



Socrative

Adrien Guinemer

« Monsieur, on fait un *Socrative* demain ? ». Cette petite phrase, je l'entends de plus en plus souvent en fin de cours en ce moment. Et cela alors que personne ne m'a jamais réclamé auparavant le diaporama de calcul mental !

Socrative, qu'est-ce que c'est ?

C'est une interface (service gratuit disponible en ligne ou comme application sur smartphone) qui permet de créer des sondages, des quiz et des QCM et d'obtenir les réponses des élèves en temps réel. Simple, facile à prendre en main, *Socrative* permet aux enseignants de faire participer leurs classes à une série d'exercices via des smartphones, ordinateurs ou tablettes.

Outre l'avantage de séduire mes élèves par rapport aux diaporamas, auxquels ils sont désormais habitués, l'outil me permet de proposer aisément des vrai-faux, des QCM ou autres quiz. De plus, chaque élève avance à son rythme sur son appareil (smartphone ou tablette).

De nombreuses options sont à disposition du professeur. On peut insérer des images dans les questions, imposer un temps limité pour chaque question, poser les questions aléatoirement afin d'éviter que des voisins aient la même question en même temps, etc. Parmi les modes disponibles, on pourra faire répondre les élèves

par équipe à l'aide du mode *Jeu Spaceship* (ou « course à l'espace »).

L'enseignant dispose en direct des réponses des élèves sur son propre terminal (par terminal, on entend indifféremment smartphone, ordinateur ou tablette) à l'aide du service dédié à l'enseignant. En effet, si l'enseignant doit disposer d'un compte pour utiliser le service (en ligne ou grâce à l'application *Socrative Teachers*), l'élève ou l'étudiant doit simplement indiquer le nom de la salle (qui lui est communiqué par l'enseignant) dans l'application *Socrative Students*.

Actuellement, la version française disponible (qui est relativement récente) n'est pas de très bonne facture : de nombreuses imprécisions dans la traduction rendent presque l'utilisation en anglais plus adaptée. On pourra le regretter mais gageons que cela s'améliorera bientôt.



Sortons des sentiers battus

Récemment, j'ai déclenché par erreur le mode « Enquête finale » et j'ai découvert une merveille : l'obtention d'un feedback* de chaque élève avec une trace. Je parle de trace puisque les réponses des élèves sont conservées. L'enseignant peut les consulter plus tard afin de les analyser et d'adapter au mieux l'heure de cours suivante. Les réponses portant le nom de l'élève, on peut différencier aisément. On peut également choisir de masquer les noms et analyser toutes les réponses avec la classe pour discuter du concept comme dans l'exemple ci-dessous :

#1	Expliquer rapidement ce qu'est un vecteur.	
MASQUER LA RÉPONSE	AFFICHER LES NOMS	29/30 des étudiants ont répondu
Un vecteur est un segment qui représente le déplacement d'un point		
Un vecteur est une translation d'un point à un autre.		
un vecteur est une "fleche" ayant un sens, une direction et une longueur. il va d'un point à un autre		
c'est la translation d'un mouvement		
Un vecteur est un déplacement d'un point A à un point B		
la translation d'un vecteur, c'est ce qui a un point M associe un point M'. par exemple : une translation de vecteur AB associe le point B au point A		
un vecteur est un mouvement partant de A à B dans un repere		
Un vecteur est la distance d'un point A à un point B qui associe une translation.		
Un vecteur est la translation entre deux point du plan		
Un vecteur est une flèche qui représente la translation d'un point vers un autre		
un vecteur forme une translation, un mouvement.		
Un vecteur est une translation...		
Un vecteur est la translation d'un point A à un point B.		
Un vecteur est ce que l'on associe a une translation Une translation est une transformation de a par b		
Un vecteur est la translation du point A au point B.		
c'est la distance entre deux points		
un vecteur est defini par sa norme ,son sens et sa direction . c'est prendre un point et definir une translation avec se point pour associer un autre point . M est un point et M'sera sont transleté. c'est comme si on faisait glisser ce point d'une coordonnee a une autre .		
C'est un segment qui a été translaté		

Dans cette enquête finale, *Socrative* propose automatiquement trois questions :

#1	Dans quelle mesure avez-vous compris le matériel d'aujourd'hui?
QUEL EST NOTRE CLASSEMENT?	0/0 des étudiants ont répondu
A	Totalement compris
B	Plutôt bien
C	Pas très bien
D	Pas du tout
#2	Qu'avez-vous appris dans la classe d'aujourd'hui?
#3	S'il vous plaît répondre à la question de l'enseignant.

* Le feedback, appelé également rétroaction en français, est le fait d'obtenir une information en retour de la part de quelqu'un sur son degré de perception de l'information. Dans *Visible learning*, John Hattie, chercheur néo-zélandais en science de l'éducation, présente ses travaux tirés des résultats d'une méta-analyse. Il dresse une liste de facteurs de réussite des apprentissages et les classe en fonction de leur efficacité. Le feedback arrive en première position. Ici, Hattie (<http://bit.ly/johnHattie>) parle du feedback donné par l'enseignant à l'élève. C'est quelque chose de difficile dans une classe de 35 élèves mais le numérique facilite la démarche. Grâce à un quiz *Socrative*, l'élève a un feedback direct sur sa réussite ou non et l'enseignant peut expliquer également la réponse dans le quiz. Le feedback dont je parle ici est celui que l'enseignant obtient de la part de l'apprenant.

Dans la question 3, l'enseignant peut poser une question courte et simple au tableau qui lui permettra de voir si une notion est maîtrisée. Par exemple : donner la solution de $3x - 7 = 0$.

Ainsi, un feedback après chaque heure devient possible en moins de 5 minutes et l'analyse des réponses est beaucoup plus simple qu'avec un questionnaire papier idoine. Sans oublier la possibilité de poser une question adaptée à la séance : sur le contenu, le déroulé, ou autre.

Utiliser un smartphone ou une tablette en classe ?

C'est ce qu'on appelle le BYOD, autrement dit le *Bring Your Own Device*, à savoir l'autorisation pour les élèves d'utiliser leur propre portable ou tablette en classe. Une petite révolution qui devrait faciliter nos séances et peut-être permettre aux élèves de progresser. Pour cela, il faut convaincre les familles et notre hiérarchie. En ce qui me concerne, les parents sont ravis de voir que leurs enfants seront aussi éduqués au numérique. La direction de mon établissement, très positivement sensible à la question, a fait en sorte que le règlement intérieur autorise cette pratique jusque-là proscrite. J'avoue volontiers que le public de l'établissement (plutôt discipliné) a également permis la chose plus simplement.

Il est évident que de telles pratiques ne sont pas possibles partout. Pour utiliser *Socrative*, il faut que chaque terminal soit connecté à internet. Il est donc nécessaire de disposer d'un accès sans fil à internet dans la salle de classe, ce que tous les établissements (voire académies !) ne permettent pas. En effet, on s'imagine mal

demander aux élèves d'utiliser leur propre forfait en plus de leur propre appareil.

Ainsi nous en venons à la seconde difficulté que l'on pourrait rencontrer ici : tous les élèves, et je pense en particulier aux jeunes élèves de sixième, ne disposent pas d'un smartphone. On pourra alors faire réaliser l'activité à tour de rôle en proposant une autre activité papier en parallèle comme nous pouvons le faire lors d'un travail en salle informatique. Pour ma part, je me suis décidé à ne pas utiliser cette technologie en sixième.

Pour les plus grandes classes, je résous le problème en mettant quelques appareils personnels à disposition des élèves qui n'auraient pas de smartphone. Je garde toujours dans mon cartable une tablette d'entrée de gamme, mon ordinateur portable ainsi que mon smartphone. Bien souvent cela suffit à couvrir les besoins d'une classe.

Un argument contre l'utilisation des outils des élèves est celui de la comparaison des appareils entre les élèves. Mais ne le font-ils pas déjà en dehors des cours ? A-t-on besoin des smartphones pour comparer les moyens de l'un et les moyens de l'autre ? Je ne le crois pas. Par ailleurs, on pourrait aller jusqu'à imaginer une liste de fournitures scolaires comprenant une tablette bas de gamme à moins de 100 €.

Éducation au numérique

Mais cette génération d'élèves, bien que très équipée en terminaux mobiles, a besoin d'aide. Elle a beau avoir le smartphone quasiment greffé dans la paume dans la main, elle ne maîtrise pas les outils nécessaires à une utilisation profes-

Sortons des sentiers battus

sionnelle. D'où le rôle d'éducateur au numérique, défi du 21^{ème} siècle, que chaque enseignant doit relever à l'aide de l'institution.

Je ne croyais pas trop aux vertus du BYOD mais il a pris sa place naturellement. Aujourd'hui ma pratique l'a complètement intégré. J'évoquerai d'autres outils que *Socrative* dans les prochains numéros de PLOT.

Gageons que nous pourrons tous progressivement tirer profit de ces outils et de leurs possibilités bien que la vitesse d'évolution de ces technologies soit bien supérieure à celle de l'institution.

Et maintenant à vos smartphones et à ceux de vos élèves !



LES LIMITES DU BYOD

Afin de vous faciliter la tâche lors de la consultation des liens, nous utilisons désormais le réducteur d'URL « bitly » : pour vous, un lien raccourci vers le site mentionné avec moins de caractères à saisir donc moins de risque d'erreurs. On n'arrête pas le progrès !

Ce réducteur d'URL (ou un autre) peut vous servir lorsque vous souhaitez communiquer des liens à vos élèves dans un document papier. En créant gratuitement un compte, l'application bitly vous offre la possibilité d'obtenir des statistiques sur le nombre de clics vers les liens créés.