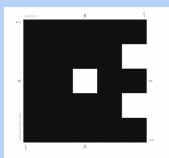


**PRÉPAREZ VOS
QUESTIONS**



PLICKERS

**DISTRIBUEZ LES
CODES PLICKERS**



Découvrez une application
qui permet de créer des
QCM numériques interactifs.

**SCANNEZ LES
RÉPONSES DE VOS
ÉLÈVES**



Quelle utilisation?

Nous vous proposons de découvrir Plickers, un outil numérique qui vous permettra de diversifier vos évaluations formatives.

Créez des QCM de 5 questions maximum que vous pourrez utiliser en début de cours pour l'interrogation de leçon, ou en fin de cours en guise de récapitulatif. En introduction d'un nouveau chapitre, cet outil se prêtera à l'évaluation diagnostique de vos élèves.

Le score de chaque élève est disponible instantanément, ce qui permet au professeur d'avoir une vision globale de la classe.

Il sera votre allié pour susciter la motivation des élèves par ses aspects ludique, succinct, et interactif.

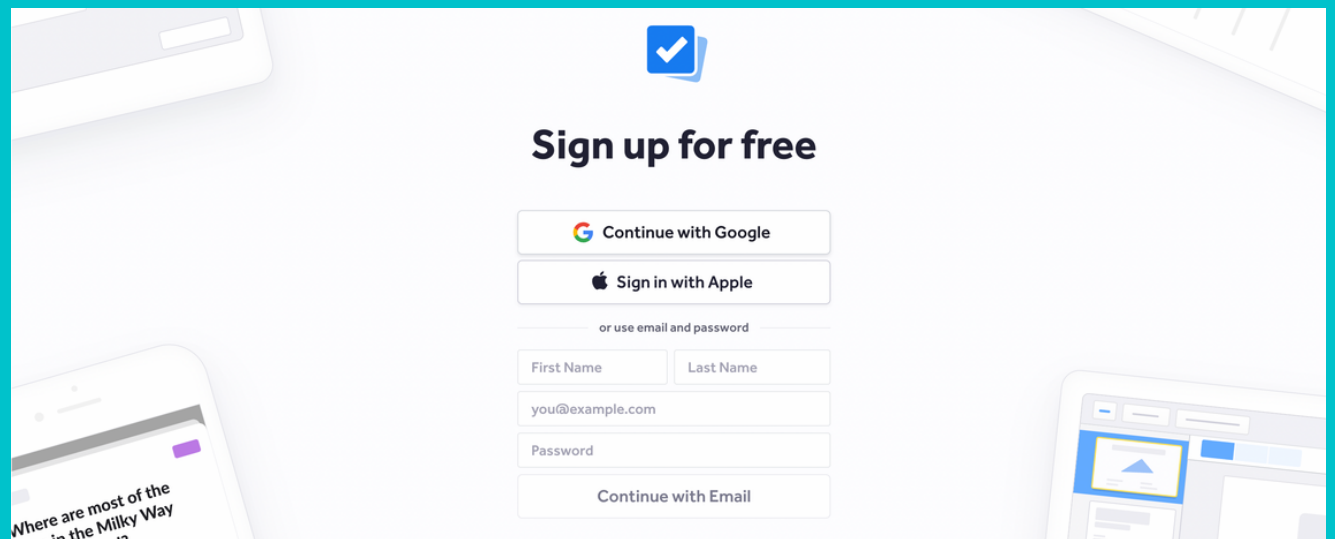
Matériel nécessaire en classe

- Vidéoprojecteur
- Ordinateur
- Téléphone ou Tablette
- Connexion internet
- Codes Plickers pour les élèves

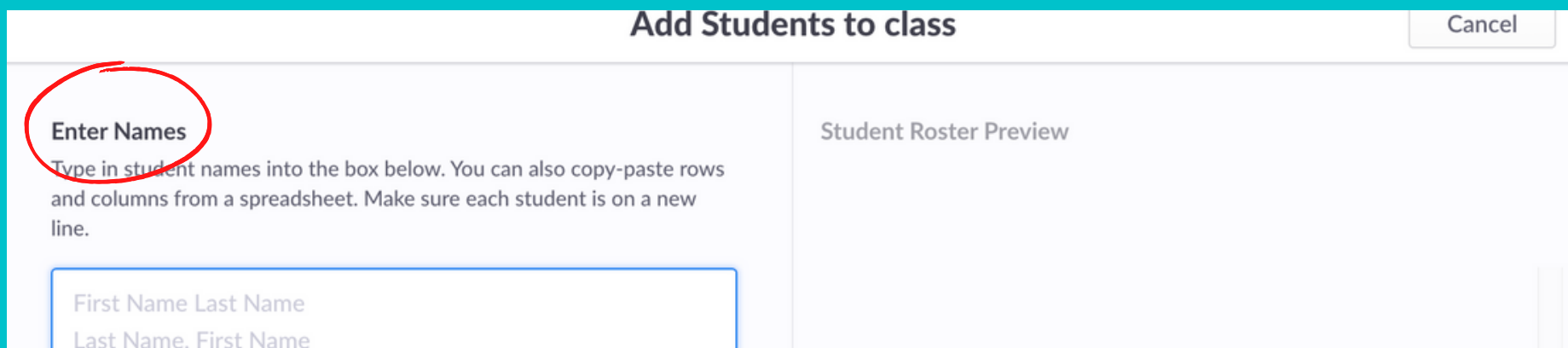
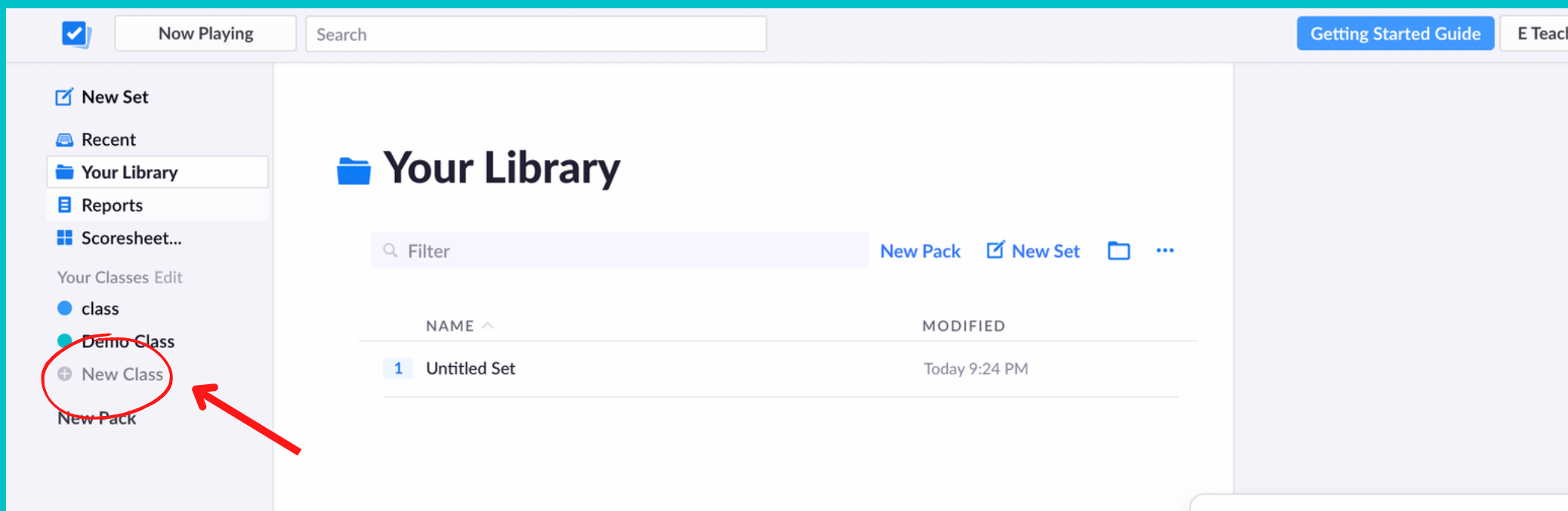


1. Créer un compte sur le site <https://www.plickers.com>

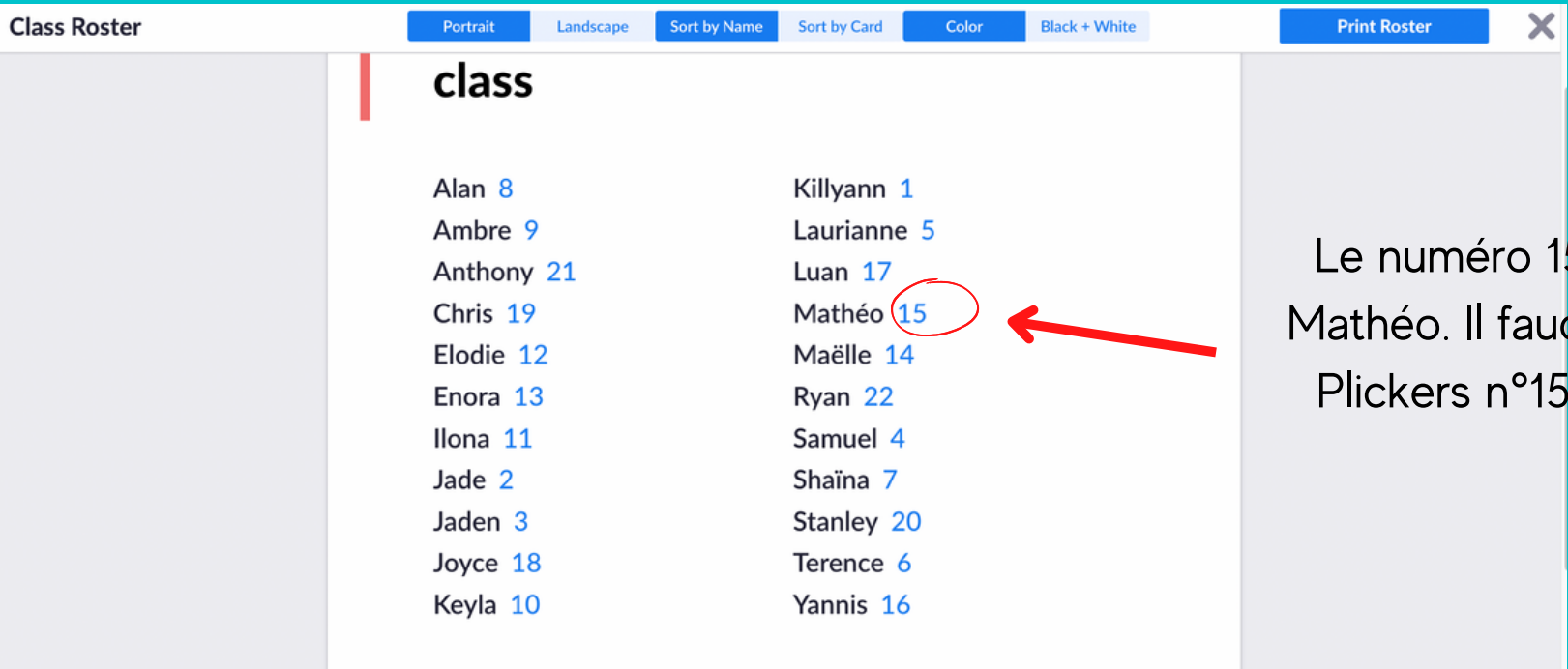
L'inscription et l'utilisation basique sont gratuites



2. Créer une classe et y ajouter des élèves.



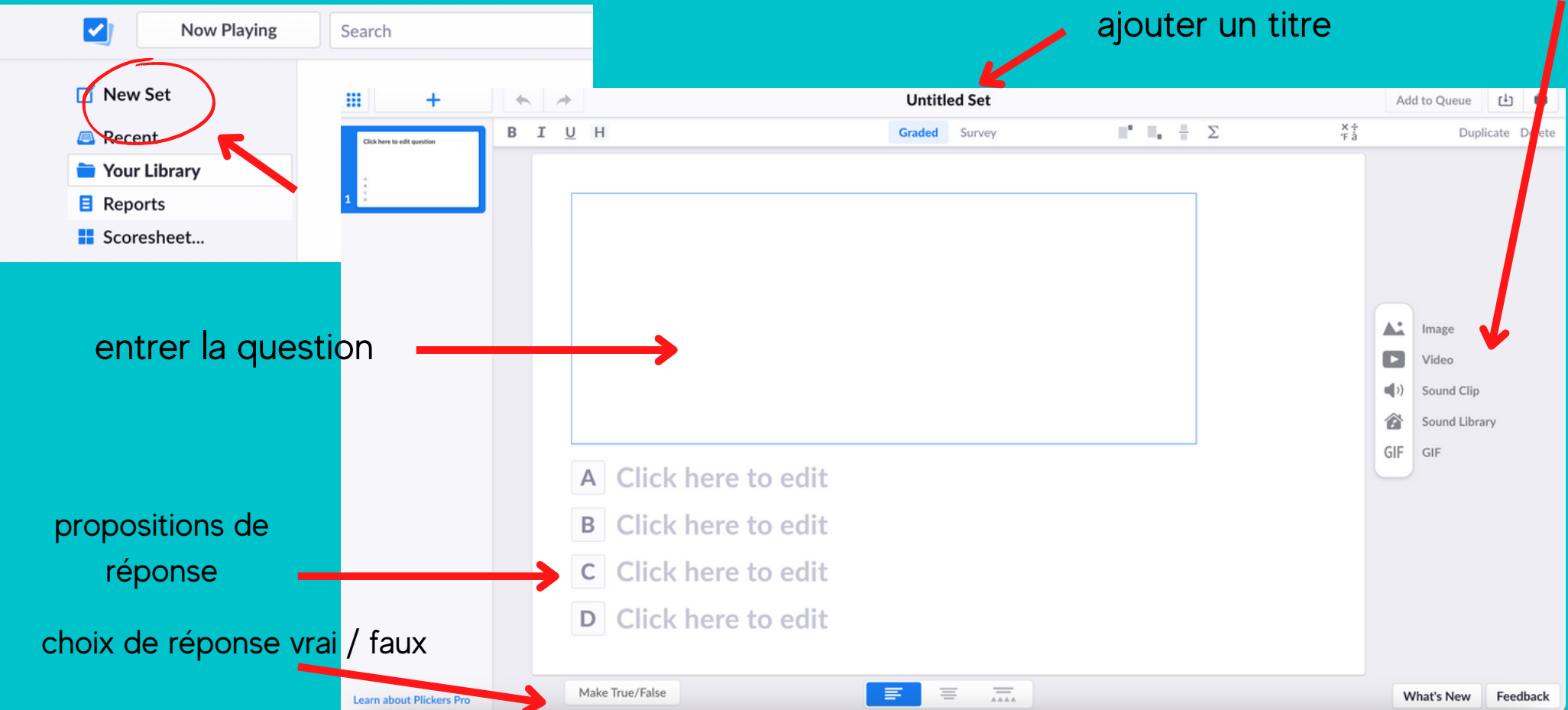
3. Cliquer sur "print class roster" pour attribuer un numéro de code à chaque élève.



Le numéro 15 est attribué à l'élève Mathéo. Il faudra lui remettre le code Plickers n°15 lors de l'utilisation en classe.

4. Créer un QCM.

intégrer une image, une vidéo, du son à la question



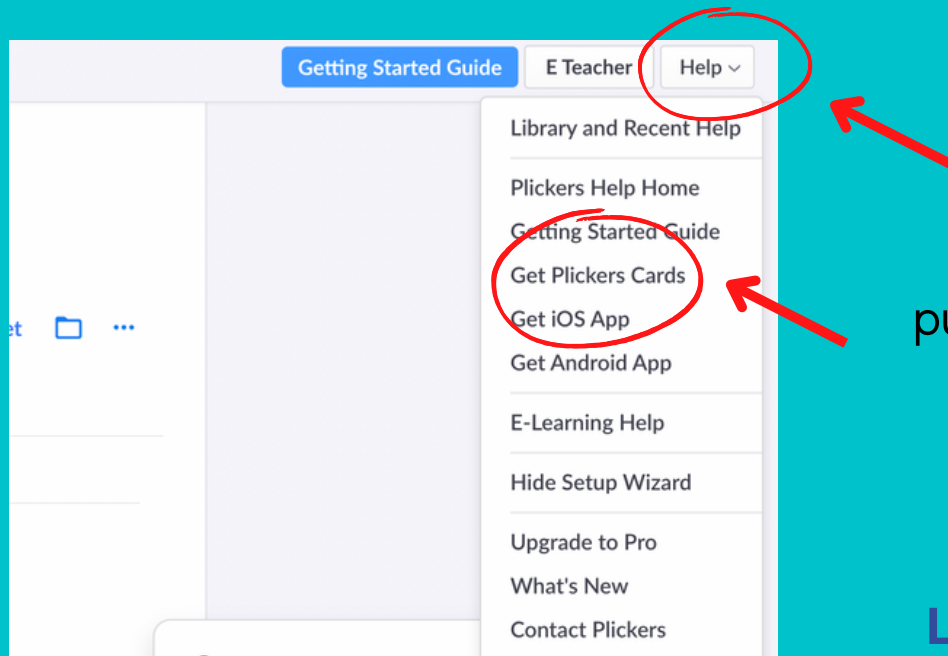
entrer la question

ajouter un titre

propositions de réponse

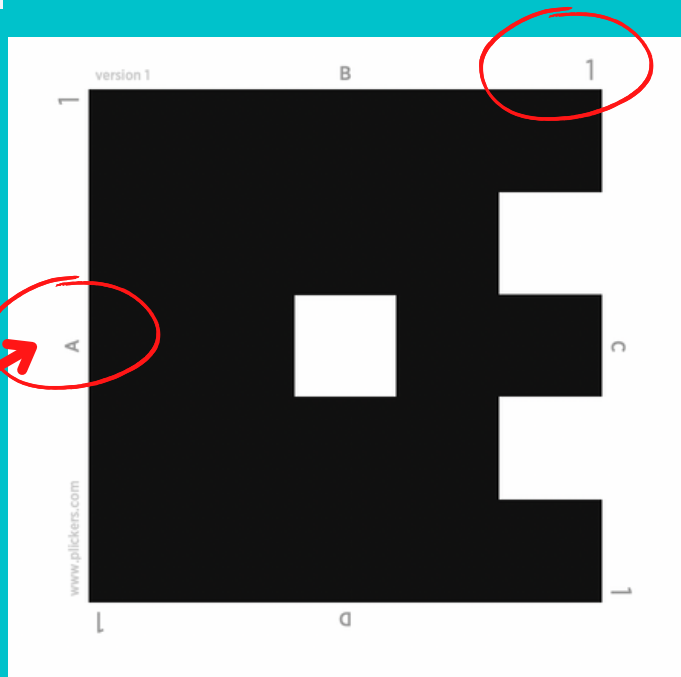
choix de réponse vrai / faux

5. Imprimer les codes Plickers.



Cliquez en haut à gauche sur l'onglet "help" puis "get Plickers cards" pour imprimer les codes

Le code Plickers



Numéro du code
Voir le roster pour savoir à quel élève il est attribué.

Les lettres A, B, C, D correspondent aux réponses proposées dans le QCM.

L'élève orientera son code de manière à ce que la réponse choisie se trouve en haut de la feuille.

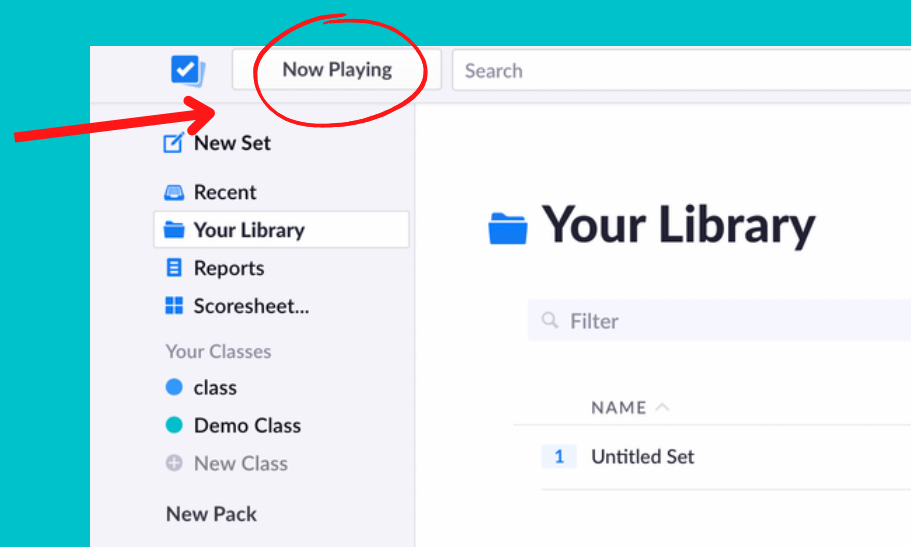
Par exemple, la réponse choisie ici serait la réponse B.

6. Télécharger l'application Plickers sur votre téléphone avec le Play Store ou l'Apple Store.



Dans la classe

Le professeur connecte l'ordinateur à son compte Pickers et clique sur l'onglet "now playing". Cet écran est projeté.

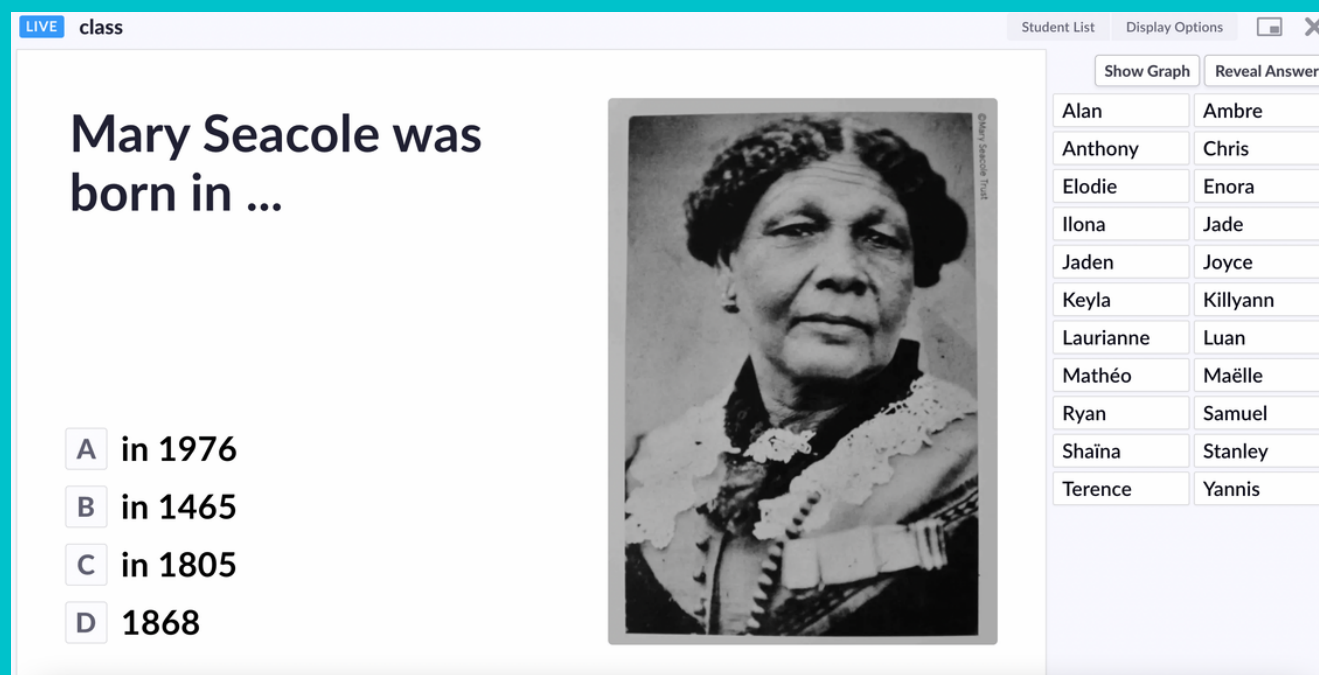


Il ouvre ensuite l'application sur son téléphone ou sa tablette. Il choisit la classe concernée et lance le QCM qui s'affiche simultanément sur l'écran projeté.



Les élèves montrent leur code orienté selon la réponse choisie.

Le professeur balaie la salle avec son téléphone pour recueillir les réponses.



Les prénoms des élèves s'affichent en bleu une fois leur réponse recueillie.

