



# 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.