

Plickers pour valider les apprentissages et assurer un suivi des élèves en Basket-ball

Morgane Le Bris

Présentation du projet

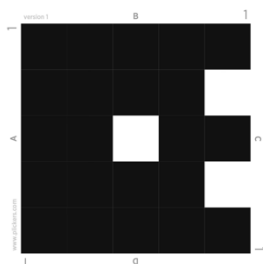
Ce projet vise à obtenir un retour direct sur l'appropriation des règles par nos élèves. En effet, nous nous sommes rendu compte que de nombreux élèves en fin de cycle ne se sont pas suffisamment approprié les connaissances sur l'activité et l'arbitrage. Il nous semble primordial de trouver un outil permettant à l'enseignant d'avoir un retour immédiat sur le niveau d'acquisition de ses élèves.



La démarche

Nous avons choisi de proposer un temps Plickers n'excédant pas 10 minutes par leçon. Nous avons instauré une routine en proposant ce temps toujours en fin de séance. Nous avons également décidé de limiter à un maximum de 3 questions par leçon, ce qui nous permet, en fonction des résultats des élèves, de revoir ensemble les règles ou connaissances non acquises

L'expérimentation sur le terrain :



Nous avons expérimenté l'utilisation de Plickers avec une classe de 5ème dans le cadre de l'activité Basket-ball.

Nous avons systématiquement réservé la fin de chaque leçon pour ce temps Plickers, afin de valider les notions abordées ou travaillées durant la séance, créant ainsi une habitude pour nos élèves.

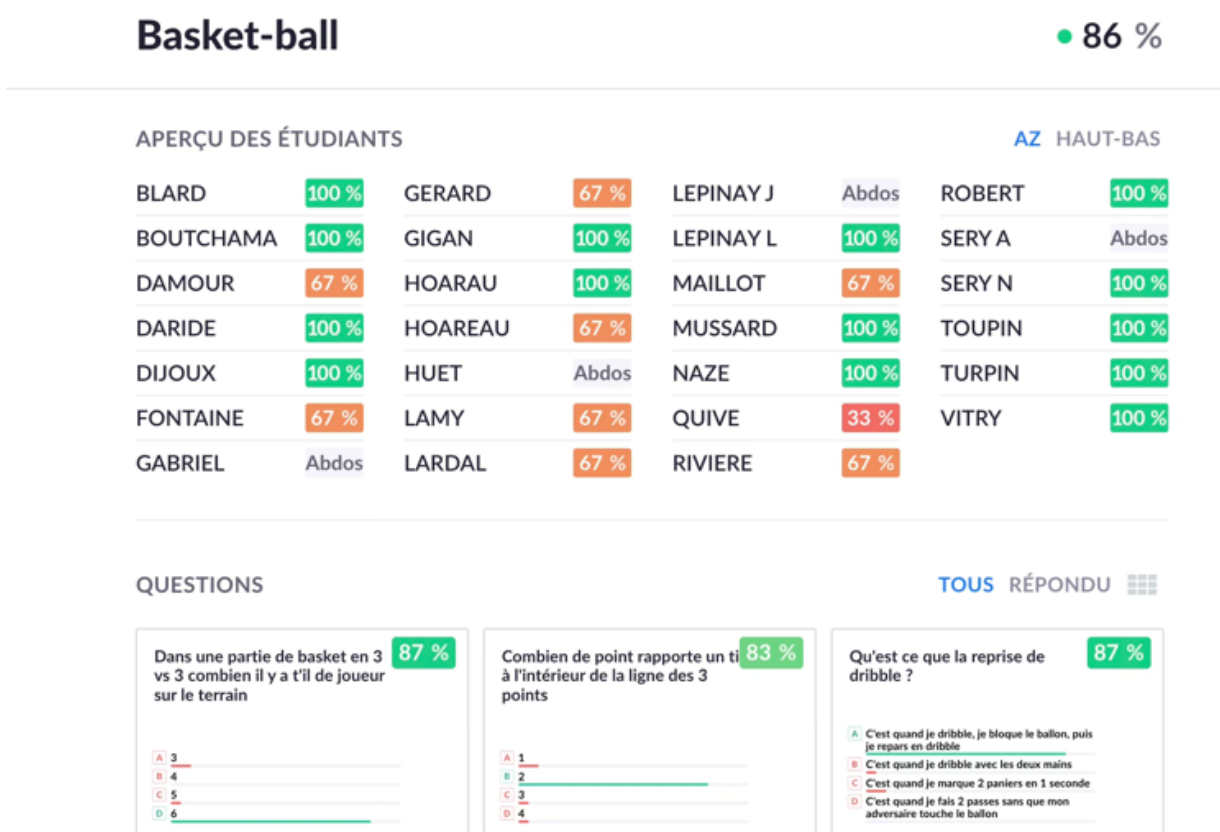
Chaque élève se voit attribuer un numéro de QR Code, qui reste le même à chaque utilisation. Ainsi, au fil des leçons, la distribution se fait de plus en plus rapidement. Le QR code dispose de

4 sens d'utilisation possibles : A, B, C, D. Les élèves doivent orienter leur QR code avec la réponse souhaitée en haut (par exemple, pour le QR code en photo à droite, c'est la réponse B qui est en haut, et donc qui sera comptabilisée pour cet élève).

Une fois les QR codes distribués, l'enseignant peut énoncer la première question, dans notre exemple : « Qu'est-ce que la reprise de dribble ? » Il énonce ensuite les quatre propositions de réponse. Nous répétons deux fois, voire trois, les premières fois.

Les élèves orientent leur QR code avec la lettre de la réponse choisie vers le haut. Il ne reste alors plus qu'à scanner les réponses des élèves. Lorsqu'on active le mode Scan, l'appareil photo du téléphone s'ouvre, et il suffit de passer devant les QR codes des élèves. Instantanément, pour chaque élève, un point vert apparaît si la réponse est correcte, ou rouge si elle est incorrecte.

Une fois l'ensemble des réponses scannées, on obtient directement le nombre de bonnes réponses, ainsi que la répartition des réponses pour chaque proposition..



Domaines et compétences travaillées du [CRCN](#)

L'utilisation de Plickers en classe permet, même sans équipement numérique individuel pour les élèves, de travailler plusieurs compétences du CRCN de manière indirecte mais significative. Dans le domaine « Informations et données », les élèves mobilisent la compétence liée au

traitement des données lorsqu'ils analysent collectivement les résultats d'un quiz, comparent leurs réponses à celles de leurs camarades et interprètent les écarts ou les erreurs..

Dans le domaine « Communication et collaboration », l'outil encourage l'échange oral autour des réponses, l'argumentation, la justification et le débat, ce qui permet aux élèves de renforcer leur capacité à interagir dans un environnement où le numérique structure les échanges.

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

Plickers est une application disponible sur Apple Store ou sur Android.

Pour fonctionner avec cette application, il vous faudra préalablement créer un compte sur un ordinateur. Il faudra également créer vos questionnaires via votre ordinateur. Une fois que vous avez vos QR codes, mis à part votre téléphone portable vous n'aurez pas besoin de matériel supplémentaire..

Apports et plus value de l'usage du numérique pour apprendre et enseigner

L'outil nous permet de pointer instantanément les manques de connaissances de nos élèves. Il permet un réel suivi des apprentissages durant la séquence car vous pouvez revenir à tout moment sur l'ensemble des questionnaires proposés aux élèves. Vous pouvez également refaire passer le même questionnaire deux fois à la même classe. L'outil est très facile à utiliser et peut être utilisé dans n'importe quelle activité.

Piste d'amélioration avec l'outil :

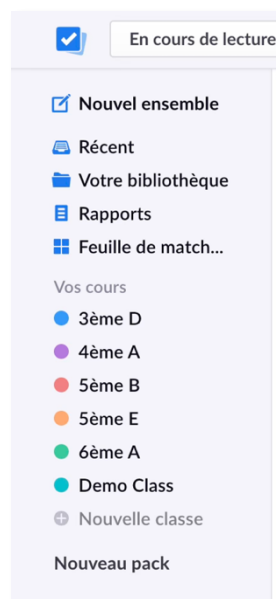
Dans la proposition des réponses aux élèves il aurait été possible de projeter les propositions de réponse au lieu de juste les énoncer, l'utilisation d'un vidéo projecteur dans un gymnase ou plus simplement les écrire sur une feuille ou un tableau pourrait leur permettre de mieux s'approprier les réponses..

Comment utiliser "Plickers" ?

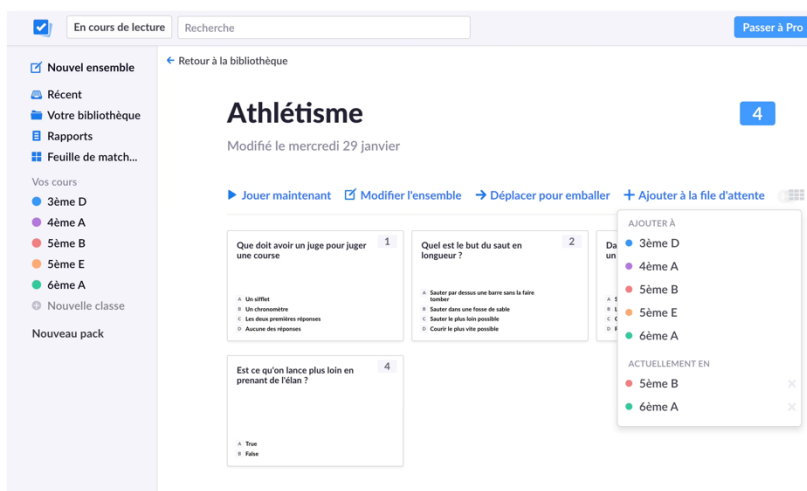
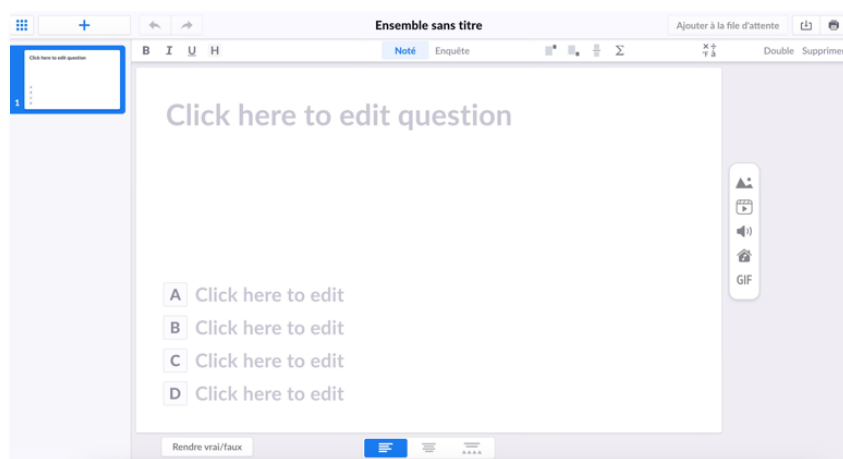
Première étape : Se rendre sur l'application Plickers sur un ordinateur.
Créer son compte puis créer ses classes

The screenshot shows a web form titled "Ajouter des étudiants au TEST". It has a left column for "Entrez les noms" with instructions to enter student names and a right column for "Aperçu de la liste des étudiants" showing a table with columns for "Prénom" and "Nom". A "Suivant" button is at the bottom.

Seconde étape :
Ajouter vos élèves (étudiants): Pour gagner du temps, vous pouvez copier-coller une liste d'élève d'un document Excel.



Troisième étape : Créer un questionnaire (appelé nouvel ensemble sur le site) (cette étape n'est possible qu'à partir de votre ordinateur). Les questions peuvent avoir maximum 4 propositions de réponses.

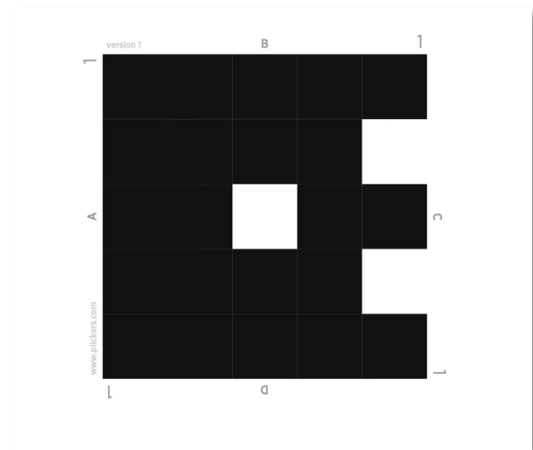


Quatrième étape : Attribuer vos questionnaires aux différentes classes. (Cliquer sur ajouter à la liste d'attente et sélectionner les classes que vous voulez) C'est possible via l'ordinateur ou directement via votre téléphone.

Cinquième étape : Télécharger et imprimer vos cartes Plickers. Elles sont valable pour l'ensemble des classes donc vous n'avez besoin que d'un jeu de cartes. (Conseil : vous pouvez les plastifier pour une utilisation plus durable.)

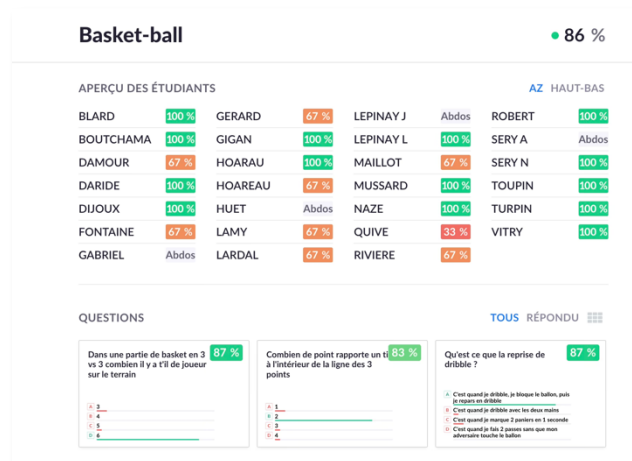
Sixième étape : Télécharger l'application sur son téléphone.

Septième étape : Avec vos élèves. Lancer l'application, lire ou projeter les questions.



Huitième étape : Scanner les réponses de vos élèves (sur chaque élève, vous aurez le nom + un point vert si c'est la bonne réponse ou un point rouge si c'est la mauvaise réponse)

Neuvième étape : Scanner les réponses de vos élèves (sur chaque élève, vous aurez le nom + un point vert si c'est la bonne réponse ou un point rouge si c'est la mauvaise réponse)



Dixième étape : Analyser les données sur votre téléphone ou votre ordinateur