NUM@VENIR : UTILISATION DE PLICKERS

Outil ludique d'évaluation des connaissances

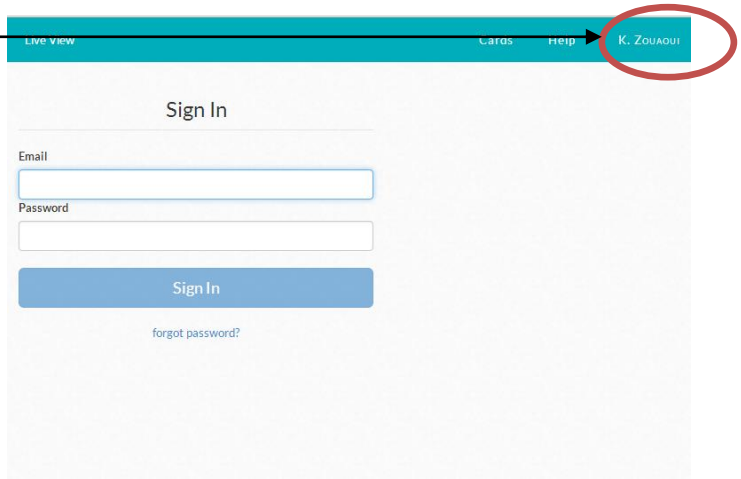
Le projet NUM@VENIR est axé autour du numérique et du développement croissant de l'implication de l'élève dans sa formation.

Dans une logique de valorisation des élèves, après une formation sur le projet, nous les avons interrogés grâce à un outil en ligne permettant de générer des QCM interactifs.

PLICKERS a permis, en effet, d'impliquer davantage les élèves dans le cadre du projet et leur apporter une vision globale de la filière vente commerce.

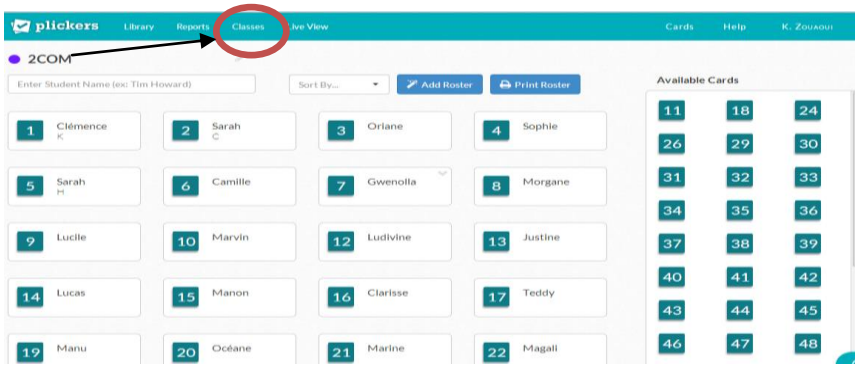
I.MISE EN MARCHE

1) Tout d'abord, nous avons ouvert un compte sur https://plickers.com

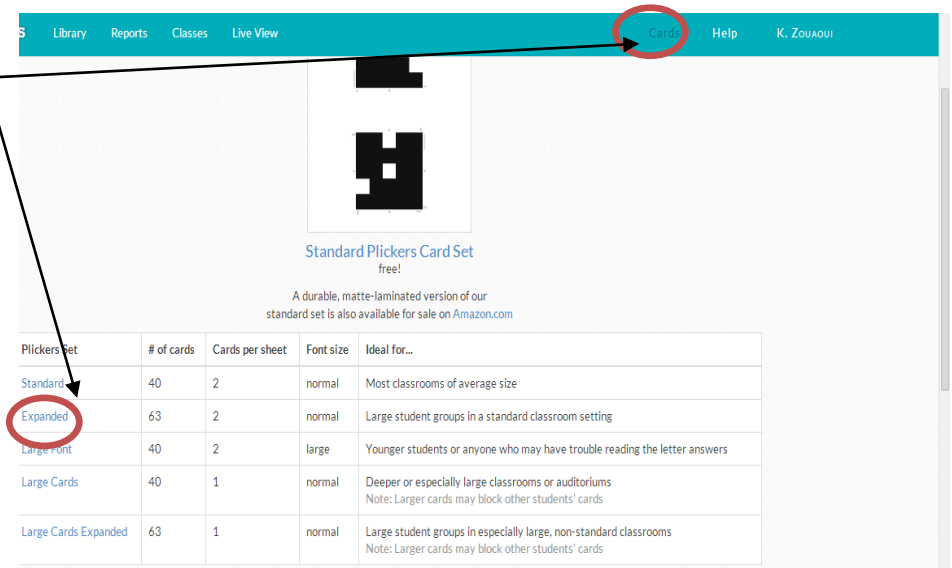


2) Nous avons également téléchargé l'application sur le Smartphone de l'enseignant.

3) Sur le site, nous avons intégré les élèves à leur classe.

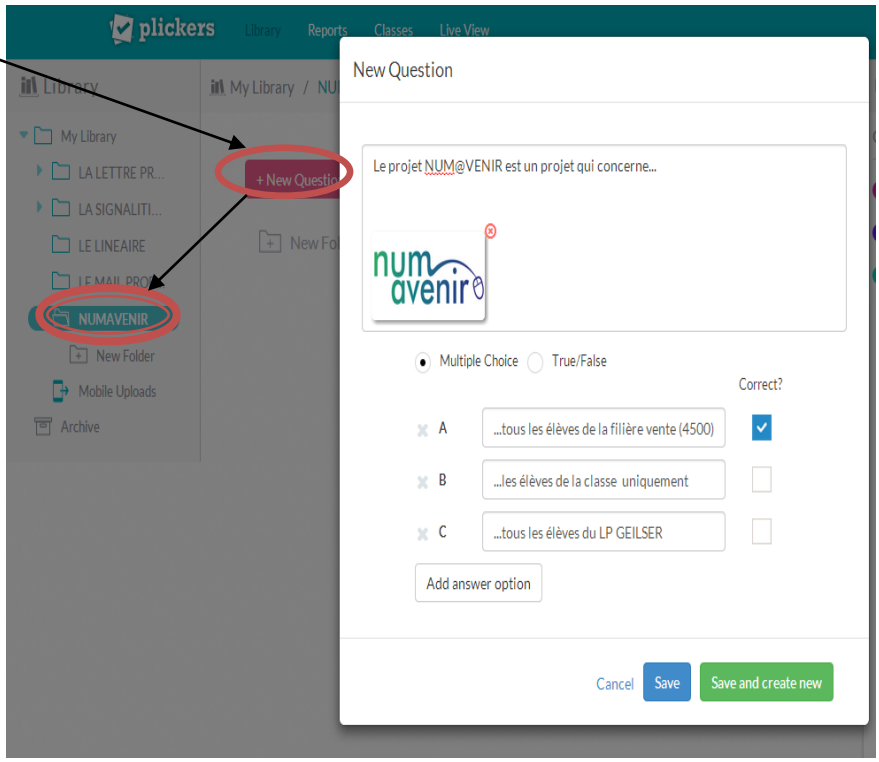


4) Nous avons imprimé les cartons de vote.



II. ELABORATION DES QUESTIONS

5) L'onglet "New Folder" nous a permis de créer un dossier NUM@VENIR dans lequel nous avons constitué notre QCM.



6) Une fois les questions rédigées, elles sont automatiquement visibles sur votre application dans le smartphone.
Voici sur les pages 3-4 un exemple d'une série de question à poser pour davantage impliquer les élèves dans le projet.

Le projet NUM@VENIR est un projet qui concerne...

A ...tous les élèves de la filière vente (4500)

B ...les élèves de la classe uniquement

C ...tous les élèves du LP GEILSER

Vos parents sont-ils impliqués dans le projet ?

A Vrai

B Faux

Ce projet a pour objectif d'augmenter vos chances de réussites à l'examen.

A Vrai

B Faux

Sur quelle durée ce projet est-il réalisé ?

A 5 ans

B 4 ans

C 3 ans

D 2 ans

Qu'a permis le fond Social Européen dans le cadre du projet NUM@VENIR ?

UNION EUROPEENNE
Fonds Social Européen

A Un cofinancement du projet pour la filière vente.

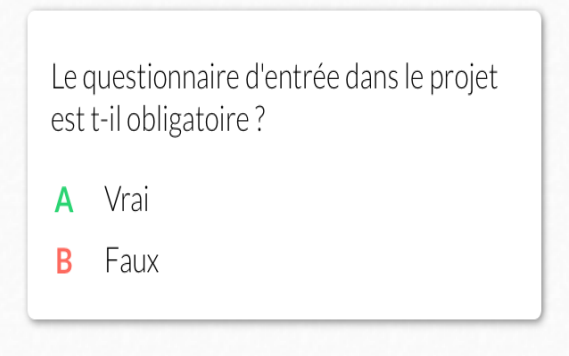
B Une aide administrative pour les établissements scolaires

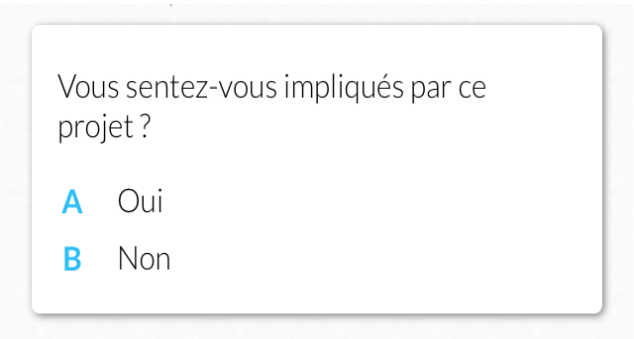
Sur quel site pouvons nous communiquer autour des projets pédagogiques menés dans le cadre de NUM@VENIR ?

A www.insee.fr

B www.plickers.com

C www.numavenir.com



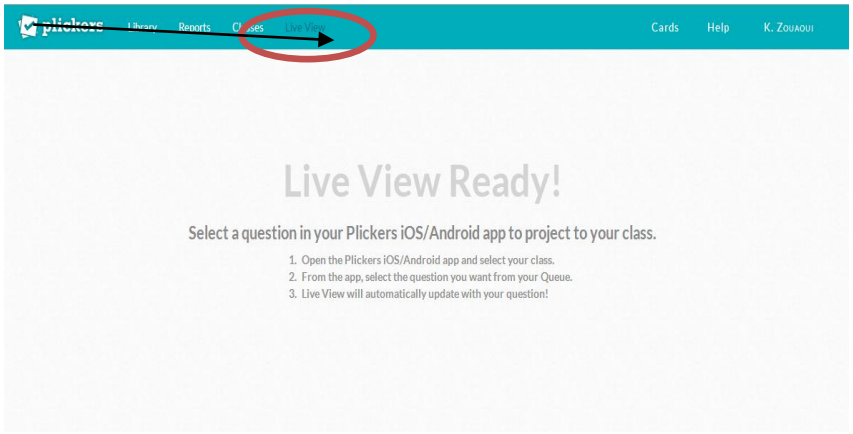


III. DIFFUSION DU QCM

6) Pour diffuser la question, aller sur l'application dans le Smartphone et rechercher la classe ainsi que la question.

7) Lancer Live View pour projeter la question au tableau.

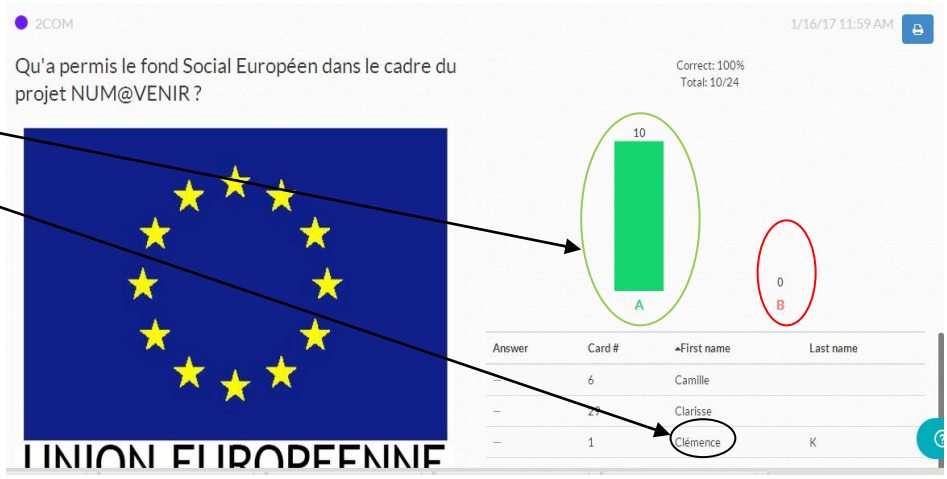
Il faut avoir une connexion internet sur le poste informatique et sur le smartphone.



8) La question s'affiche.

9) Tous les élèves présentent leur QRcode.

Lettre choisie Vers le haut.

10) Passer dans les rangs et scanner les QR code.

11) Le score s'affiche, il peut être anonyme ou nominatif..