrise de celles-ci.



Caractérisation

Dispositif(s) pédagogique(s)

Plickers permet à l'enseignant de créer des quiz adaptés à ses élèves en termes de contenu. L'enseignant peut utiliser ses quiz en évaluation formative à la fin d'une activité ou séquence d'apprentissage.

Type(s) d'outil(s) didactique(s)

Plickers est un site Internet utilisable avec les tablettes ou smartphones. Il sera utilisé en classe où aura besoin d'un dispositif de projection.

Geste(s) professionnel(s)

https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/medias/fichier/tutoriel-plickers_1431034243701-pdf



Incidences sur la gestion de l'hétérogénéité des élèves et la lutte contre l'échec

Par rapport aux pratiques diagnostiques

Grâce à la possibilité de télécharger les résultats des élèves après le quiz, le professeur peut immédiatement constater les élèves en difficultés, sans passer par un délai de correction.



Place accordée à l'évaluation

Quelle place l'outil/dispositif accorde-t-il à l'évaluation et comment est-elle mise en œuvre ?

Plickers est un dispositif à visée immédiate d'évaluation, formative, interactive et ludique.



Place du langage (écrit ou oral) dans l'appropriation des apprentissages

L'élève est-il amené à écrire, à prendre la parole ? Dans quelles circonstances ?

L'élève sera amené à prendre la parole entre chaque question lors de la remise du feed-back et la correction.

En quoi l'outil/dispositif favorise-t-il spécifiquement les apprentissages de base (mieux parler, mieux écouter, mieux lire, mieux maîtriser le langage « scolaire » ?)

Plickers ne permet pas aux élèves de favoriser l'expression écrite et orale.

Celui-ci pourrait par contre permettre de maîtriser le langage scolaire.



Place accordée au domaine n°6 du nouveau tronc commun : « créativité, engagement, esprit d'entreprendre »

Il est proposé d'ajouter environ 60 périodes, dédiées à la réalisation d'activités visant, en premier lieu, le développement de savoirs et compétences liés aux apprentissages des domaines 6 et 7, particulièrement via les activités d'ateliers-projets. Il doit même s'agir d'activités à caractère ludique quand les élèves sont plus jeunes.



Rôle de l'élève

Attitude suscitée par l'outil/dispositif

En tant que joueur l'apprenant est au centre du dispositif ce qui lui demande une participation active (physiquement et mentalement).

L'usage de l'outil/dispositif induit-il une réflexion critique de l'élève ?

Oui, lors du feed-back.



Place accordée au numérique

L'outil/dispositif propose une intégration au et/ou par le numérique

Hybride

En classe

L'outil/dispositif est-il déjà numérisé ?

Oui

L'outil/dispositif est-il numérisable ?

Non



Liens avec les « prescrits » du Pacte pour un Enseignement d'excellence

L'exploitation de l'outil/dispositif décrit permet-elle de travailler certaines des orientations de l'Avis n°3 du Pacte pour un Enseignement d'Excellence ? Lesquelles ? Dans quelle mesure ?

Dans l'implication en termes de pratiques d'évaluations, on doit considérer celles-ci comme une régulation permanente faisant partie intégrante du processus d'apprentissage avec une accentuation des pratiques d'évaluation formative.

L'utilisation de Plickers va permettre de travailler l'aspect "connaître" mais aussi "appliquer". Le professeur peut utiliser cela pour la restitution de la traduction d'un mot ou encore l'application d'un point de grammaire. De plus, la remise d'un feed-back de qualité est au cœur de l'évaluation formative : l'essentiel est en effet de retourner aux élèves, de manière individuelle ou collective, des informations précises et utiles à leur progression sur leurs premières productions réalisées en cours d'apprentissage.