

FERNAND

G E E K

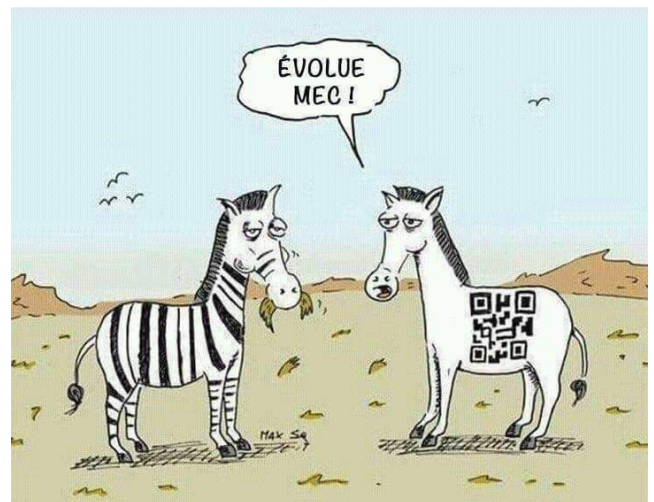
La lettre d'information pour les (futurs) personnels geeks
du Collège Fernand Gregh

Tu as fait tes exercices ?

Oui, toi qui nous lis ! As-tu fait tes exercices ? Non ? Il est temps de s'y mettre puisque coup de chance, c'est le sujet de notre Fernand Geek...

Dans ce numéro, vous trouverez trois sites sur lesquels créer des exercices à envoyer aux élèves (nous avons volontairement écarté la solution Google Form).

Chaque exerciceur a ses points positifs et ses points négatifs, nous vous laissons juges quant à votre interface préférée ou la souplesse d'utilisation qui sera la plus performante dans l'utilisation que vous souhaitez en faire.



Pourquoi donner des exercices numériques ?

Nous y voyons de nombreux avantages... Vous pouvez vous créer des banques d'exercices (modifiables) à réutiliser chaque année. Certes il vous faudra consacrer un peu de temps au début pour prendre en main la plateforme qui aura votre préférence, mais elles sont malgré tout intuitives. Les élèves (et les parents) apprécient ce genre de travail en ligne et ils le font en général avec sérieux.

Vous ne serez pas sûr(e) à 100% de qui fait l'exercice (à moins de le donner à faire en salle informatique) et vous n'aurez peut-être pas 100% d'exercices faits, mais atteignez-vous 100% d'exercices « traditionnels » faits, par les élèves ? C'est pourquoi il semble pertinent de ne pas noter le devoir, ou avec un coefficient symbolique, ou de bien s'assurer que l'exercice est faisable facilement si l'élève lambda est seul pour le faire à la maison.

La correction automatique et la possibilité de voir les statistiques des élèves est l'argument fort de ce genre d'exercices que l'on peut proposer de temps en temps pour varier. Pensez toujours à laisser un laps de temps suffisamment long pour que les élèves puissent faire l'exercice ou trouvent une solution (CDI, ami(e)s...).

A vous de jouer !

LearningApps <https://bit.ly/2QFO0Ck>



Tactileo <https://edu.tactileo.fr/go?code=G43C>



Le devoir sur Exercices et évaluations
vous est partagé via l'ENT.

Exercices et évaluations (ENT77)



Choisir un type de question...



1. **Réponse simple:** l'apprenant doit saisir une réponse unique.
2. **Réponse ouverte:** l'apprenant doit saisir librement la réponse (expression écrite).
3. **Réponses multiples:** l'apprenant doit saisir les réponses possibles.
4. **QCM:** l'apprenant doit cocher la ou les bonnes réponses parmi celles proposées.
5. **Association:** l'apprenant doit relier différentes réponses entre elles.
6. **Mise en ordre:** l'apprenant doit classer les réponses proposées dans le bon ordre.
7. **Texte à trous:** l'apprenant doit compléter le texte à trous selon l'une des trois options (saisie libre, liste déroulante, glisser déposer les réponses).
8. **Zone à remplir (textes):** l'apprenant doit saisir la réponse ou glisser-déposer la réponse à l'endroit prévu sur l'image de fond ou sélectionner la réponse dans la liste déroulante.
9. **Zone à remplir (images):** l'apprenant doit glisser-déposer les images à l'endroit prévu sur l'image de fond.

Les symboles et détails des différents exercices proposés

Premier réflexe : se tourner vers l'ENT77, qui propose grâce à l'application Exercices et évaluations de créer ses propres évaluations numériques.

Une fois dans l'application, on clique sur « nouveau sujet » : il faut choisir entre « créer un sujet simple » (une remise de devoir sous forme de fichier avec suivi des rendus) et « créer un sujet interactif » (des questions qui seront corrigées automatiquement). Quand on opte pour le sujet interactif, on a alors le choix parmi plusieurs exercices (QCM, réponse libre, texte à trous, image à légender...), on peut également créer une suite d'exercices pour faire un vrai parcours. On attribue un nombre de points à chaque exercice, on peut fournir des aides ou non.

Une fois terminé, surtout on teste le parcours côté élève, puis on le partage avec un groupe d'élèves ou une classe, en fixant une date de remise : les élèves sont prévenus qu'un devoir les attend (attention à ce qu'ils n'aient pas masqué les notifications sur leur mur...). Le professeur peut envoyer un rappel s'ils n'ont pas encore « rendu » leur copie. Il ne vous reste ensuite qu'à « corriger » leur copie en cliquant dessus dans « mes corrections » pour récupérer leur note. Attention, si vous avez intégré des réponses ouvertes, il faudra naviguer de copie en copie pour attribuer des points manuellement, mais c'est assez rapide.

L'avantage de cette solution est que c'est un outil pédagogique intégré à l'ENT77, et donc officiel et intuitif pour l'élève. Cela ne nécessitera pas d'identifiants à manipuler. Certes il vous demandera un peu de temps à prendre en main, mais la correction automatique devrait achever de vous convaincre de tenter l'expérience avec vos classes, que ce soit en salle informatique ou à la maison.

N'hésitez pas à aller rechercher des exemples dans de nombreuses matières dans la bibliothèque, et reportez vous à la rubrique d'aide (le point d'interrogation en haut à droite) pour un pas à pas.

Que signifie l'acronyme BYOD ? 3 point(s)

Énoncé :

Ajouter un document

Mode de correction : erreur non autorisée

Réponse(s) valide(s)	Propositions	Action
<input type="checkbox"/>	But Your Old Dog	✘
<input checked="" type="checkbox"/>	Bring Your Own Device	✘
<input type="checkbox"/>	Buy You Own Drink	✘
<input type="checkbox"/>	Big Young Odd Dude	✘

AJOUTER UNE PROPOSITION

Bring Your Own Device (= apportez vos propres appareils)

Procédons par élimination...

La création d'un QCM

	Corrigé	04/10/2018 à 18:23	11 / 15	15 / 15
	Corrigé	Retard 10/10/2018 à 13:11	6.28 / 15	11.11 / 15

Une vue des résultats de deux élèves, avec la correction automatique (avant correction d'une réponse ouverte) et le score final

Tactileo



Tactileo est la plateforme d'apprentissage créé par l'éditeurs de logiciels Maskott.

On se connecte à Tactileo en allant à l'adresse <https://edu.tactileo.fr>. On renseigne le code UAI (ex RNE) de l'établissement et si celui-ci est déjà dans la base (c'est le cas pour Fernand Gregh !), on se crée un compte. Dans le cas contraire, on crée d'abord le compte de son établissement puis le sien.

Une fois connecté(e), on choisit une des 4 Banques de ressources numériques pour l'École (peu importe laquelle, on va utiliser l'exerciseur pour créer ses propres exercices). On choisit « créer un module » puis le type d'exercice souhaité.

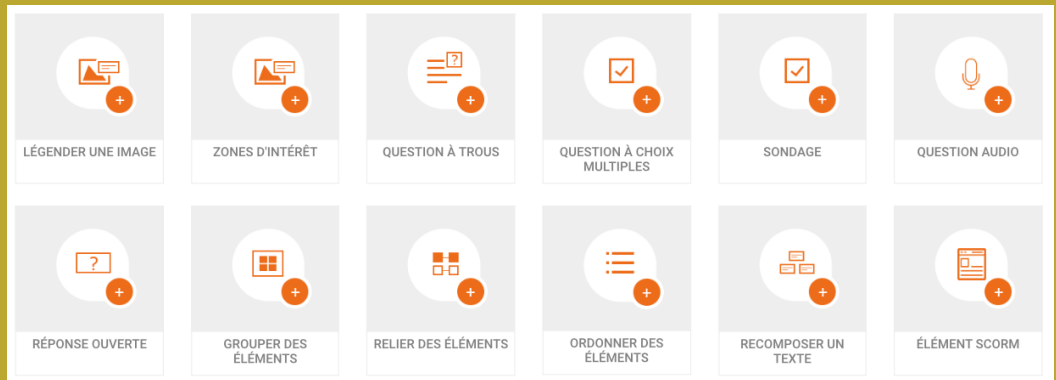
On crée une session et on génère un lien direct vers cette session, un QR code ou un code à renseigner sur la plateforme.

Tactileo propose un grand choix de paramètres sur une plateforme qui reste très intuitive et agréable à utiliser, pour le professeur comme l'élève.

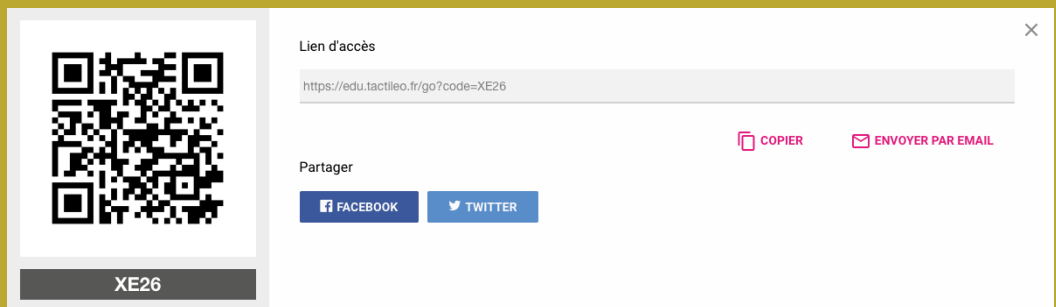
Les résultats et statistiques sont consultables dans « résultats et suivis » : on apprécie de connaître facilement le temps passé par chaque élève et tous ses résultats.



La page d'accueil de Tactileo



Les symboles des différents exercices proposés



Les différents modes de partages possibles

	TABLEAU					PLATEAU		
Élève	1	2	3	4	5	6	🕒	📊
Utilisateur 1	+	+	+	■			15"	0.00
Utilisateur 2	+	✓					46"	1.00
Utilisateur 3	+	✓	✓	■	+	✓	1'56"	3.67
Utilisateur 4	+	✓	✓				27"	2.00
Moyenne des résultats	0 %	75 %	67 %		67 %	100 %	1'56"	3.67

Masquer les noms Masquer les résultats

• La moyenne des résultats par question ne prend pas en compte les élèves qui n'ont pas donné de réponses
 • Le score et le temps moyen de la session sont calculés sur la base des sessions terminées. Les sessions en cours ne sont pas prises en compte

SUPPRIMER VOIR LE BLOC-NOTE COLLABORATIF IMPRIMER EXPORTER AU FORMAT EXCEL TÉLÉCHARGER FICHER DÉCONNECTÉ

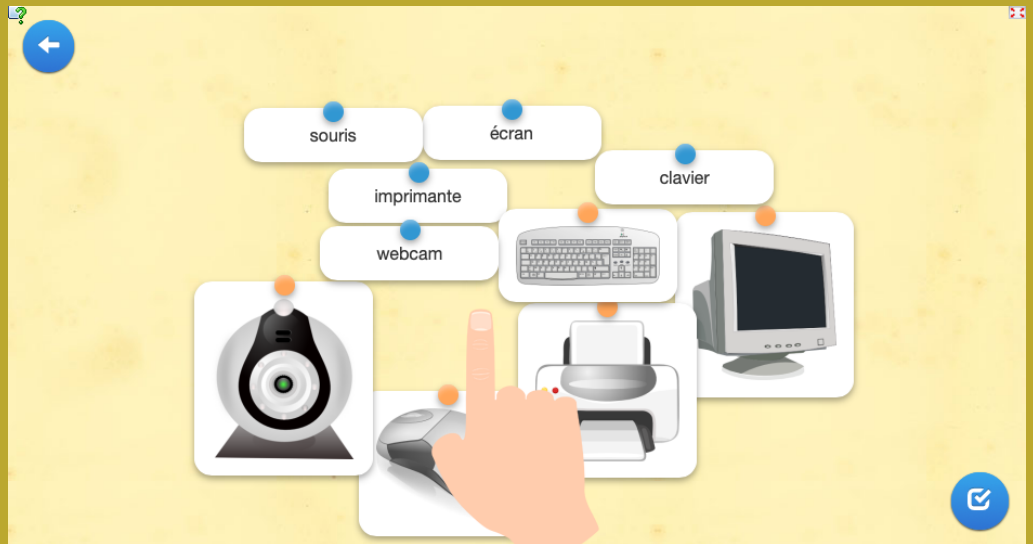
Une vue des résultats

LearningApps



LearningApps est un site qui permet de créer gratuitement des « Apps » ou « applis », des petits modules interactifs très ludiques.

On peut soit effectuer une recherche dans les Apps publiques soit en construire soi-même en quelques clics.



Une vue des résultats de deux élèves, avec la correction automatique et le score final

Classer par paire

Regroupement

Classement sur un axe

Ordre simple

Cartes avec réponses à écrire

Placement sur images

QCM

Texte à trous

Matrice d'applis

Vidéo avec insertions

Jeu du millionnaire

Puzzle de classement

Mots croisés

Grille de lettres

Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit?

Pendu

Course de chevaux

Jeu de paires (memory)

Estimer

Outils

Vote

Chat

Calendrier

Cahier de notes

Tableau d'affichage

Les symboles des différents exercices proposés



Il y a beaucoup de choix quant au type d'App que l'on souhaite créer sur <https://learningapps.org/> : le classement par paires, le regroupement et le texte à trous ont notre préférence pour la rapidité avec laquelle on obtient un exercice attractif à envoyer aux élèves. On peut regrouper les Apps créées en dossier pour les retrouver plus facilement, et faire une App d'Apps.

Une fois l'App créée, on l'envoie aux élèves via un QR code, un simple lien, ou on l'intègre à un post ou à un message sur l'ENT ou un site web grâce au code iframe.

L'élève fait l'exercice et peut valider son choix grâce à la croix en bas à droite. Le feedback est immédiat et la plateforme est tellement agréable que l'élève a l'impression de jouer.

Il est possible de créer des classes et de générer des identifiants pour les élèves mais la fonctionnalité est peu intéressante car extrêmement limitée. On ne saura donc pas qui a fait quoi, mais LearningApps est plutôt à prendre comme une solution de petites activités et jeux destinés à l'entraînement pour le plaisir plutôt qu'à une évaluation, en classe ou à la maison.

Une question ? Une demande de formation ? Une suggestion ? Un projet à développer ?
Fernand Geek est à votre disposition !