



# Création d'un quiz collaboratif par les élèves en cours d'espagnol

publié le 08/09/2024

## Comment aider les élèves à consolider leurs connaissances à l'aide d'un quiz collaboratif

### Descriptif :

Utilisation d'une application qui propose de faire rédiger des quiz de manière collaborative par les élèves sur lesquels ils vont pouvoir s'affronter en synchrone ou en asynchrone. Cette expérimentation se situe dans le cadre d'une séquence intitulée "La mujer y la niña en la ciencia" travaillée avec une classe de 2de à l'occasion de la journée internationale des droits des femmes.

### Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

### ● Contexte et objectif de la séance

En 2015, l'[UNESCO](#) a déclaré comme jour le 11 février pour célébrer le *Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia* dans le but de promouvoir l'égalité de genres dans l'accès aux carrières scientifiques et de reconnaître le rôle fondamental des femmes et des filles dans le domaine scientifique et technologique.



### ● Plus-value du numérique dans cette séance

Parce qu'un succès n'est jamais le fruit d'un effort individuel, j'ai choisi de faire vivre aux élèves la coopération qui a rendu possible la réussite des femmes scientifiques d'hier et d'aujourd'hui, et sa transmission aux jeunes générations.

Ils ont utilisé un outil de quiz collaboratif pour rédiger des QCM thématiques à partir des travaux de compréhension réalisés en classe, de manière à pouvoir se tester à intervalles réguliers tout au long de la séquence.

### ● Modalités de mise en œuvre

La séquence *La mujer y la niña en la ciencia* s'insère dans les axes "Les univers professionnels, le monde du travail" et "Vivre entre générations" de la classe de 2de.

La problématique posée est la suivante : "*¿En qué medida las mujeres lucharon y siguen luchando por la igualdad*

de género en las ciencias ?"

Le projet final est la réalisation d'une émission de webradio dans laquelle chaque équipe doit répondre à la problématique en illustrant les idées avec des exemples des femmes scientifiques d'hier et d'aujourd'hui qui jalonnent la séquence.

- Niveau éducatif : 2nde
- Durée : 6 séances
- Ressources numériques utilisées dans la séquence :
  - Vidéo campagne *Brecha de sueños* [↗](#)
  - Vidéos campagne *#NOMOREMATILSDA* [↗](#)
  - BD en ligne *Científicas, el cómic* [↗](#) de Marta Macho Stadler
  - Site internet "ONU Mujeres [↗](#)"
- Applications numériques utilisées :
  - *Digipad* [↗](#)
  - *AgoraQuiz* [↗](#) : pour limiter au mieux la réutilisation des données personnelles (**RGPD**), cette application doit être utilisée avec le matériel de l'établissement (ordinateurs, tablettes) afin de restreindre le partage de ces données (même adresse IP pour tous les utilisateurs). De plus il faut veiller lors de la création des comptes pour les élèves à utiliser des pseudonymes ou uniquement leur prénom.
- Pré-requis :
  - Description morale
  - Temps du présent
  - Temps du passé

### ● Déroulement de la séance

Il s'agit de la deuxième séance dédiée à l'étude de la BD en ligne *Científicas, el cómic* [↗](#) (CE).

Une phase d'anticipation vise à faire émerger le type de document et le thème à l'aide de cette illustration :



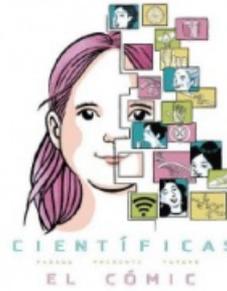
Les élèves travaillent ensuite en [classe puzzle](#) [↗](#) sur la BD disponible sur le [Digipad](#) [↗](#) selon la démarche suivante :

 [démarche-clase2](#) (PDF de 176.7 ko)

2de - S6: La mujer y la niña en la ciencia

→¿En qué medida las mujeres lucharon y siguen luchando por la igualdad de género en las ciencias?

Clase 2 : Científicas, el cómic



### CLASE ROMPECABEZAS

1. Lee la primera viñeta de cada página y presenta brevemente a estas mujeres.

2. Apunta las informaciones de la científica que te toca estudiar :

- La época en la que vivió y dónde.
- Los elementos que caracterizaron su juventud (dificultades, logros, etc...).
- Lo que hizo en su vida (luchas, inventos, legado, etc...).

- G1. Hipatia de Alejandria
- G2. Ada Lovelace
- G3. Marie Curie
- G4. Rosalind Franklin
- G5. Hedy Lamarr

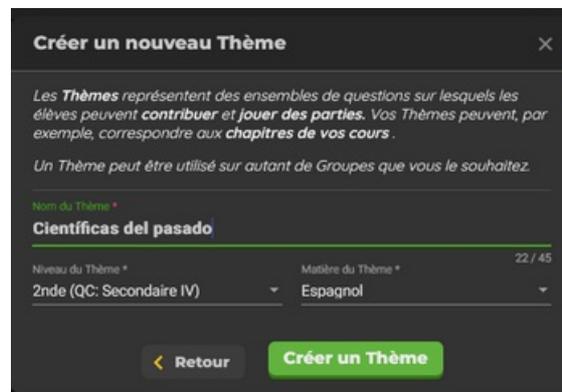
3. Intercambia con los compañeros que trabajaron sobre la misma científica y completa tus informaciones.

4. Presenta tu científica a los compañeros que trabajaron sobre las otras y escucha sus presentaciones.



5. Conéctate en [agora-quiz.education](https://agora-quiz.education) y entra el código : 299753 →  
Propon 3 preguntas a partir de lo que ya sabes de estas científicas.

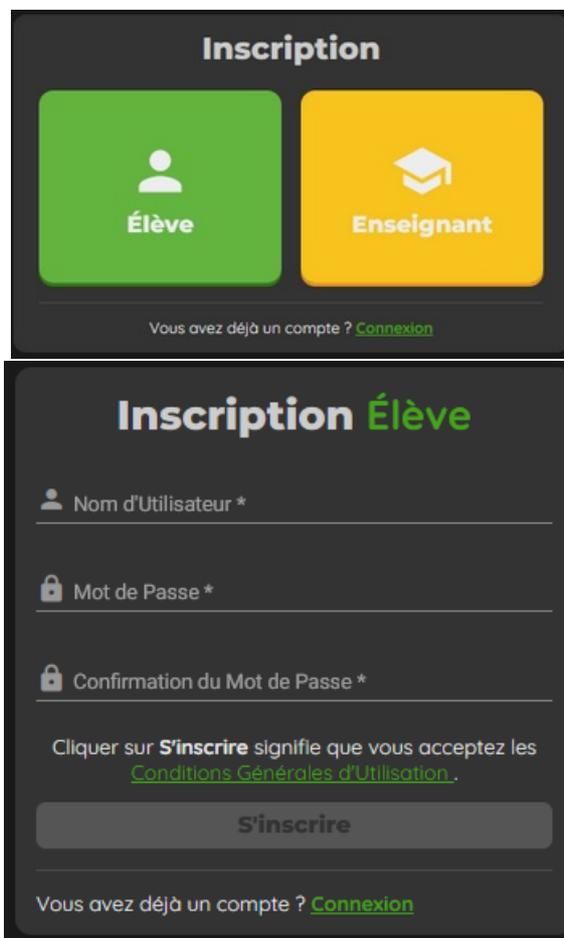
De manière à ce que les élèves réinvestissent les connaissances acquises sur les scientifiques lors de la dernière phase de la classe Puzzle, celle de la médiation entre pairs, je crée dans AgoraQuiz un thème de travail : "Científicas del pasado" :



Et j'assigne une première activité à ce thème : proposer au moins trois questions sur les scientifiques présentés par leurs camarades :



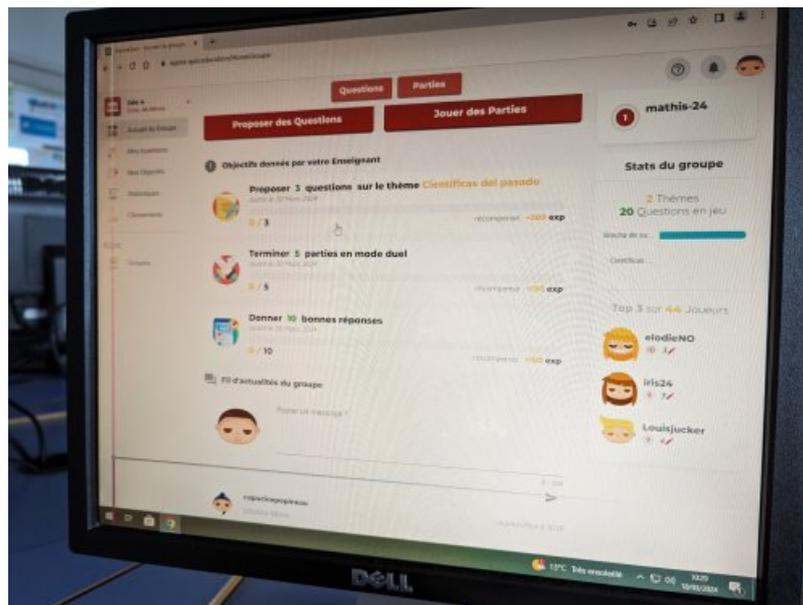
Nous avons travaillé avec le matériel de l'établissement **ordinateurs et tablettes**. Les élèves s'identifient dans l'application avec un nom d'utilisateur et un mot de passe de leur choix (pas besoin d'adresse mail) :



Ils entrent dans le groupe-classe à l'aide du numéro fourni par l'enseignant :



Ils voient alors immédiatement l'objectif assigné au groupe par l'enseignant et commencent la rédaction de leurs questions avec les réponses possibles (une réponse correcte obligatoire et au moins une réponse incorrecte) :



Démonstration d'une élève en vidéo :

Vidéo 1 :



**Créer un quiz collaboratif avec AgoraQuiz1** (Vidéo PeerTube)

Captation d'une création d'un quiz collaboratif

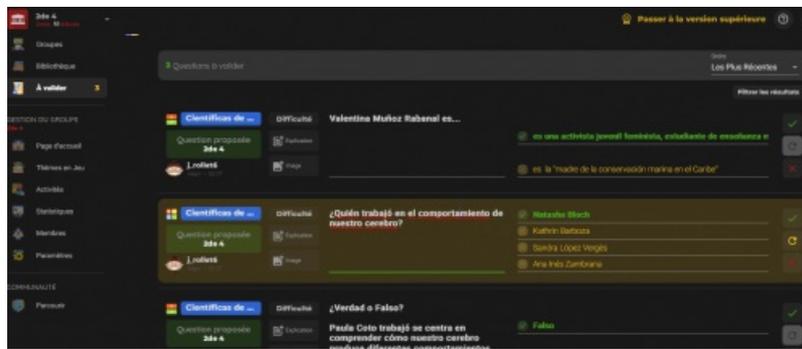
Vidéo 2 :



**Créer un quiz collaboratif avec AgoraQuiz** (Vidéo PeerTube)

Comment aider les élèves à consolider leurs connaissances à l'aide d'un quiz collaboratif

Ces questions et réponses apparaissent directement dans l'onglet "Questions à valider" du compte enseignant :



Il est alors possible de corriger le texte, et de valider la question. Cela permet aussi de supprimer les doublons, et de faire un retour à chaque élève au moment de la rédaction pour pouvoir remédier immédiatement à leurs difficultés linguistiques.

L'enseignant accompagne la création des questions, il peut suivre les progrès de l'ensemble de la classe ainsi que de chacun des élèves.

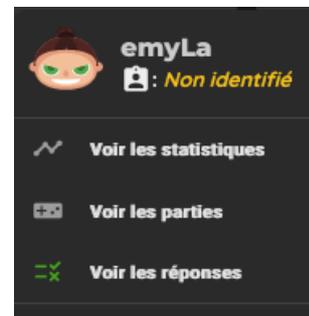
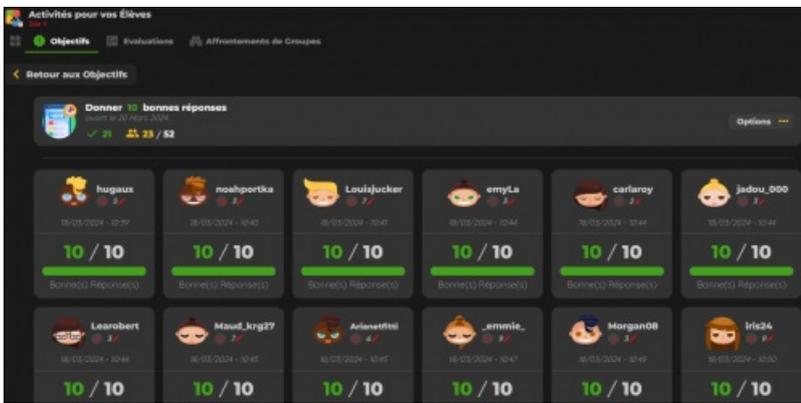
Dès que vingt questions sont validées par l'enseignant, il peut créer de nouveaux objectifs à partir des questions proposées par les élèves : créer des duels entre élèves et créer des parties en solo contre l'algorithme de l'application.



En travail maison, j'ai proposé aux élèves de se préparer à affronter leurs camarades en faisant une partie contre l'algorithme de l'application :



L'enseignant a accès aux résultats de chaque élève et peut même consulter les réponses données par chacun pour **identifier les difficultés si besoin**. C'est un des points forts de l'outil : un système de suivi très détaillé des réponses des élèves et des progrès de chacun pour chaque thème. Idéal pour repérer les difficultés d'un élève ou d'un groupe pour les notions étudiées :



Au début de la séance suivante, j'ai demandé aux élèves de s'affronter en participant à cinq parties en duels. Chacun peut alors choisir son adversaire, qui reçoit aussitôt une invitation et le duel commence :



Démonstration d'une élève en vidéo :



Utilisation par un élève d'une application de quiz collaborative (Vidéo PeerTube)  
Présentation de l'outil par un élève.

Les élèves doivent tour à tour répondre aux questions et celui qui répond à un maximum de réponses correctes gagne la partie.

Démonstration d'une élève en vidéo :



Explication par un élève (Vidéo PeerTube)  
Captation de l'explication du fonctionnement d'AgoraQuiz par un élève

## ● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires :**
  - Lexique scientifique et technologique et du monde professionnel
  - La présentation personnelle

- Le Prétérit
  - Les verbes de changement (PONERSE, HACERSE, CONVERTIRSE)
  - No (solo)...sino (también)
  - Emplois de Por/Para
  - SEGUIR + Gérondif
- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
    - ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) 
    - Information et données
      - Traiter des données - Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
    - Communication et collaboration
      - Collaborer - Niveau 3 : Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet
      - S'insérer dans le monde numérique - Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de l'espace de publication considéré
  - **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
    - ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 
    - Environnement professionnel :
      - 1.4 : Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
        - Respecter la législation (en particulier le RGPD),
        - les principes éthiques et de sécurité inhérents à l'utilisation de technologies numériques.
      - 1.5 : Adopter une posture ouverte, critique et réflexive.
        - Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique :
        - Faire évoluer sa pratique pédagogique numérique à la lumière des travaux de la recherche et de sa communauté
        - Faire preuve d'ouverture d'esprit et de discernement pour découvrir, tester puis utiliser des approches pédagogiques, des services et des ressources numériques
    - Enseignement - Apprentissage
      - 3.1 : Concevoir : Construire des situations d'enseignement — apprentissage avec des ressources et services numériques :
        - Veiller à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception
        - Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités– Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés
        - Expérimenter avec sa classe ou son groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques
      - 3.2 : Mettre en œuvre : Conduire et guider des situations d'enseignement-apprentissage avec le numérique :
        - Anticiper et organiser les conditions de la mise œuvre d'une activité ou d'un projet
        - Conduire des activités et des échanges avec les apprenants à l'aide d'outils numériques
        - Guider et soutenir les apprenants dans les activités d'apprentissage et de formation
      - 3.3 : Évaluer au service des apprentissages : Concevoir, mettre en œuvre et exploiter des situations d'évaluation à l'aide de services numériques :
        - Utiliser les potentialités des ressources et des services numériques pour diversifier l'évaluation
        - Recueillir des productions, des données, des traces pour les analyser finement et les exploiter dans la durée
        - Proposer des retours adaptés aux apprenants, et enrichir les situations d'apprentissage
        - Présenter des éléments de bilan et d'analyse aux apprenants et aux acteurs de l'équipe à l'aide de moyens numériques adaptés

- Diversité et autonomie des apprenants
  - 4.1 : Inclure et rendre accessible : Mobiliser les ressources et services numériques pour :
    - Prendre en compte la diversité des apprenants, leurs attentes, leurs habiletés, mais aussi leurs contraintes lors du choix et de l'utilisation des technologies numériques
    - Dans une logique d'inclusion, mobiliser le numérique au service d'un suivi de chaque apprenant
  - 4.2 : Différencier : Permettre aux apprenants de suivre des activités et des parcours différenciés à l'aide de ressources et de services numériques :
    - Proposer aux apprenants des parcours et objectifs d'apprentissage adaptés à leurs besoins
    - Accompagner, aider les apprenants dans la réalisation de leurs travaux, leurs projets, leurs recherches
  - 4.3 : Engager les apprenants : Rendre les apprenants acteurs, créatifs, critiques en utilisant les technologies numériques :
    - Favoriser les interactions des apprenants pendant et en dehors de la session d'apprentissage
    - Impliquer les apprenants dans des démarches actives et de projet
    - Développer chez les apprenants le discernement dans l'usage et le choix des outils
- Compétences numériques des apprenants
  - 5.1 : Développer les compétences numériques des apprenants

### ● Bilan critique de la séance

Sur l'échelle [SAMR de Ruben Puentedura](#), l'utilisation d'AgoraQuiz redéfinit le travail de l'enseignant et la tâche de l'élève. Il offre à l'enseignant la possibilité de changer de posture pour accompagner ses élèves dans leur travail d'écriture collaborative. D'une part, l'enseignant peut étayer en classe, au cas par cas, la formulation des idées et la correction linguistique, d'autre part, il peut modifier, corriger et valider les productions.

De plus, le fait d'explicitier aux élèves qu'ils vont se mesurer à leur propre production contribue au renforcement de leurs buts de maîtrise. C'est-à-dire qu'ils développent des comportements d'entraide et de coopération car ils perçoivent leurs camarades comme des ressources et non des compétiteurs.

Par ailleurs, les bonifications d'expérience et l'environnement "gamifié" de l'application développe l'engagement des élèves car ils sont valorisés par leur travail.

Enfin, le fait de proposer une certaine flexibilité dans les objectifs met le travail demandé à la portée de tous les élèves et permet de différencier les productions attendues.

Néanmoins, pour fournir un retour d'information plus précis de la part de l'enseignant au moment de valider une question dans l'application, il aurait été opportun de donner la possibilité de commenter les productions d'élèves pour favoriser l'auto-correction. De la même manière, on aurait pu imaginer donner la possibilité aux élèves de consulter et de commenter les productions du groupe avant validation pour développer l'inter-correction et la médiation entre pairs. Pour terminer, il est dommage qu'il faille acheter des fonctionnalités Premium pour pouvoir proposer une évaluation du groupe et de créer un affrontement entre deux groupes.

Voici deux tutoriels de l'application en vidéo de Johann Nallet, RUPN (Gémozac,17) :

▶ [Pour l'enseignant](#)

▶ [Pour l'élève](#)

#### Documents joints

 [AgoraQuiz 1](#) (Vidéo PeerTube)

 [AgoraQuiz 2](#) (Vidéo PeerTube)