



Socrative : l'outil pour interagir avec la classe

publié le 29/03/2016 - mis à jour le 11/06/2018

Descriptif :

Tutoriel - Socrative, un outil numérique permettant de proposer des QCM aux élèves, avec affichage instantané des réponses

Sommaire :

- Exploitation pédagogique possible :
- Les limites de l'outil
- Exemple de QCM sur le développement durable



[Socrative](#) est une application web qui permet de proposer aux élèves des **quizz à interaction immédiate**. Le principe est simple : connectés à un ordinateur, une tablette ou même un smartphone, les élèves répondent à un QCM et leurs résultats s'affichent en temps réel sur le poste du professeur.

Socrative a été présenté lors de la journée de formation continue sur l'**utilisation du numérique en SES**, qui s'est déroulée à Niort le lundi 21 mars 2016.

● Exploitation pédagogique possible :

- ▶ L'interaction immédiate entre les élèves et l'enseignant permet d'**évaluer rapidement les connaissances** et la compréhension du cours à l'aide de questions de type QCM, ou vrai/faux. Il est en outre possible d'insérer des images qui serviront de support aux questions.
- ▶ Tant que les élèves restent connectés, l'enseignant peut à tout moment **interagir avec la classe** en posant une question à l'oral ; par exemple, « Avez-vous compris la notion d'avantage comparatif ? ». Chaque élève est alors invité à saisir la réponse de son choix et celle-ci s'affiche sur l'écran du professeur. Outil idéal pour donner la parole à des élèves qui sans cela n'auraient pas osé répondre.
- ▶ Socrative peut également être utilisé comme outil d'**évaluation sommative**, puisque la correction est réalisée automatiquement par l'application, le résultat final apparaissant en pourcentage. C'est particulièrement intéressant dans le cadre de l'**évaluation par compétences**, en classe de seconde par exemple, puisque le QCM peut être basé sur une compétence précise.

● Les limites de l'outil

- ▶ Pour utiliser Socrative, les élèves doivent avoir un **appareil connecté à internet**. Il est donc possible de l'utiliser en classe entière mais cela suppose que chaque élève ait à sa disposition une tablette ou un smartphone, que la salle soit équipée d'un wifi de bonne qualité ou que chacun dispose d'une connexion 3G/4G. Ce qui peut vite devenir très compliqué...
- ▶ En comparaison des autres exercices en ligne comme [LearningApps](#) par exemple, Socrative ne se distingue pas par la variété des exercices proposés, puisque seules les activités de type QCM, vrai/faux ou « questions courtes » sont possibles. Du moins pour l'instant.

Finalement, Socrative est l'outil idéal pour les « classes du futur », dans lesquelles chaque élève dispose d'une tablette connectée. L'application peut néanmoins être utilisée en salle informatique ou même en classe entière pour accroître

l'interactivité d'une séance, à condition que chacun puisse se connecter à internet. Nul doute que ce genre d'outils est amené à se développer dans le domaine éducatif.

Vous pouvez télécharger ci-dessous un **tutoriel** réalisé par Benoît Ducroix, étudiant en première année de master MEEF à l'ESPE de Poitiers. Socrative n'aura alors plus aucun secret pour vous !

● Exemple de QCM sur le développement durable

Vous trouverez dans [cet article](#) un exemple de QCM réalisé avec Socrative pour la classe de terminale sur le thème du développement durable.

Document joint



Tutoriel Socrative (PDF de 516.3 ko)

Un tutoriel sur l'application socrative, réalisé par Benoît Ducroix



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.