



Socrative en cours de mathématiques

publié le 12/07/2015

Un outil numérique pour réaliser des sondages.

Descriptif :

Cet article rend compte de l'utilisation en classe d'un outil numérique permettant de réaliser des sondages.

Sommaire :

- Fonctionnement de l'outil
- Réalisation d'un sondage
- Les plus de l'outil
- Les moins de l'outil
- Exemples d'usage

● Fonctionnement de l'outil

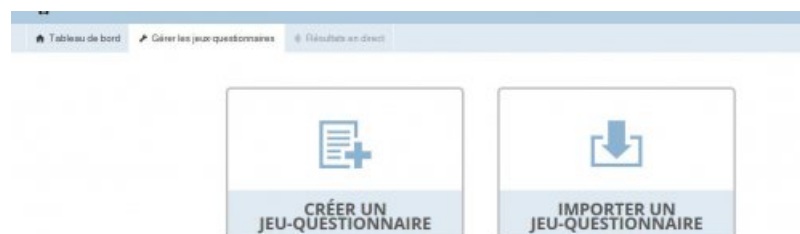
Cet outil existe sous deux formes :

- utilisation en ligne sur le plate-forme de [socrative](#). Deux accès sont possibles suivant le statut de chacun : *teacher* et *student*.
- utilisation via les applications *socrative teacher* et *socrative student* disponibles pour les systèmes d'exploitation *ios d'apple* et *android*.

L'utilisation est très simple, seul l'enseignant doit s'inscrire. Pour cela, il a juste besoin d'une adresse mail valide. Lors de l'inscription, un numéro de classe lui est attribué. Les élèves ont alors uniquement besoin de ce numéro pour réaliser le sondage.

● Réalisation d'un sondage

► Sur *socrative teacher*, on se place sur l'onglet "Gérer les jeux questionnaires" puis on clique sur "Créer un jeu questionnaire". Les questionnaires peuvent être partagés, ils sont alors repérés par un numéro. On peut, si on a connaissance d'un questionnaire qui nous convient, le télécharger.



Trois types de questions existent :

- 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.



Lorsque le questionnaire est prêt, l'enseignant le lance à partir du "tableau de bord". Il peut alors paramétrer un certain nombre d'éléments :

- Choisir les modalités du questionnaire :
 - Les élèves répondent aux questions dans l'ordre et ne peuvent pas sauter de réponse.
 - Les élèves ont la possibilité d'ignorer des questions et de naviguer dans le jeu-questionnaire comme bon leur semble.
 - L'enseignant contrôle le flux de questions.
 - Rendre, ou non, le questionnaire anonyme.
 - Rendre, ou non, l'ordre des questions aléatoire.
 - Rendre, ou non, l'ordre des réponses aléatoire
-

● Les plus de l'outil

- ▶ Il est très facile d'utilisation, on peut réaliser rapidement des sondages, des évaluations diagnostiques ou formatives, des séances de calcul mental.
- ▶ Les élèves n'ont pas à avoir de compte, ils ont simplement besoin du numéro de la classe qui reste toujours le même. Si le numéro attribué par la plate-forme semble trop compliqué à communiquer, il est personnalisable dans les paramètres du compte enseignant.
- ▶ On peut mettre des commentaires (feedback) que les élèves verront après avoir validé leur réponse.
- ▶ On a accès, en direct, aux réponses des élèves ce qui permet à l'enseignant d'interagir immédiatement dans sa classe. C'est une aide pour mettre en place une certaine différenciation.
- ▶ La correction est faite : gain de temps pour l'enseignant.
- ▶ Pour chaque questionnaire, les réponses des élèves sont répertoriées. Ces rapports sont exportables au format tableur ou pdf pour un meilleur suivi des élèves.

● Les moins de l'outil

- ▶ Pour utiliser cet outil en classe, il faut être en salle informatique ou dans "une salle connectée" : présence d'un réseau wifi et de supports nomades (tablettes, smartphone)
 - ▶ Il n'y a pas possibilité d'écrire des formules mathématiques (fractions, racines carrées,...). Il faut alors préparer la question avec un autre logiciel et créer une image de cette question.
 - ▶ Il n'est possible d'avoir qu'un unique sondage en cours pour chaque compte. Si l'on désire avoir un sondage "qui court" (travail personnel) pour une classe et procéder à une évaluation diagnostique en début de séance avec une autre, il faut créer plusieurs comptes.
-

● Exemples d'usage

- ▶ En classe de sixième, une évaluation diagnostique a été proposée pour savoir si les élèves savaient utiliser le rapporteur pour mesurer un angle (vous pouvez tester le questionnaire en le téléchargeant SOC-15842814). En direct, les résultats m'ont permis de voir que, globalement, les élèves savaient utiliser leur rapporteur ; un retour sur la technique n'avait donc pas lieu d'être en classe entière. Ce rapport m'a également permis de cibler les cinq élèves pour qui cette utilisation était moins aisée. J'ai pu la reprendre avec eux durant la séance.

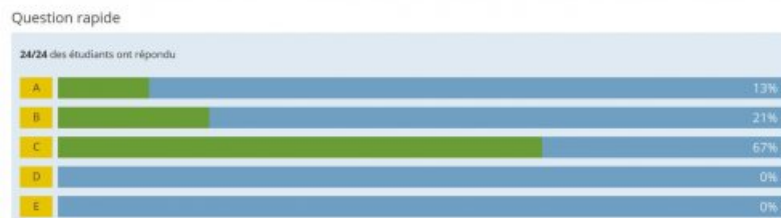
Mahel	100%	A	A	F	E	Faux
Manon	100%	A	A	A	E	Faux
María	100%	A	A	C	B	Faux
Matheo	67%	A	A	B	E	Vrai
Norah	100%	A	A	A	B	Faux
Rossit Mélissa	0%	B	D	A	E	Vrai
Selma	33%	C	D	A	C	Faux
Simon	100%	A	A	F	E	Faux
Thomas	100%	A	A	A	E	Faux
Tom	67%	A	A	A	E	Vrai
Victorien Iedru	100%	A	A	F	E	Faux
Yohan	67%	A	A	A	B	Vrai
Total de la classe		78%	65%			73%

► En classe de troisième, durant une séance sur les probabilités, un débat a amené les élèves à se positionner sur la question suivante : "quand acceptez-vous de participer à un jeu ?"

Les réponses qui ressortaient étaient :

- Quand j'ai 6 chances sur 10 de gagner (Réponse A).
- Quand j'ai 7 chances sur 10 de gagner (Réponse B).
- Quand j'ai 1 chance sur 2 de gagner (Réponse C).
- Quand j'ai 9 chances sur 10 de gagner (Réponse D).

Socrative a alors été utilisé pour procéder à un vote et relancer l'intérêt de chacun. A partir du tableau de bord de mon application "*teacher*", j'ai lancé une "*question rapide*" et chaque élève s'est positionné en utilisant les propositions notées au tableau. Tous les élèves ont dû voter. Ils voyaient l'avancé du sondage mais ne pouvaient pas être influencés par les réponses des "forts en math".



► Dans le cadre d'une expérimentation de *classe inversée* en troisième, j'ai donné une vidéo sur la définition de la racine carrée à regarder à mes élèves. Après ce visionnage et pour m'assurer qu'ils avaient compris la notion, je leur ai proposé une évaluation avec *socrative* à faire à la maison. Les informations nécessaires étaient communiquées via le cahier de texte en ligne.

Le rapport de cette évaluation m'a permis de créer des groupes et de proposer un travail différencié. En particulier, J'ai pu repérer les élèves qui n'avaient pas fait (ou pu faire) le travail demandé et pour qui la séance a débuté par le visionnage de la vidéo.