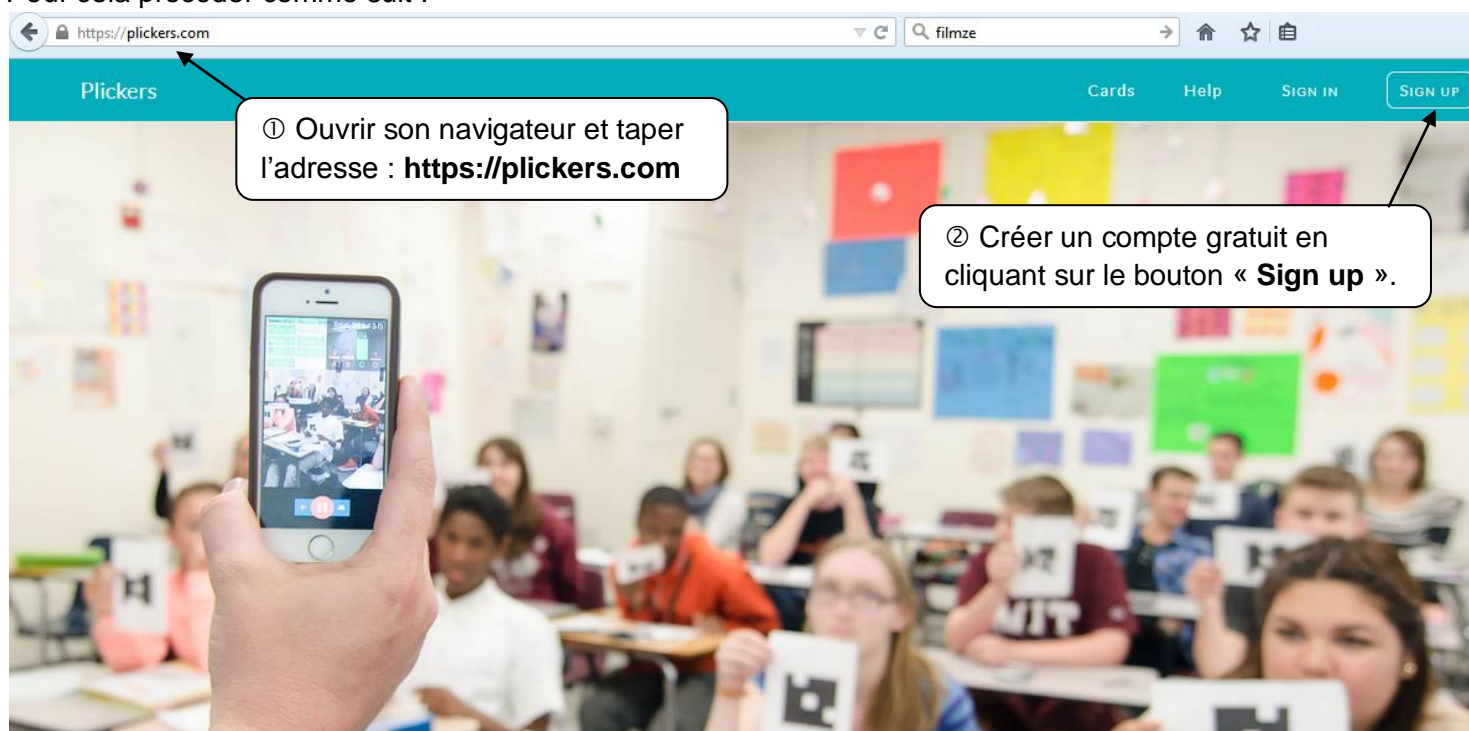


Plickers est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs. Ces derniers, utilisés en classe sur vidéoprojecteur, donnent la possibilité aux élèves de s'auto-évaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades. Le système est apparenté à celui des boîtiers de vote et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.

Les élèves n'ont pas besoin de disposer de tablettes ou de smartphone, une seule feuille de papier avec un code inscrit dessus leur permettra de répondre au QCM. Seul l'enseignant doit disposer d'un smartphone ou d'une tablette connectés à internet.

I. DÉMARRER AVEC PLICKERS

Pour pouvoir utiliser le site Plickers et créer des QCM interactifs, il faut commencer par créer un compte (gratuit). Pour cela procéder comme suit :



Renseigner les informations nécessaires à la création de votre compte et cliquer sur « Sign up » :

Sign Up

First Name

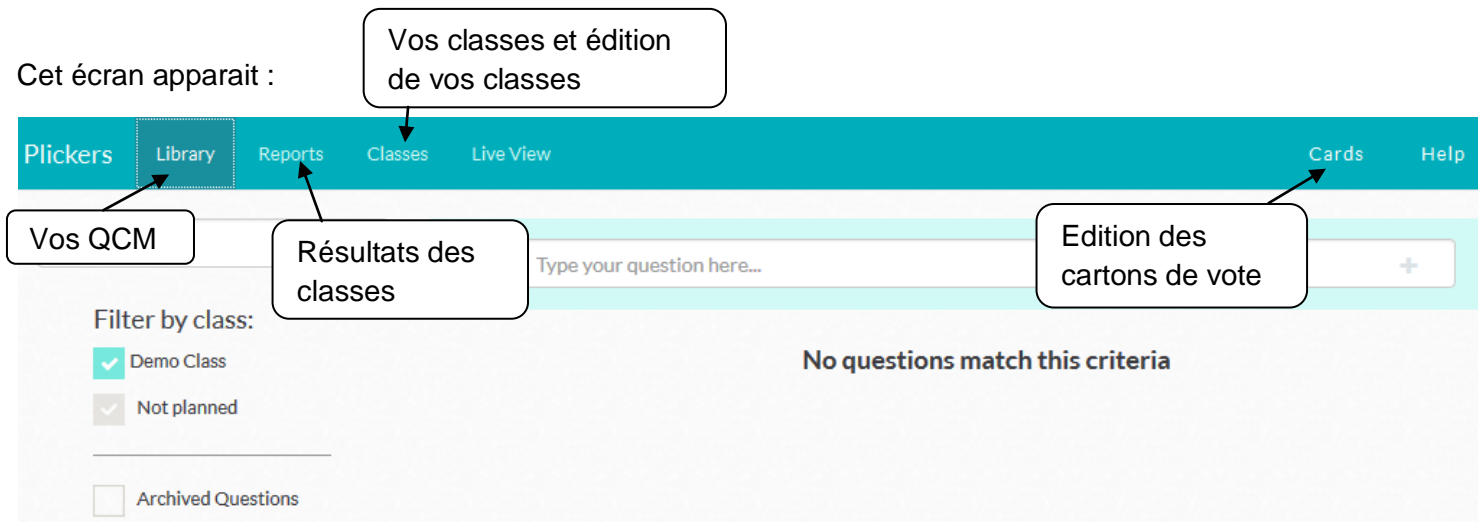
Last Name

Email

Password

Sign Up

Cet écran apparaît :



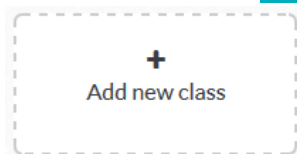
II- CRÉER ET PEUPLER SES CLASSES

A. CRÉER SES CLASSES

① Cliquer sur l'onglet « Classes ».

Classes

② Sélectionner



③ Renseigner le nom de la classe

④ Choisir « Other » dans l'onglet Year

⑤ Choisir la matière puis la couleur

Basic Class Info

Name your class

Year

Subject

Class color ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Cancel

Save

Basic Class Info

Name your class

Year

Subject

Class color ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

-- Select a subject --
General education
Science
Math
Literature/Language Arts
History/Social Studies
World Languages
Computers
Creative Arts
Music
Health and PE
Special Education
Career and Technical Education
Other

Cancel

Save

⑤ Cliquer sur

Save

B. PEUPLER SES CLASSES

Cette page apparaît :

4ème A

Enter Student Name (ex: Tim Howard)

Copy and Paste

1 Jean A.

2 Aline J.

3 Hélène S.

4 Maoulana V.

Available Cards

5 6 7

8 9 10

11 12 13

14 15 16

17 18 19

20 21 22

23 24 25

26 27 28

Show Archived Students

① Inscrire ici le nom des élèves. Il est conseillé de n'inscrire que le **prénom** et l'**initiale du nom**, (données personnelles).

② Appuyer sur « entrée », cette opération assignera automatiquement une carte (ici la carte n°1 pour Jean A.) à l'élève. Vous disposez de 63 cartes pour chaque classe.

③ Il est possible de copier une liste d'élèves depuis un tableur et ensuite coller ici cette liste, bien faire attention que chaque nom d'élève soit sur une nouvelle ligne.

III- IMPRESSION DES CARTONS DE VOTE

Plickers Library Reports Classes Live View Cards Help

② Choisir « Standard », un fichier PDF, dans lequel sont configurés 40 cartons de vote s'ouvrira, fichier à enregistrer et à imprimer. Il est préférable de plastifier les cartons pour plus d'utilisation.

① Cliquer « Cards » pour ouvrir la page de téléchargement des cartons de vote.

Plickers Set	# of cards	Cards per sheet	Font size	Ideal for...
Standard	40	2	normal	Most classrooms of average size
Expanded	63	2	normal	Large student groups in a standard classroom setting
Large Font	40	2	large	Younger students or anyone who may have trouble reading the letter answers
Large Cards	40	1	normal	Deeper or especially large classrooms or auditoriums Note: Larger cards may block other students' cards
Large Cards Expanded	63	1	normal	Large student groups in especially large, non-standard classrooms Note: Larger cards may block other students' cards

Not seeing cards you need? Add your idea to our [ideas forum!](#)

NB : pour créer des cartons plus grands, cliquer sur « Large Fonts ». Le jeu de cartons de vote peut être utilisé pour toutes vos classes.

Distribuer les cartons aux élèves, ici dans la classe de 4ème A :

Ainsi

1 Jean A.

aura le carton de vote n°1 et

2 Aline J.

aura le carton de vote n°2, etc...

IV - CRÉATION DES QCM

① Cliquer sur l'onglet « Library ».

Library

② Cette fenêtre apparaît

Filter by class:

- ☒ 4ème A
- ☒ Demo Class
- ☒ Not planned
- ☐ Archived Questions

Type your question here...

No questions match this criteria

③ Ecrire ici votre question 1 du QCM

④ Une fenêtre avec les différentes possibilités de réponses à renseigner apparaît.

Type your question here...

Multiple Choice ☒ True/False ☐

	Answer	Correct?
A	Answer	<input type="checkbox"/>
B	Answer	<input type="checkbox"/>
C	Answer	<input type="checkbox"/>
D	Answer	<input type="checkbox"/>

Cancel Save

⑤ Rédiger la question et les réponses A, B, C et D.

⑥ Cocher la (ou les) bonne(s) réponse(s) attendue(s) puis cliquer sur **Save**.

séisme, le point à la surface du sol pour lequel l'intensité du séisme est la plus forte se nomme: +

Multiple Choice ☒ True/False ☐

	Answer	Correct?
A	Epicentre	<input checked="" type="checkbox"/>
B	Foyer	<input type="checkbox"/>
C	Magnitude	<input type="checkbox"/>
D	Onde	<input type="checkbox"/>

Cancel Save

Dans un séisme, le point à la surface du sol pour lequel l'intensité du séisme est la plus forte se nomme:

- ☒ A Epicentre
- ☐ B Foyer
- ☐ C Magnitude
- ☐ D Onde

+ Add to plan...

⑦ Cliquer sur **+ Add to plan...** pour indiquer à quelle classe il est souhaité que cette question s'adresse.

+ Add to plan...

+ 4ème A
+ Demo Class

Ici la 4ème A

Il est possible de rédiger des questions avec des réponses du type « Vrai » ou « Faux ».

⑧ Rédiger une autre question et sélectionner « True/False » puis sélectionner la bonne réponse attendue. Cliquer sur **Save**.

⑨ Cliquer sur **+Add to plan...** pour indiquer à quelle classe il est souhaité que cette question s'adresse, en l'occurrence ici toujours la 4ème A.

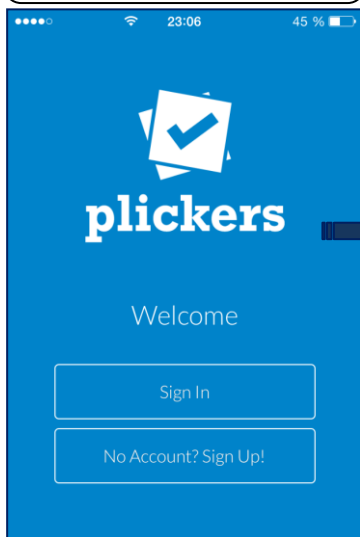
⑩ Renouveler ces opérations jusqu'au nombre de questions souhaitées.

V - DIFFUSION DES QCM

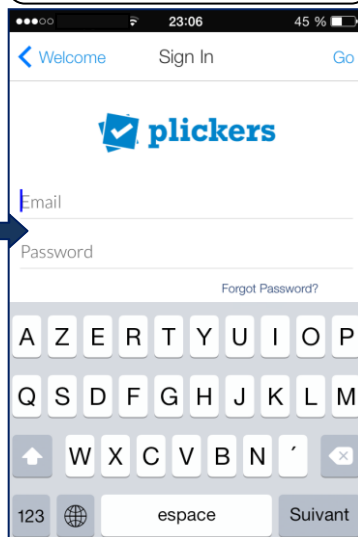
A- SUR LE SMARTPHONE OU LA TABLETTE (CONNEXION INTERNET NÉCESSAIRE)

① Télécharger les applications gratuites sur ou sur , puis installer.

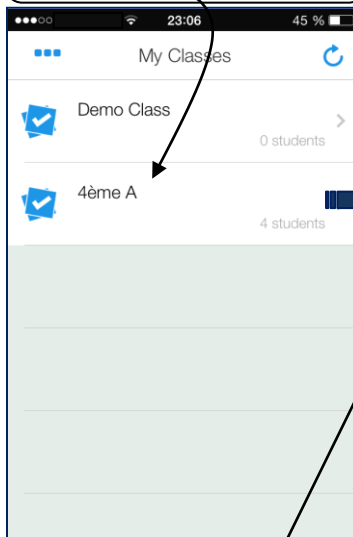
② Ouvrir l'application, appuyer sur « sign in »



③ Renseigner Email et Mot de passe.



④ Cliquer sur la classe à évaluer.



⑤ Présentation des questions préparées.



Cercle vide :
question non posée

Possibilité d'ajouter
des questions.

B- SUR L'ORDINATEUR/VIDÉOPROJECTEUR

① Cliquer sur « Live view » pour lancer le QCM.

② Question qui apparaît à l'écran et sur le smartphone

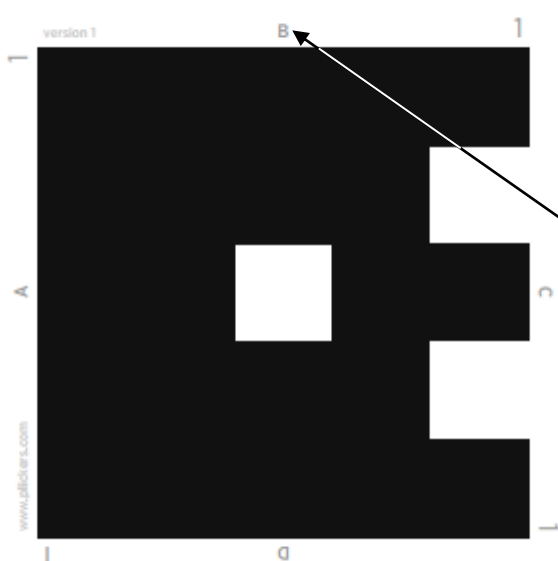
Possibilité de cacher les noms d'élèves.

Possibilité de voir les noms ou les histogrammes des réponses.

Possibilité de voir les réponses bonnes ou fausses des élèves.

Vue directe du vote de l'élève.

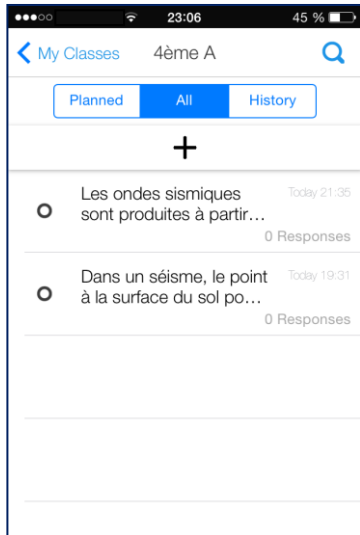
VI- LES RÉPONSES DES ÉLÈVES



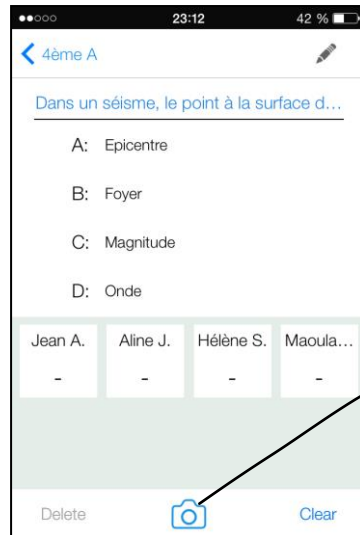
Pour faire valider son choix de réponse, l'élève doit présenter son carton de vote avec la lettre choisie vers le haut.

Ici c'est l'élève 1, donc Jean A. dans ce tutoriel. Il a choisi la réponse « B »


VII- CAPTURE DES RÉPONSES PAR LE SMARTPHONE/ LA TABLETTE DE L'ENSEIGNANT



① Choisir les questions à évaluer

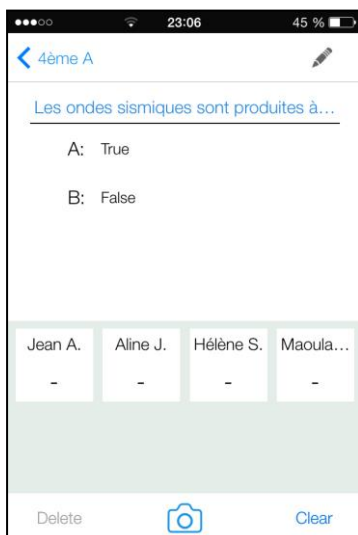


② Diffusion de la question sur le smartphone et au vidéoprojecteur.

③ Cliquer sur  pour scanner les réponses de la classe. Les élèves doivent bien montrer les cartons. Il n'y a pas de photographies de prises (droit à l'image) mais uniquement les réponses sont retenues.



④ S'il n'est pas possible de prendre toutes les réponses en une seule fois, balayer la classe avec votre smartphone jusqu'à ce que vous ayez pris toutes les réponses de la classe. Le total du nombre de réponses par rapport au nombre d'élèves de la classe est mentionné en haut. Vous obtenez en direct les bonnes (en vert) et mauvaises réponses (en rouge).



⑤ Renouveler les étapes ① à ④ pour les questions suivantes.

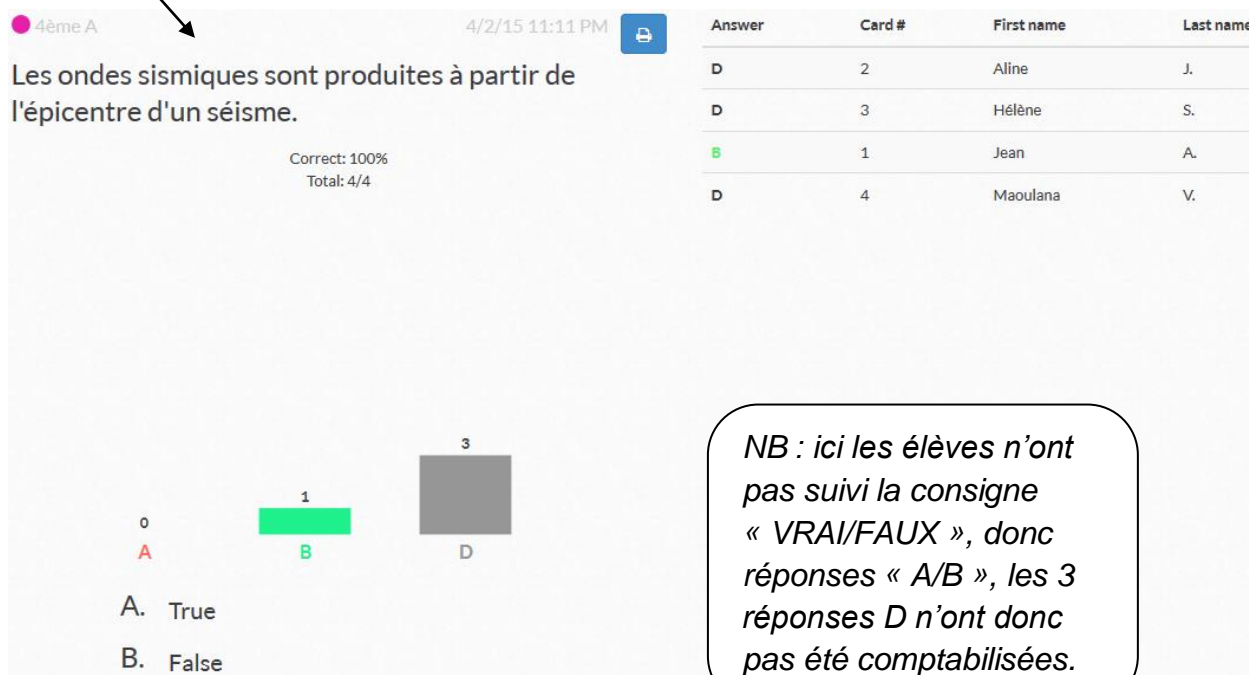
VIII- SAUVEGARDE ET RÉCUPÉRATION DES RÉPONSES

La sauvegarde des réponses se réalise automatiquement à chaque prise de photographie.

① Retourner sur la page d'accueil de Plickers puis cliquer sur **Reports**. Vous obtenez le récapitulatif de vos questions.

② Cliquer sur la question de votre choix pour visualiser les réponses des élèves.

Vous obtenez l'écran ci-dessous.



NB : ici les élèves n'ont pas suivi la consigne « VRAI/FAUX », donc réponses « A/B », les 3 réponses D n'ont donc pas été comptabilisées.



IL N'EST PAS POSSIBLE ACTUELLEMENT DE RECUPERER UN DOCUMENT TABLEUR DANS LEQUEL FIGURENT LES RESULTATS.

L'équipe technique de Plickers travaille sur ce projet.