

TUTORIEL D'UTILISATION DE QUIZ WIZARD

1. Créer un compte

- Rendez-vous sur [Quiz Wizard](#).
- Cliquez sur **Register** pour créer un compte (utilisez de préférence votre adresse académique).
- Validez l'inscription via le mail de confirmation.



EN ▾

Login

Email address

✉ Estelle.Arcaz@ac-guadeloupe.fr

Password

🔒 Enter your password

[Forgot your password?](#)

Login



[Register](#)

[Terms of Service](#)

[Privacy Policy](#)

2. Importer un support

- Connectez-vous puis cliquez sur **Créer du contenu**.
- Importez un document (texte, PDF, image, lien vers une ressource en ligne).
- Donnez un titre à votre projet.



[Créer du contenu](#)

[Guide d'utilisation](#)

[Mes cours](#)

[Cours publics](#)

[↔](#)

FR ▾

Depuis quelle source souhaitez-vous générer des questions ?



La sécurité et la confidentialité de vos données sont notre priorité et nous garantissons qu'aucun modèle d'IA ne sera entraîné avec vos données. Découvrez comment nous protégeons vos informations sur [notre page dédiée](#).



Document



Texte



Thématique



YouTube

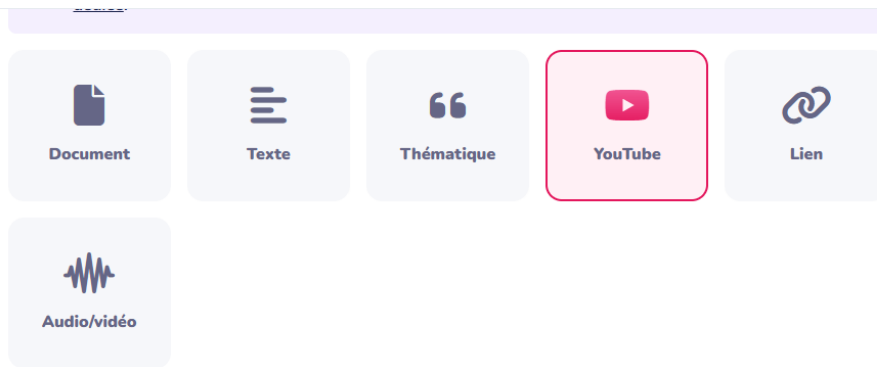


Lien



Audio/vidéo

[Donnez-nous votre avis](#)



3. Générer des activités

- Une fois le support importé, Wizard propose automatiquement plusieurs types d'activités :
 - **quiz interactifs** (QCM, vrai/faux, réponses courtes),
 - **cartes conceptuelles**,
 - **résumés visuels**,
 - **flashcards de vocabulaire**.
- Les activités sont **éditables** : vous pouvez les corriger, simplifier ou complexifier selon vos objectifs.
- Vous pouvez également réaliser de jolis supports avec CANVA.

Quel type de contenu souhaitez-vous créer ?

La sécurité et la confidentialité de vos données sont notre priorité et nous garantissons qu'aucun modèle d'IA ne sera entraîné avec vos données. Découvrez comment nous protégeons vos informations sur [notre page dédiée](#).

- ☐ **Structure du cours** BETA
Générez une table des matières, un glossaire, des concepts clés et des résumés
- ☐ **Questions à choix multiple**
Générez des énoncés de QCM, leur réponse correcte et les distracteurs associés
- ☐ **Sondage**
Générez des questions de sondage avec leurs choix de réponses
- ☐ **Questions ouvertes**
Générez des énoncés de questions ouvertes et les réponses correctes associées
- ☐ **Textes à trous** BETA
Générez des textes avec des trous à remplir
- ☐ **Associations** BETA
Générez des associations avec leurs réponses correctes
- ☐ **Brainstorming** BETA
Générez des questions pour des sessions de brainstorming, avec des catégories où placer les réponses
- ☐ **Jeu de flashcards**
Générez un ensemble de cartes recto-verso pour tester des concepts, définitions, dates...

(facultatif) Instructions supplémentaires BETA ▼

Générer le contenu

Contenu



Jeu de flashcards

Jeu de flashcards

Recto Question	Verso Réponse	
Qui étaient Prométhée et Épiprométhée dans la mythologie grecque?	Ce sont deux titans chargés de créer l'humanité et de lui permettre de se développer.	
Que fit Prométhée pour aider l'humanité?	Il vola le feu sacré des dieux et le donna à l'humanité.	
Pourquoi Prométhée savait-il qu'il serait puni par les dieux?	Parce qu'il avait commis un crime en volant le feu sacré.	
Que conseilla Épiprométhée à Prométhée concernant les cadeaux des dieux?	Il lui conseilla de ne rien accepter des dieux pour assurer la sécurité de leur création.	
Qui ordonna à Héphaïstos de créer la première femme?	Zeus, le dieu suprême.	

Exporter

Sauvegarder >

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

1 - Dos 1

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

2 - Dos 2

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

3 - Dos 3

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

La sorcière Circé

4 - Dos 4

Ulysse et ses compagnons naviguent pendant longtemps jusqu'à ce qu'ils arrivent sur une île.

Ulysse et ses compagnons châtient un comparse. Ulysse part chercher et ramène une fille.

Ulysse et ses compagnons partent en expédition et découvrent un public sans des solides exemples "généralistes" devant.

Ulysse et ses compagnons explorent l'île.

5 - Faits 1

Les compagnons d'Ulysse font la rencontre de Circé. Elle les invite à manger un festin avec elle.

Circé enlève les compagnons d'Ulysse : le reste les transforme en porcs et elle les tient prisonniers.

Sortir pour sauver Ulysse.

Ulysse part sauver ses compagnons.

6 - Faits 2

Ulysse rencontre Héraclès qui lui donne un antidote pour éviter d'être lui aussi transformé.

Ulysse rencontre Circé : elle accepte de l'empêcher mais il est la seule.

Ulysse et ses compagnons restent un an sur l'île de Circé. Ils décident de repartir.

Circé donne des conseils à Ulysse.

7 - Faits 3

Ulysse et ses compagnons vont d'abord devoir passer par le royaume d'Hadès.

Ulysse et ses compagnons vont devoir affronter les dangers de la mer.

8 - Faits 4

+

▼

4. Partager avec les élèves

- Cliquez sur **Publier** pour générer un lien de partage.
- Diffusez ce lien :
 - via l'ENT (wooflash),
 - par QR-code projeté en classe (Plickers),
 - ou intégré dans un Padlet ou un Genially.
- Les élèves accèdent aux activités sans avoir besoin de compte.
- Imprimer depuis CANVA pour obtenir de jolies flashcards.

5. Exploiter en Lettres

Exemples concrets :

- Générer un **quiz de compréhension** sur n'importe quel extrait étudié en classe.
- Créer une **carte conceptuelle** pour résumer les caractéristiques du réalisme.
- Fournir des **flashcards** sur les figures de style, les phrases complexes, ...
- Concevoir des **révisions interactives** avant une évaluation.

6. Conseils pratiques

- **Vérifiez** et adaptez toujours les activités générées avant de les proposer aux élèves. Il se peut qu'il y ait de petites erreurs.
- Ajustez le niveau de difficulté selon les classes.
- Combinez Wizzard avec d'autres outils numériques (ENT, Padlet, LearningApps, CANVA) pour varier les supports et créer des contenus sympatiques !