

SOCRATIVE, Le QCM rapide !

une application web 2.0 pour évaluer la compréhension de vos étudiants

Essyllt Louarn (essyllt.louarn@u-psud.fr), Marie-joele Ramage et l'équipe de l'UE Meth 192

Dans le cadre de l'enseignement de C2i à la Faculté des Sciences (UE Meth 192), il a été testé l'application web 2.0 SOCRATIVE disponible sur le web aux enseignants voulant créer des QCM à interaction immédiate pour ses étudiants.

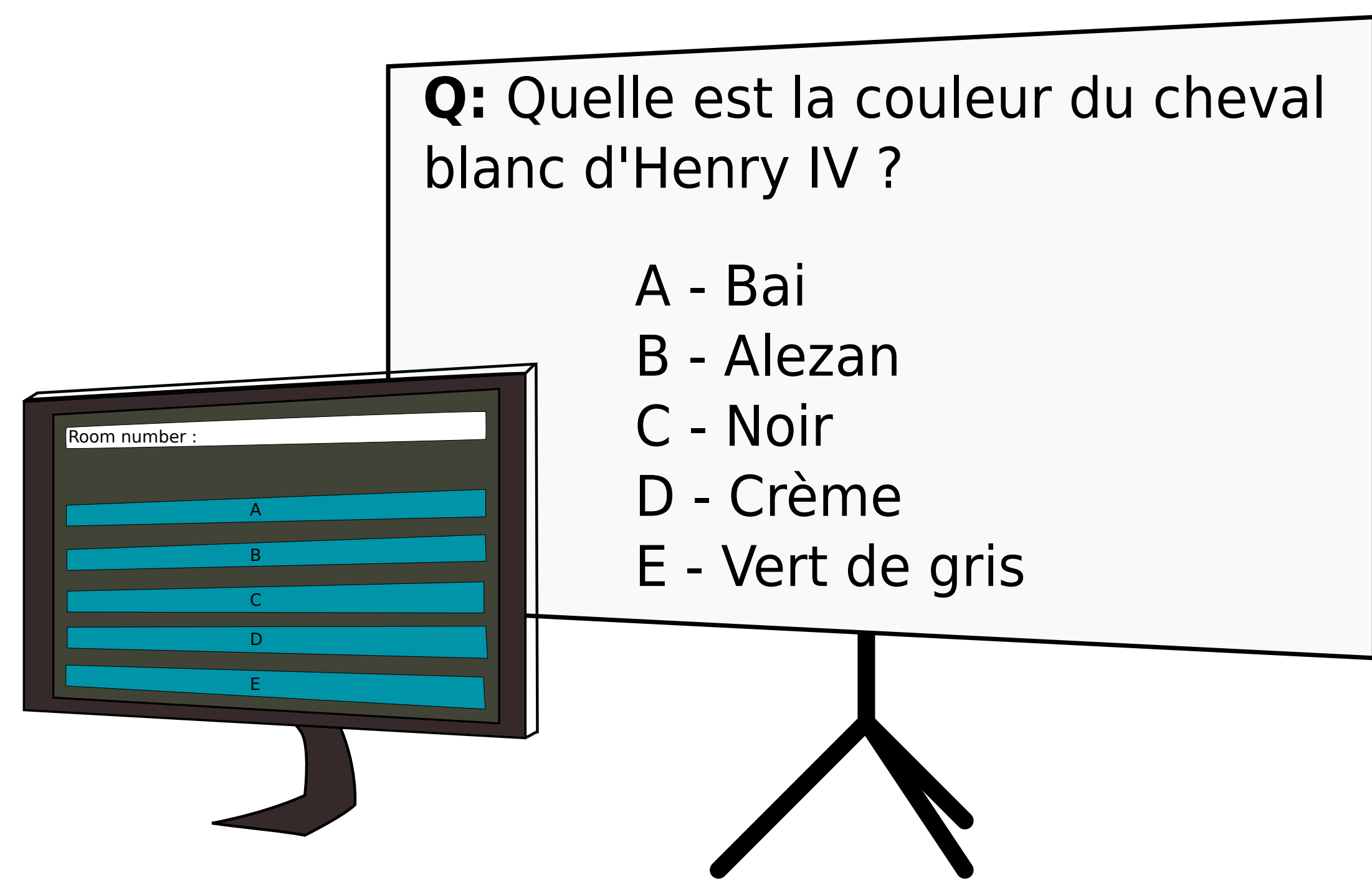
L'utilisation est simple. Elle nécessite une inscription de la part de l'enseignant seulement, les étudiants ont uniquement besoin du numéro de la classe de l'enseignant (toujours le même : décerné à l'inscription).

L'application existe en version web et smartphone (iPhone et Android).

Le site (www.socrative.com) propose

- un accès étudiant : m.socrative.com
- un accès enseignant : t.socrative.com

UTILISATION SIMPLE : Single question activity



Fonctionnement :

La question est au tableau.
L'enseignant contrôle le déroulement.
Entièrement anonyme pour l'étudiant.

Trois possibilités :

- Choix multiple (QCM)
- Vrai ou Faux (QCM simple)
- Question à réponse orientée courte (QROC)

Résultats :

Immédiats à chaque réponse.
Affichage en diagramme en bars pour les QCM, liste pour les questions ouvertes.
Possibilité d'export des résultats

Remarques :

Pour la question type "réponse ouverte courte", il est possible de voter pour la meilleure réponse.



FIGURE 1 : Affichage des résultats en temps-réel lors d'une question type QCM. Il est possible de cacher les réponses pour ne pas biaiser la réponse des étudiants n'ayant pas répondu.

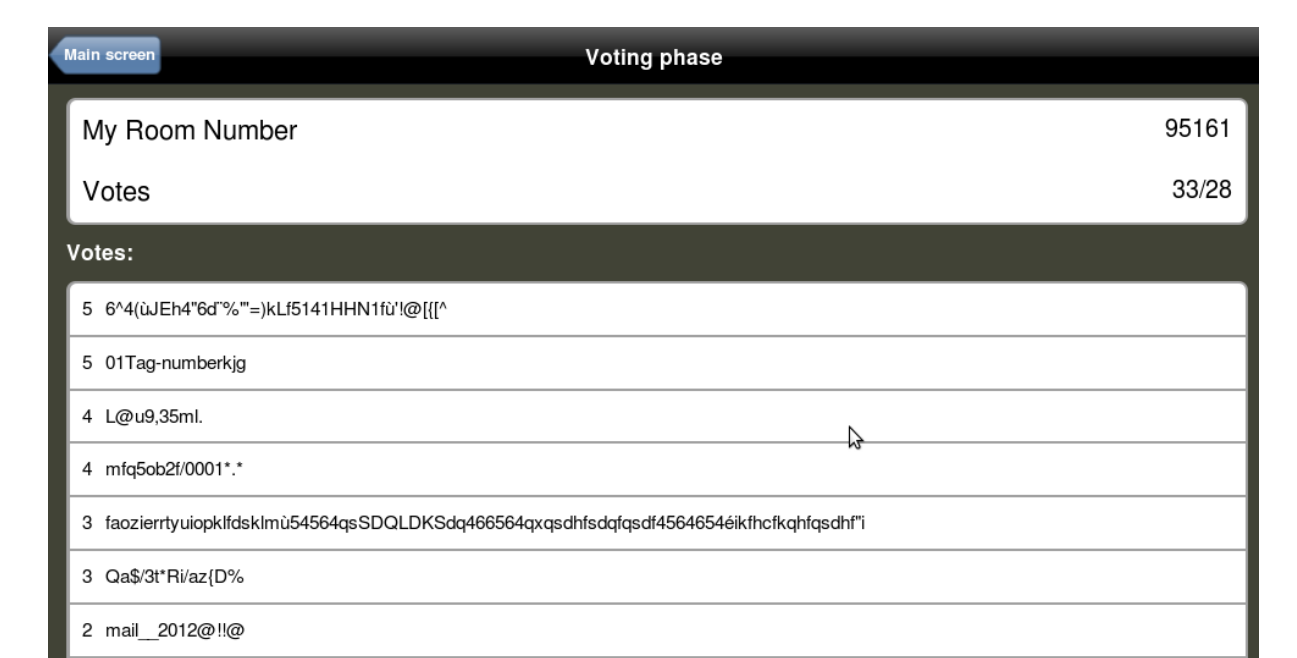


FIGURE 2 : Affichage des résultats en temps-réel lors d'une question type QROC. Les étudiants peuvent ensuite voter pour la réponse d'après eux la plus pertinente (uniquement possible dans ce mode). La réponse ayant accumulé le plus de vote apparaît en premier.

Intérêts :

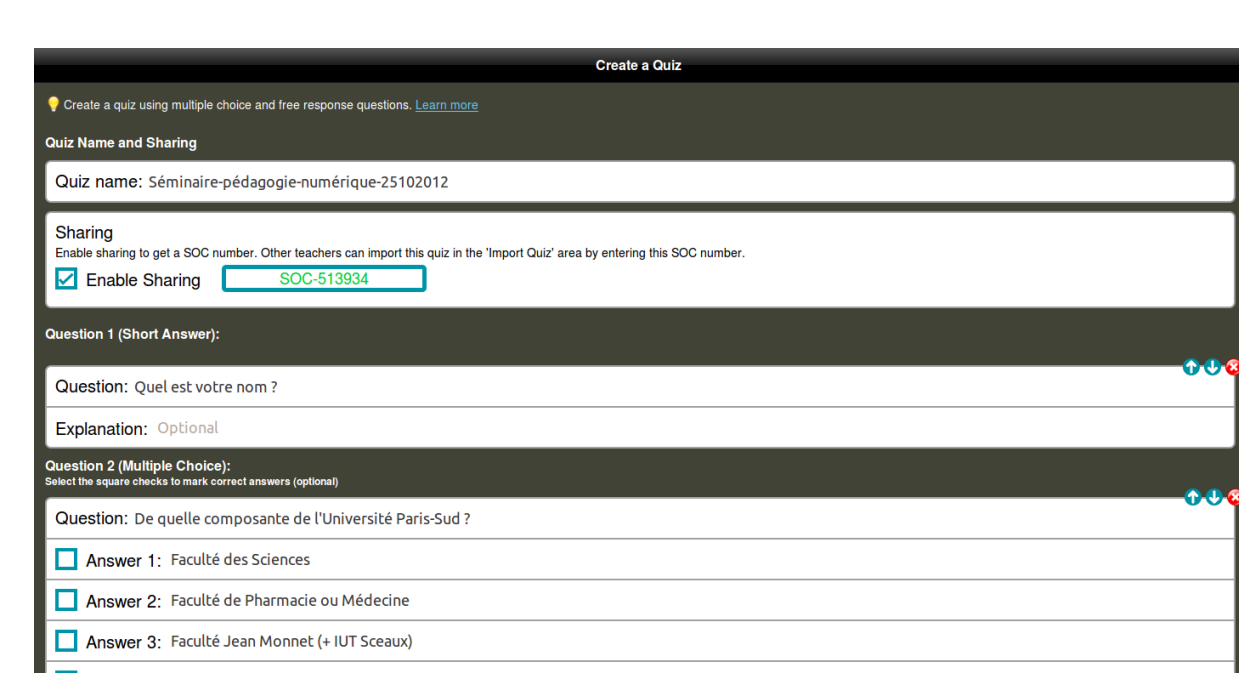
L'interaction immédiate entre l'étudiant et l'enseignant permet d'évaluer rapidement les connaissances et la compréhension des étudiants sur le cours.

Dans le cadre des enseignements de C2i, cet outil a été utilisé essentiellement pour évaluer les connaissances des étudiants avant le cours. Les résultats sont ensuite commentés par les étudiants et l'enseignant pour pointer les erreurs et faire un point de cours sur le sujet.

Quand une deuxième question du même type a été posée après cette première question et le cours, ce dispositif a montré la capacité des étudiants à s'approprier rapidement les connaissances vues (pas de fautes sur la deuxième question).

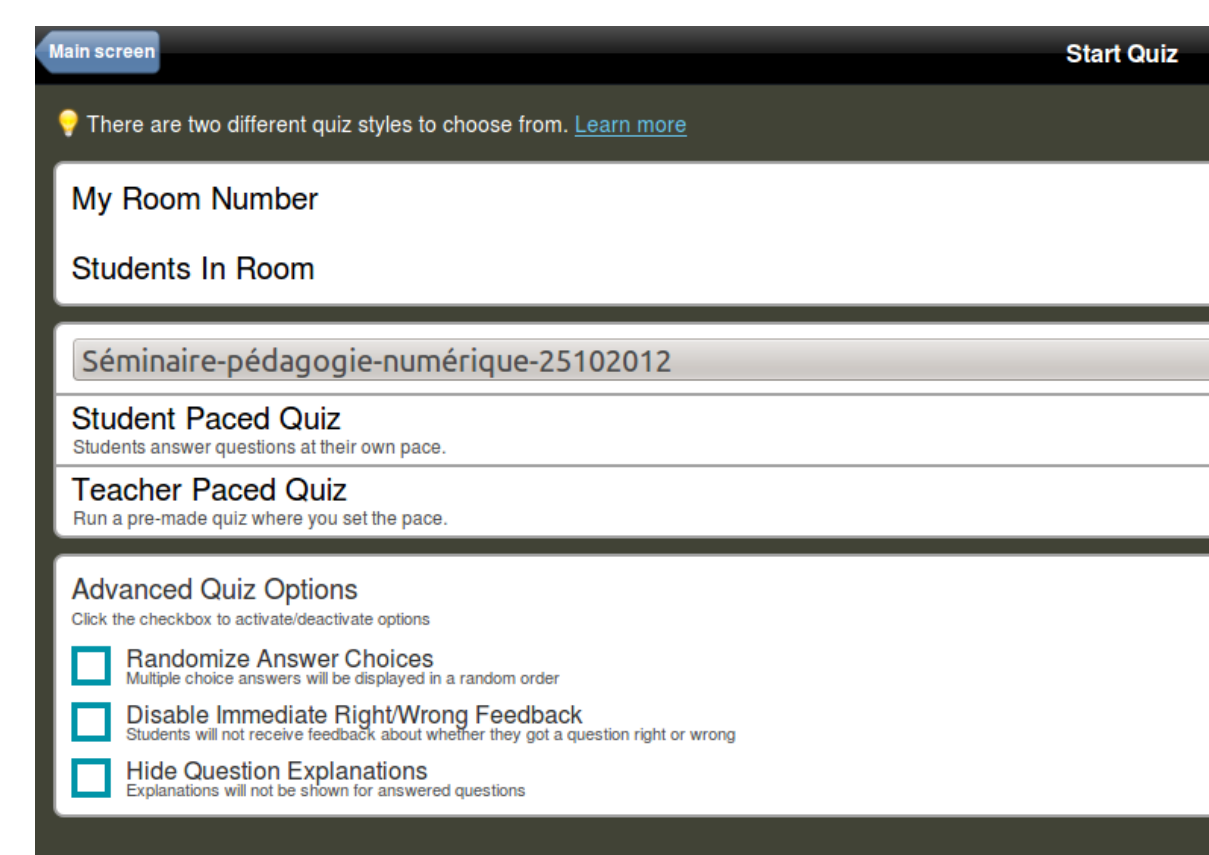
UTILISATION AVANCÉE : Préparation de quizz et collaboration entre enseignants

Créer un QUIZZ :



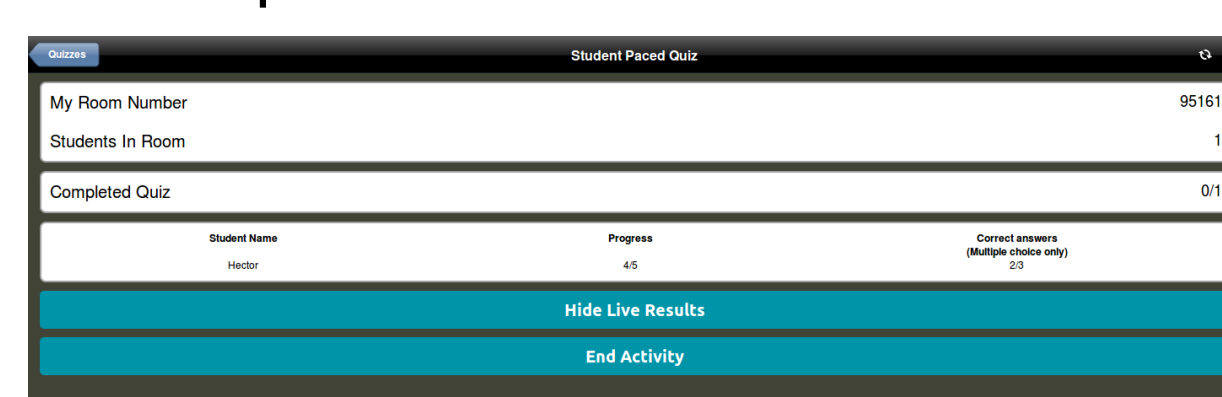
Utiliser le QUIZZ :

Choix de la vitesse d'exécution, de la validation de la réponse ou non (feedback), mélange des réponses, etc...

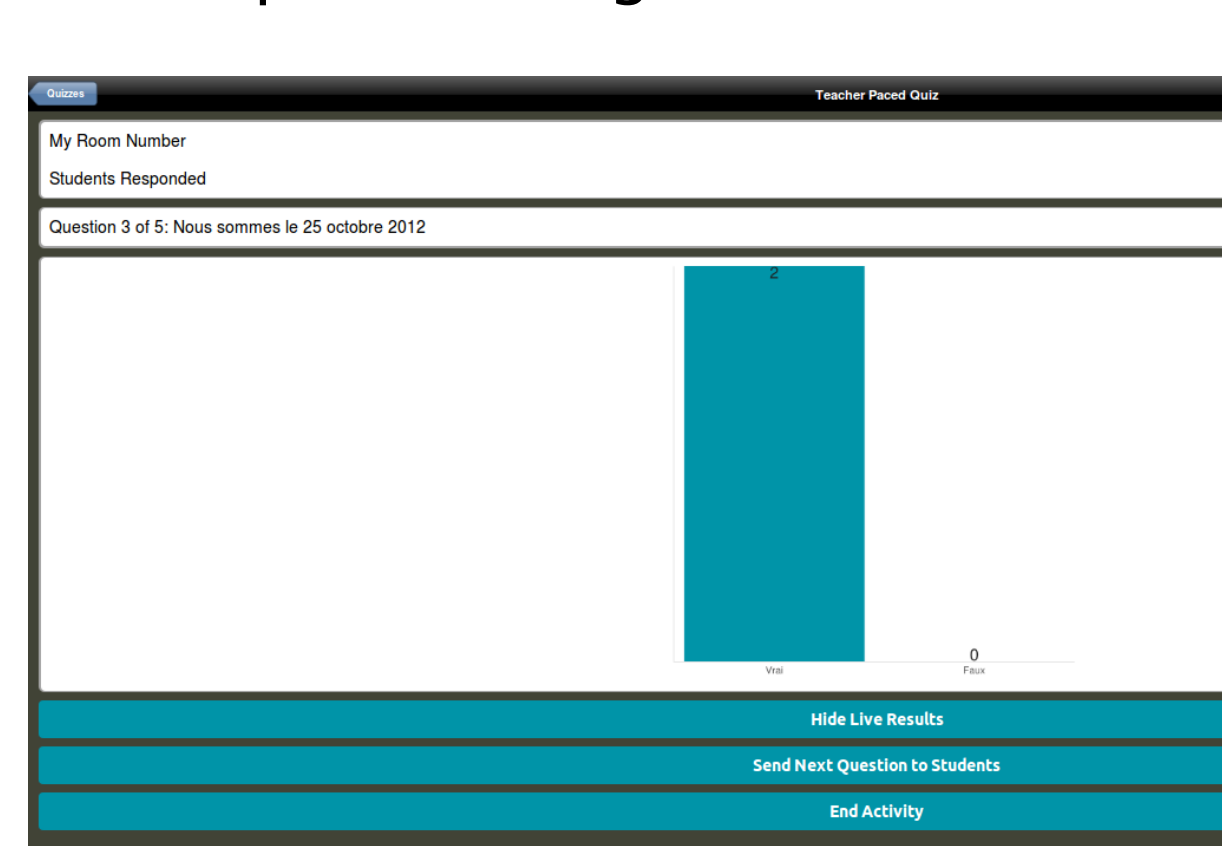


Suivre le QUIZZ en continu :

Contrôlé par l'étudiant :



Contrôlé par l'enseignant



Résultats du QUIZZ :

L'exportation dans un format éditable est proposée.

Question	A	B	C	D	E
1. Quelle est la capitale de la France ?	Paris	Bruxelles	Berlin	Madrid	Rome
2. Quel est le plus grand pays du monde ?	Canada	USA	Russie	Chine	Inde
3. Quelle est la capitale de l'Allemagne ?	Berlin	Paris	Bruxelles	Rome	Madrid
4. Quel est le plus grand pays d'Europe ?	Russie	France	Allemagne	Italie	Espagne
5. Quelle est la capitale de l'Italie ?	Rome	Paris	Bruxelles	Berlin	Madrid
6. Quel est le plus grand pays d'Asie ?	Chine	Inde	Russie	USA	Canada
7. Quelle est la capitale de l'Espagne ?	Madrid	Paris	Bruxelles	Berlin	Rome
8. Quel est le plus grand pays d'Amérique du Sud ?	Brazil	USA	Russie	Chine	Inde
9. Quelle est la capitale de la Belgique ?	Bruxelles	Paris	Berlin	Rome	Madrid
10. Quel est le plus grand pays d'Amérique du Nord ?	USA	Canada	Russie	Chine	Inde

Partager un QUIZZ :

Après enregistrement, un numéro SOC est attribué aux quizz qui permettent le partage (choix par défaut).

Le numéro du quizz est de type SOC-XXXXXX. Ce numéro est mis à disposition de la communauté pour échange.

Testez vous-même en utilisant le numéro SOC-513934.

UTILISATION DYNAMIQUE : Course-poursuite

SPACE-RACE :

Une couleur assignée à un groupe d'étudiants. Le but est d'avoir un maximum de points le plus rapidement possible.

Fonctionnement normal :

Tous les étudiants jouent. La répartition dans les groupes peut être aléatoire.

1 pt/bonne réponse/étudiant

Problèmes :

- pas de réel travail de groupe
- les groupes doivent être exactement équilibrés (en nombre de membres)

Utilisation testée en cours :

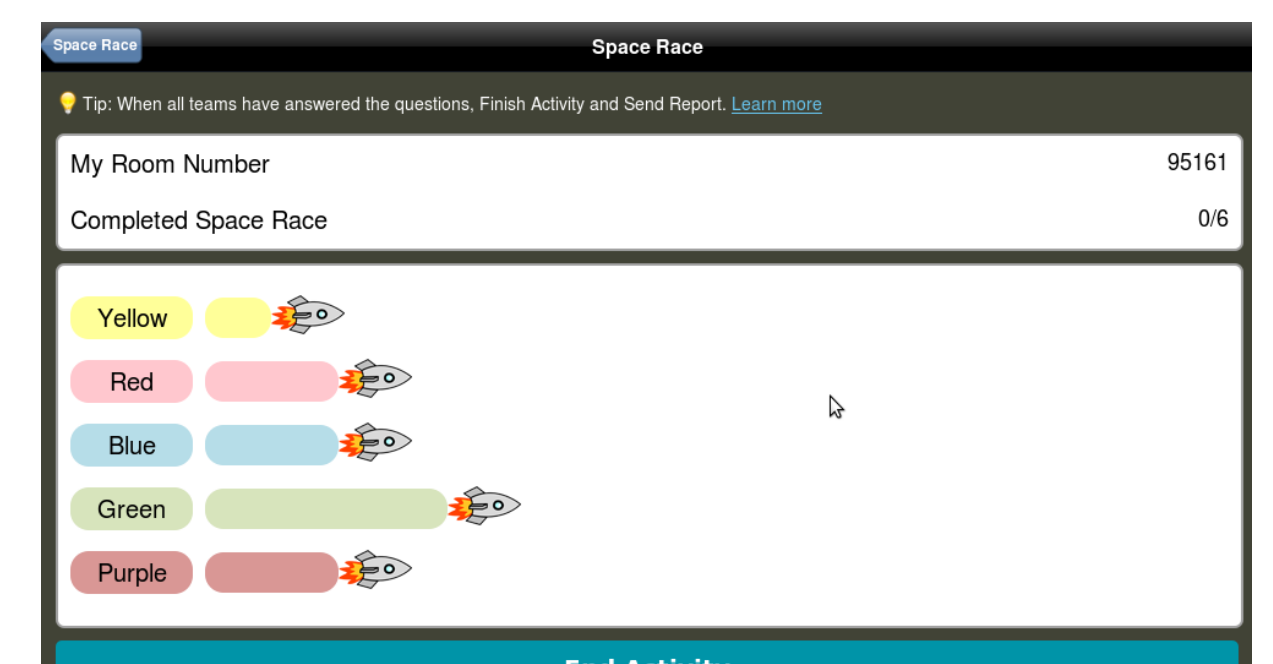
1 inscrit par groupe

1 pt/bonne réponse/groupe

-> comparaison directe

Problème :

Possibilité de s'inscrire deux fois...



CONCLUSIONS :

Intérêts :

- Interaction immédiate
- Facilité d'utilisation
- Création de quizz
- Partage de quizz entre enseignants
- Export des résultats
- Pas d'inscription pour les étudiants
- Multi-plateforme (Mobile, PC)

- Complètement anonyme
 - Pas de stigmatisation de l'erreur
- Captation de l'intérêt des étudiants
 - Amélioration de la motivation
- Travail en groupe
 - Discussion constructive entre les étudiants
- Prise de conscience des conceptions erronées
 - Prise en compte de l'erreur pour progresser

Inconvénients :

- Pas de questions à réponses multiples
- Limité à 50 étudiants par cours
- Disponible en anglais uniquement
- Pas en licence libre
- Utilisable en dehors d'une salle info ?
- L'utilisation d'un mobile peut-elle perturber la classe ?

Remarques:

Logiciel fait par et pour les enseignants. Il existe une base d'exemples d'utilisation. Pour l'instant l'application est gratuite. Cette version est dite de test. Dans le futur, elle pourrait devenir payante.

Pour en savoir plus :

Site web : www.socrative.com
 Blog du site : <http://www.socrative.com/garden/>
 Vidéo de démonstration : <http://vimeo.com/27564554>