

# Socrative

## Présentation et intérêts

Socrative est un outil en ligne pour interroger les élèves via leurs dispositifs numériques (Smartphones, tablettes ou ordinateurs). Socrative permet, en effet, de créer des quizzes en ligne et d'obtenir des réponses en temps réel. Cette application fondée sur une approche ludique et interactive permet d'obtenir un meilleur investissement de la part de l'élève puisqu'il est amené à se servir d'un outil qui fait partie intégrante de son quotidien : le smartphone par exemple.

Selon nous, Socrative peut avoir deux utilisations dans le cadre d'un cours :

- En début de séance, il peut permettre de faire une évaluation de diagnostic. Ainsi, l'enseignant peut se rendre compte si les points vus à la séance précédente ou en début de chapitre ont été bien compris de la part des élèves. Le fait d'avoir les résultats en direct permet à l'enseignant de voir très rapidement ce qu'il va devoir réexpliquer aux élèves avant d'aller plus loin.
- En fin de cours, cette application peut permettre de vérifier de manière ludique que les éléments importants du cours qui vient de se dérouler ont été bien compris. Finalement, cela permet au professeur de voir s'il a atteint ces objectifs.



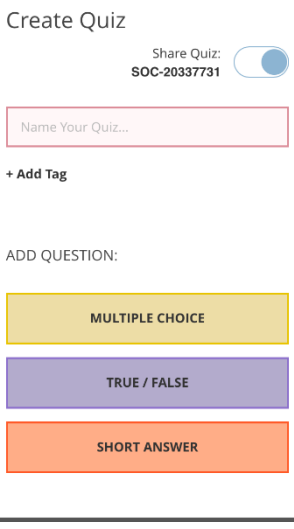
On peut même imaginer utiliser Socrative comme un dispositif d'évaluation sommative. En effet, le fait d'obtenir les résultats en temps réel et de pouvoir les exporter et les sauvegarder permet d'attribuer une note en fonction du pourcentage de réussite.

Pour les élèves, l'utilisation de cette application ne nécessite aucune compétence particulière. En effet, il faut juste qu'ils soient équipés d'un dispositif numérique équipé d'IOS ou Android et qu'ils aient téléchargé l'application « Socrative Student ». Pour accéder au questionnaire, ils devront seulement entrer un code fourni par l'enseignant et renseigner leur prénom. Pour l'enseignant, l'utilisation de cette application en cours nécessitera une préparation plus ou moins longue. En effet, il devra prendre le temps de créer le questionnaire à l'aide de l'application « Socrative Teacher » ou du site internet [www.socrative.com](http://www.socrative.com).

Notons que l'utilisation de ce genre d'application peut poser des questions quant à la confidentialité des données notamment celles concernant les élèves. Avec Socrative, les risques sont assez limités. En effet, pour accéder à l'application les élèves n'ont pas à s'inscrire et donc n'ont pas besoin de fournir d'informations personnelles les concernant. En effet, pour participer, les élèves ont juste à fournir leur prénom. Pour ne prendre aucun risque, l'enseignant peut d'ailleurs décider d'attribuer à chaque élève un identifiant personnalisé à base de chiffres par exemples. Ainsi, l'application ne pourra collecter aucune donnée nominative. Ces précautions sont toujours utiles même s'il est indiqué dans la politique de confidentialité de Socrative que l'application ne récolte aucune donnée sur les élèves.

Nous allons détailler le fonctionnement de ces applications dans le point suivant.

# Fonctionnement

<u>Étapes</u>	<u>Illustrations</u>
<b><u>Phase de préparation – Socrative Teacher</u></b>	
<p><u>Étape 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Le professeur télécharge gratuitement l'application « Socrative Teacher ». Pour se connecter à l'application, il doit créer un compte.</li><li>- Une fois le compte créé et les identifiants saisis, la page ci-contre s'affiche</li><li>- Pour créer un questionnaire, il doit appuyer sur le bouton entouré sur l'image</li></ul> <p><u>Étape 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- On arrive sur le menu ci-contre. Pour créer un quizz, il suffit d'appuyer sur « crée quizz ».</li><li>- On peut aussi modifier les Quizzes existants en sélectionnant « my quizzes »</li><li>- La fonction « import Quizz » permet d'importer des quizz créés par d'autres enseignants et partagés sur la plateforme Socrative</li></ul>	 
<p><u>Étape 3 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Après avoir sélectionné « create quizz », on arrive dans le menu ci-contre.</li><li>- Il faut d'abord donner un nom au questionnaire</li><li>- Ensuite, on peut ajouter des questions. Plusieurs types de questions sont possibles : choix multiples / vrai-faux / réponse courte.</li></ul>	

#### Étape 4 :

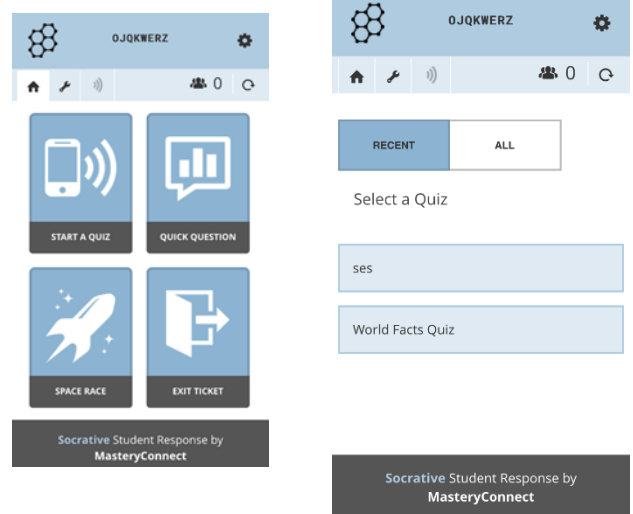
- Pour créer une question, il suffit de l'écrire dans le cadre central puis de renseigner les différentes réponses. Il faut bien veiller à sélectionner la réponse correcte (colonne de droite)
- A la suite, on peut ajouter d'autres questions sans aucune limite
- Une fois toutes les questions créées, il suffit d'appuyer sur la disquette (bouton orange) pour sauvegarder le questionnaire.

The screenshot shows the Socrative Teacher interface for creating a question. At the top, it displays "#1" and "Formatting:" with a toggle switch and a save icon (orange disk). Below this is a large text input field for the question. To the right of the input field is a vertical toolbar with icons for undo, redo, and a copy icon. Below the question field is a table with two columns: "ANSWER CHOICE" and "CORRECT?". There are five rows labeled A through E. Each row has a text input field for the answer choice, a small 'X' icon, and a radio button for selecting the correct answer.

### Phase de réalisation de l'activité en classe

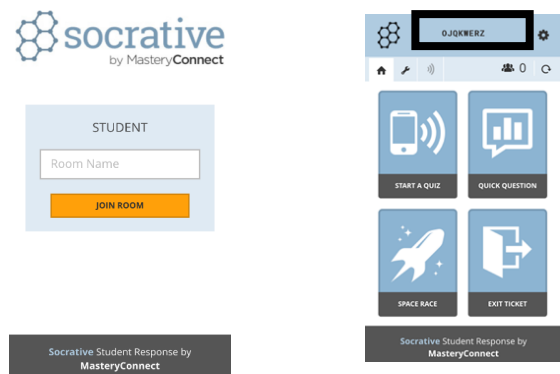
#### Étape 5 : L'activité peut commencer

- Pour lancer l'activité, l'enseignant revient au menu principal de l'application et appuie sur le bouton « start a quizz »
- On arrive ensuite sur un menu nous permettant de choisir le questionnaire que l'on veut faire réaliser aux élèves parmi la liste des questionnaires créés



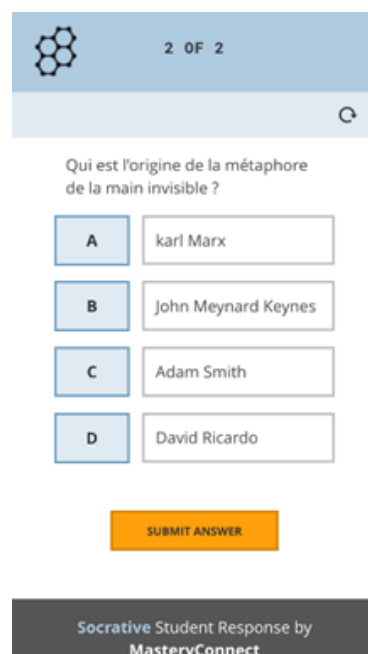
#### Étape 6 : aux élèves de jouer !

- Les élèves lance l'application « Socrative Student » qui leur demande un code pour accéder au questionnaire.
- Ce code est fourni par l'enseignant et se trouve en haut de l'appli « Socrative Teacher » (cf. image).



- Après avoir rentré le code, les élèves doivent ensuite entrer leur nom puis ils peuvent commencer le questionnaire.

- Les questions se présentent comme sur l'image ci-contre. Chaque élève choisit sa réponse, puis passe à la question suivante. Après chaque question, la réponse qu'il fallait donner s'affiche.



#### Etape 7 : Pendant ce temps sur la tablette de l'enseignant ....

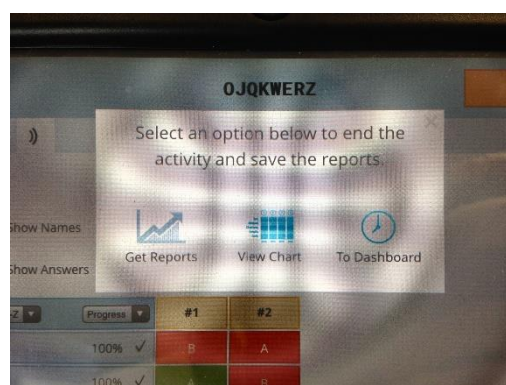
- L'enseignant peut suivre en temps réel l'avancée du travail des élèves et les réponses données par chacun.

Show Answers

Name	Progress	#1	#2
Benoit	100% ✓	B	A
Charlotte	100% ✓	A	B
Morgane	100% ✓	A	D
<b>Class Total</b>		<b>67%</b>	<b>33%</b>

Click on Question #s or Class Total %s for a detailed question view

- Une fois que tous les élèves ont fini de répondre aux questions, l'enseignant appuie sur « Finish » (bouton jaune en haut à droite). Il apparaît ensuite un menu proposant 3 options dont « Get Reports ». Cette option permet d'envoyer automatiquement par mail le rapport de l'activité avec les scores de chacun. Le rapport est envoyé sur l'adresse mail fourni pour s'inscrire sur « Socrative Teacher ».



ses

Monday, February 01 2016 11:31 AM

Room: oJQkwerZ

**Common Core Tags:**

Student Names	Total Score (0 - 100)	Number of correct answers	qu'est-ce que la croissance ?	qui est l'origine de la métaphore de la mail invisible ?
Morgane	100	2	l'augmentation du PIB	David Ricardo
Benoit	0	0	l'augmentation de la masse monétaire	karl Marx
Charlotte	50	1	l'augmentation du PIB	John Meynard Keynes
<b>Class Scoring</b>	<b>50.0%</b>	<b>1.00</b>	<b>66.7%</b>	<b>33.3%</b>

Le rapport se présente sous cette forme et permet de voir le score de chacun ainsi que diverses informations telles que :

- Le score global de classe
- Le taux de bonne réponse pour chaque question

Notons qu'il est également possible d'anonymiser l'activité : cela permet par exemple de réaliser des sondages dans la classe sans que ni l'enseignant, ni les autres élèves ne connaissent la réponse de chacun.

Malgré les avantages de cette application, on peut citer un certains nombres de limites à son utilisation :

- Elle nécessite que tous les élèves possèdent un smartphone équipé d'IOS ou d'Android ce qui n'est pas le cas de tous les élèves.
- Elle nécessite une bonne connexion wifi permettant de pouvoir connecter un grand nombre d'appareil en même temps.
- Dans une classe avec un grand effectif, la réalisation de l'activité peut prendre du temps si les élèves ne « jouent pas le jeu ». Il est donc préférable de l'utiliser en demi-classe (AP ou TD)